

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7202667号
(P7202667)

(45)発行日 令和5年1月12日(2023.1.12)

(24)登録日 令和4年12月28日(2022.12.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全367頁)

(21)出願番号	特願2020-1915(P2020-1915)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	令和2年1月9日(2020.1.9)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2021-108865(P2021-108865 A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(43)公開日	令和3年8月2日(2021.8.2)	(74)代理人	100162031
審査請求日	令和3年10月18日(2021.10.18)		弁理士 長田 豊彦
		(74)代理人	100175721
			弁理士 高木 秀文
		(72)発明者	矢長 雄次
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		審査官	大山 栄成

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】

第1の可動体と、
前記第1の可動体を装着可能なベース部と、
少なくとも前記第1の可動体を移動させる移動機構と、
前記第1の可動体の所定の箇所に取り付けられ、前記所定の箇所を基準に動作可能な第2の可動体と、
前記第1の可動体の待機位置と演出位置との間の移動動作における軌道と移動範囲を決定する移動案内部と、
を備え、
前記第1の可動体は、
特定の意匠が施された意匠面を有し、
前記移動案内部によって案内される被案内部を備え、
前記移動機構の動作に伴い、前記移動案内部に沿って前記被案内部が移動を行い、
前記第2の可動体は、
前記第1の可動体が所定の演出位置に到達すると、前記第1の可動体の移動に応じて前記所定の箇所を基準に動作を行い、
前記移動案内部は、第1の位置から第2の位置へ移動案内する第1の移動案内部と、第3の位置から第4の位置へ移動案内する第2の移動案内部とを有し、
前記第1の移動案内部は、前記第1の位置から前記第2の位置まで前記第1の可動体と

前記第 2 の可動体を移動案内し、

前記第 2 の移動案内は、前記第 3 の位置から前記第 4 の位置まで前記第 2 の可動体のみを移動案内し、

前記演出位置において、前記第 2 の可動体は前記待機位置と比較して遊技者から視認できる部位が大きい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、例えばパチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特許文献 1 に記載の如くである。

【0003】

特許文献 1 には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2016-59498 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【0006】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができ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】

【0007】

本発明に係る遊技機は、第 1 の可動体と、前記第 1 の可動体を装着可能なベース部と、少なくとも前記第 1 の可動体を移動させる移動機構と、前記第 1 の可動体の所定の箇所に取り付けられ、前記所定の箇所を基準に動作可能な第 2 の可動体と、前記第 1 の可動体の待機位置と演出位置との間の移動動作における軌道と移動範囲を決定する移動案内部と、を備え、前記第 1 の可動体は、特定の意匠が施された意匠面を有し、前記移動案内部によって案内される被案内部を備え、前記移動機構の動作に伴い、前記移動案内部に沿って前記被案内部が移動を行い、前記第 2 の可動体は、前記第 1 の可動体が所定の演出位置に到達すると、前記第 1 の可動体の移動に応じて前記所定の箇所を基準に動作を行い、前記移動案内部は、第 1 の位置から第 2 の位置へ移動案内する第 1 の移動案内部と、第 3 の位置から第 4 の位置へ移動案内する第 2 の移動案内部とを有し、前記第 1 の移動案内部は、前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで前記第 1 の可動体と前記第 2 の可動体を移動案内し、
前記第 2 の移動案内部は、前記第 3 の位置から前記第 4 の位置まで前記第 2 の可動体のみを移動案内し、前記演出位置において、前記第 2 の可動体は前記待機位置と比較して遊技者から視認できる部位が大きいことを特徴としている。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本実施形態に係る遊技システムの全体構成を示す図である。

【図 2】本実施形態に係る遊技システムのデータの送受信について説明するためのブロッ

10

20

30

40

50

ク図である。

【図 3】本実施形態に係る遊技機および遊技媒体管理装置の正面図である。

【図 4】本実施形態の増減数検出信号処理のフローチャートであって、図 4 (a) は、遊技機の増減数検出信号処理のフローチャートであり、図 4 (b) は、遊技媒体管理装置の増減数検出信号処理のフローチャートである。

【図 5】本実施形態に係る遊技システムのネットワーク構成を示す図である。

【図 6】本実施形態に係る遊技システムにおける遊技機および遊技媒体管理装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7】本実施形態に係る遊技機の発射装置について説明するための図である。

【図 8】本実施形態に係る遊技機の発射装置の平面図である。

10

【図 9】本実施形態に係る遊技機の揚送装置について説明するための図である。

【図 10】本実施形態に係る遊技機の揚送装置の動作について説明するための図である。

【図 11】本実施形態に係る遊技機におけるメイン処理のフローチャートである。

【図 12】本実施形態に係る遊技機におけるシステムタイマ割込処理のフローチャートである。

【図 13】本実施形態に係る遊技機における特別図柄制御処理のフローチャートである。

【図 14】本実施形態に係る遊技機で実行される特別図柄制御処理の状態遷移についての説明図である。

【図 15】本実施形態に係る遊技機における特別図柄記憶チェック処理のフローチャートである。

20

【図 16】本実施形態に係る遊技機における普通図柄制御処理のフローチャートである。

【図 17】本実施形態に係る遊技機における副制御回路メイン処理のフローチャートである。

【図 18】本実施形態に係る遊技機におけるコマンド解析処理のフローチャートである。

【図 19】本実施形態に係る発射処理のフローチャートである。

【図 20】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機を正面側から見た概略斜視図である。

【図 21】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の概略正面図である。

【図 22】本発明の第 2 実施形態における皿ユニットを切り離した状態を示す分解斜視図である。

【図 23】本発明の第 2 実施形態におけるトップ飾りを切り離した状態を示す分解斜視図である。

30

【図 24】本発明の第 2 実施形態における右側装飾部材及び左側装飾部材を切り離した状態を示す分解斜視図である。

【図 25】皿ユニットの右斜め方向から示す概略斜視図である。

【図 26】皿ユニットの左斜め方向から示す概略斜視図である。

【図 27】皿ユニットの概略正面図である。

【図 28】皿ユニットの右側方を示す概略側面図である。

【図 29】皿ユニットの左側方を示す概略側面図である。

【図 30】皿ユニットの下斜め方向から示す概略斜視図である。

【図 31】皿ユニットの分解斜視図である。

40

【図 32】皿ユニットの一部部品を取り外した状態を示す概略斜視図である。

【図 33】皿ユニットの一部部品を取り外した状態を示す概略正面図である。

【図 34】皿ユニットにおけるスピーカ周辺の構成を説明するための分解斜視図である。

【図 35】皿ユニットにおけるスピーカ周辺の送風機構を説明するための分解斜視図である。

【図 36】送風機構の動作を説明するための分解斜視図である。

【図 37】送風機構の動作を説明するための内部平面図である。

【図 38】送風機構の動作を説明するための分解斜視図である。

【図 39】送風機構の動作を説明するための内部平面図である。

【図 40】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の制御回路を示すブロック図である。

50

- 【図４１】本発明の第２実施形態に係る遊技機の各種テーブルを説明するための図である。
- 【図４２】右側装飾部材の分解斜視図である。
- 【図４３】右側装飾部材における内側導光板を示す概略平面図である。
- 【図４４】右側装飾部材における内側導光板の入射後端面を示す一部切り欠き斜視図である。
- 【図４５】右側装飾部材における内側導光板の入射後端面を示す一部切り欠き背面図である。
- 【図４６】右側装飾部材における内側導光板の出射前端面を示す一部切り欠き斜視図である。
- 【図４７】右側装飾部材における内側導光板の出射前端面を示す一部切り欠き正面図である。
- 【図４８】トップ飾りにおける中央飾り部材の分解斜視図である。
- 【図４９】トップ飾りにおける中央飾り部材の分解斜視図である。
- 【図５０】トップ飾りにおける中央飾り部材の内部構造を示す概略正面図である。
- 【図５１】トップ飾りにおける中央飾り部材の内部構造を示す分解斜視図である。
- 【図５２】トップ飾りにおける中央飾り部材の分解上面図である。
- 【図５３】トップ飾りにおける右側飾り部材の分解斜視図である。
- 【図５４】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品を示す概略正面図である。
- 【図５５】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品を示す概略上面図である。
- 【図５６】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品の右側方を示す概略上面図である。
- 【図５７】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品の左側方を示す概略上面図である。
- 【図５８】トップ飾りにおける右側飾り部材の一部部品を示す概略背面図である。
- 【図５９】送風機構の変形例を示す概略斜視図である。
- 【図６０】本発明の第３実施形態に係る遊技機の外観斜視図である。
- 【図６１】本発明の第３実施形態に係る遊技機の分解斜視図である。
- 【図６２】本発明の第３実施形態に係る遊技機における本体枠の分解斜視図である。
- 【図６３】本発明の第３実施形態に係る遊技機における取付枠の分解斜視図である。
- 【図６４】本発明の第３実施形態に係る遊技機における遊技盤の上面図である。
- 【図６５】本発明の第３実施形態の変形例に係る遊技機における遊技盤の上面図である。
- 【図６６】本発明の第３実施形態に係る遊技機における取付ベースの斜視図である。
- 【図６７】本発明の第３実施形態に係る遊技機における取付ベースの正面図である。
- 【図６８】本発明の第３実施形態に係る遊技機における本体枠の断面図である。
- 【図６９】本発明の第３実施形態に係る遊技機におけるプロジェクタユニットから出射された投影光の光軸を説明する図である。
- 【図７０】本発明の第３実施形態に係る遊技機におけるカバー部材の背面側から見た斜視図である。
- 【図７１】本発明の第３実施形態に係る遊技機におけるカバー部材の前面側から見た斜視図である。
- 【図７２】本発明の第３実施形態に係る遊技機における遊技盤中継基板と、取付ベースの基板用孔及びカバー部材の開口部との位置関係を説明する図である。
- 【図７３】本発明の第３実施形態に係る遊技機の上面図である。
- 【図７４】本発明の第３実施形態に係る遊技機における本体枠の分解斜視図である。
- 【図７５】本発明の第３実施形態に係る遊技機における第１誘導樋及び第２誘導樋の分解斜視図である。
- 【図７６】本発明の第３実施形態に係る遊技機における第１誘導樋及び第２誘導樋の分解斜視図である。
- 【図７７】本発明の第３実施形態に係る遊技機における払出装置を示す全体斜視図である。
- 【図７８】本発明の第３実施形態に係る遊技機における払出装置に含まれる球通路ユニットを示す斜視図である。
- 【図７９】本発明の第３実施形態に係る遊技機における球通路ユニットを示す分解斜視図

10

20

30

40

50

である。

【図 80】図 79 とは異なる向きで球通路ユニットを示す分解斜視図である。

【図 81】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球通路ユニットの第 1 誘導路を示す平面図である。

【図 82】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球通路ユニットの第 2 誘導路を示す平面図である。

【図 83】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における遊技盤のアウト口を示す斜視図である。

【図 84】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における遊技盤を取り外した状態でアウト口の背後に位置する球検知ユニットを示す斜視図である。

10

【図 85】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球検知ユニットの全体を示す斜視図である。

【図 86】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球検知ユニットを示す分解斜視図である。

【図 87】図 86 とは異なる向きで球検知ユニットを示す分解斜視図である。

【図 88】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球検知ユニットを構成する右側構成部材の内部側面図である。

【図 89】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球検知ユニットを構成する左側構成部材の内部側面図である。

【図 90】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球検知ユニットを構成する突片部材の上面図である。

20

【図 91】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における皿ユニットが設けられたガラスドアを示す全体斜視図である。

【図 92】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機におけるガラスドアの正面を示す全体正面図である。

【図 93】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における皿ユニットの全体を示す拡大斜視図である。

【図 94】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における皿ユニットの分解斜視図である。

【図 95】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における皿ユニットの上面図である。

【図 96】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における皿ユニットの受け皿カバー部材を取り外した状態の上面図である。

30

【図 97】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における本体部、球抜き通路部材及び蓋開閉部を背面側から見た斜視図である。

【図 98】図 97 に示す図の分解図である。

【図 99】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球抜き通路部材の斜視図である。

【図 100】図 99 中の A A ' 断面図である。

【図 101】図 99 中の B B ' 断面図である。

【図 102】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機における球抜き通路部材の分解斜視図である。

【図 103】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の回路構成を示すブロック図である。

40

【図 104】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットの斜視図である。

【図 105】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットの斜視図である。

【図 106】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットの正面図である。

【図 107】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースの斜視図である。

【図 108】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースの斜視図である。

【図 109】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースの分解斜視図である。

【図 110】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースの分解斜視図である。

【図 111】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースの正面図である。

【図 112】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースの背面図である。

【図 113】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースにおける上側部材の側面図

50

である。

【図 1 1 4】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースにおける上側部材の側面図である。

【図 1 1 5】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースにおける上側部材の一部拡大側面図である。

【図 1 1 6】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースにおける下側部材の内部正面図である。

【図 1 1 7】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースにおける上側部材及び下側部材の組付け前の状態を示す斜視図である。

【図 1 1 8】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ケースにおける上側部材及び下側部材の組付け後の状態を示す斜視図である。

10

【図 1 1 9】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットにおける基板ケースの回転状態を示す斜視図である。

【図 1 2 0】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットにおける基板ケースの回転状態を示す斜視図である。

【図 1 2 1】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットのベース部材に対する基板ケースの取付状態を示す斜視図である。

【図 1 2 2】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットのベース部材に対する基板ケースの取付状態を示す斜視図である。

【図 1 2 3】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットのベース部材に対する基板ケースの取付状態を示す斜視図である。

20

【図 1 2 4】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットのベース部材に対する基板ケースの取付前の状態を示す分解斜視図である。

【図 1 2 5】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットのベース部材に対する基板ケースの取付前の状態を示す分解斜視図である。

【図 1 2 6】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットのベース部材に対する基板ケースの取付前の状態を示す分解斜視図である。

【図 1 2 7】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットにおける基板ケースの回転状態を示す斜視図である。

【図 1 2 8】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットのベース部材に取り付けられる封止部材を示す分解斜視図である。

30

【図 1 2 9】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の基板ユニットにおける基板ケースの回転状態を示す上面図である。

【図 1 3 0】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアを示す斜視図である。

【図 1 3 1】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアを示す側面図である。

【図 1 3 2】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアを示す分解斜視図である。

【図 1 3 3】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアにおける透明板ユニットを示す分解斜視図である。

【図 1 3 4】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアにおける透明板ユニットを示す分解斜視図である。

40

【図 1 3 5】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアにおける透明板ユニットを示す正面図である。

【図 1 3 6】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアにおける透明板ユニットを示す背面図である。

【図 1 3 7】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアにおける透明板ユニットを示す側面図である。

【図 1 3 8】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアの組み付け状態を示す分解斜視図である。

【図 1 3 9】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の前面ドアの組み付け状態を示す分解斜視図である。

50

- 【図140】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルを示す斜視図である。
- 【図141】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルを示す分解斜視図である。
- 【図142】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルを示す分解斜視図である。
- 【図143】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルを示す分解側面図である。
- 【図144】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルにおけるハンドルグリップを示す正面図である。
- 【図145】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルにおけるハンドルグリップを示す背面図である。
- 【図146】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルにおけるベース部材を示す正面図である。
- 【図147】本発明の第4実施形態に係る遊技機の発射ハンドルにおけるベース部材を示す背面図である。
- 【図148】本発明の第4実施形態に係る遊技機の送風機構を示す斜視図である。
- 【図149】本発明の第4実施形態に係る遊技機の送風機構を示す分解斜視図である。
- 【図150】本発明の第4実施形態に係る遊技機の送風機構の内部を示す内部平面図である。
- 【図151】本発明の第4実施形態に係る遊技機の送風機構の動作を説明するための内部平面図である。
- 【図152】本発明の第4実施形態に係る遊技機の送風機構の動作を説明するための左側面図である。
- 【図153】本発明の第4実施形態に係る遊技機の送風機構の動作を説明するための内部平面図である。
- 【図154】本発明の第4実施形態に係る遊技機の送風機構の動作を説明するための左側面図である。
- 【図155】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す斜視図である。
- 【図156】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す斜視図である。
- 【図157】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す正面図である。
- 【図158】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す分解斜視図である。
- 【図159】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す分解斜視図である。
- 【図160】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットを示す斜視図である。
- 【図161】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットを示す正面図である。
- 【図162】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットを示す背面図である。
- 【図163】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットを示す側面図である。
- 【図164】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの一部を示す上面図である。
- 【図165】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための正面図である。
- 【図166】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための背面図である。
- 【図167】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための正面図である。
- 【図168】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための背面図である。
- 【図169】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユ

10

20

30

40

50

ニットの動作を説明するための斜視図である。

【図170】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

【図171】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図172】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための側面図である。

【図173】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図174】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

10

【図175】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図176】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための側面図である。

【図177】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための上面図である。

【図178】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第1演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図179】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第1演出ユニットにおける下可動体、左可動体、及び右可動体を示す斜視図である。

20

【図180】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第1演出ユニットにおける下可動体、左可動体、及び右可動体を示す分解斜視図である。

【図181】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第1演出ユニットにおける右可動体を示す分解斜視図である。

【図182】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第1演出ユニットにおける下可動体及び右可動体の一部を示す斜視図である。

【図183】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第1演出ユニットにおける下可動体、左可動体、及び右可動体を示す一部切り欠き側面図である。

【図184】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第2演出ユニットを示す斜視図である。

30

【図185】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第2演出ユニットを示す正面図である。

【図186】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第2演出ユニットを示す上面図である。

【図187】本発明の第5実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第2演出ユニットを示す背面図である。

【図188】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第2演出ユニットにおける上下ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図189】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第2演出ユニットにおける上下ユニットの動作を説明するための正面図である。

40

【図190】本発明の第5実施形態に係る遊技機の第2演出ユニットにおける上下ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図191】本発明の第5実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図192】本発明の第5実施形態に係る遊技機の遊技盤の要部を示す分解斜視図である。

【図193】本発明の第5実施形態に係る遊技機の遊技盤の要部を示す分解斜視図である。

【図194】本発明の第5実施形態に係る遊技機の遊技盤における球通路カバーを示す斜視図である。

【図195】本発明の第5実施形態に係る遊技機の遊技盤における球通路カバーを示す背面図である。

50

【図１９６】本発明の第５実施形態に係る遊技機の遊技盤における開閉ユニットを示す斜視図である。

【図１９７】本発明の第５実施形態に係る遊技機の遊技盤における開閉ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図１９８】本発明の第５実施形態に係る遊技機の遊技盤における開閉ユニットの動作を説明するための一部切り欠き斜視図である。

【図１９９】本発明の第５実施形態に係る遊技機の遊技盤における開閉ユニットの動作を説明するための一部切り欠き上面図である。

【図２００】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す一部分解斜視図である。

10

【図２０１】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す斜視図である。

【図２０２】本発明の第６実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図２０３】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットを示す分解斜視図である。

【図２０４】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図２０５】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

【図２０６】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

20

【図２０７】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図２０８】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

【図２０９】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図２１０】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図２１１】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

30

【図２１２】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図２１３】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットを示す斜視図である。

【図２１４】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構を示す斜視図である。

【図２１５】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構を示す分解斜視図である。

【図２１６】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための正面図である。

40

【図２１７】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための分解正面図である。

【図２１８】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための背面図である。

【図２１９】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための正面図である。

【図２２０】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための分解正面図である。

【図２２１】本発明の第６実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第１演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための背面図である。

50

【図 2 2 2】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 1 演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための正面図である。

【図 2 2 3】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 1 演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための分解正面図である。

【図 2 2 4】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 1 演出ユニットの左可動ユニットのスライド駆動機構の動作を説明するための背面図である。

【図 2 2 5】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 1 演出ユニットの左可動ユニットを示す分解斜視図である。

【図 2 2 6】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 1 演出ユニットの左可動ユニットの発光態様を説明するための分解正面図である。

10

【図 2 2 7】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 1 演出ユニットの左可動ユニットの発光態様を説明するための分解正面図である。

【図 2 2 8】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 1 演出ユニットのベース部材の配線接続部を拡大して示す一部拡大斜視図である。

【図 2 2 9】配線接続部のコネクタカバーを示す斜視図である。

【図 2 3 0】配線接続部のコネクタカバーを示す背面図である。

【図 2 3 1】ベース部材の配線接続部にコネクタカバーを取り付ける状態を説明するための一部切欠側面図である。

【図 2 3 2】ベース部材の配線接続部にコネクタカバーを取り付ける状態を説明するための一部切欠側面図である。

20

【図 2 3 3】ベース部材の配線接続部にコネクタカバーを取り付けた状態を説明するための一部切欠側面図である。

【図 2 3 4】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける本体ケースを示す斜視図である。

【図 2 3 5】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける本体ケースを示す正面図である。

【図 2 3 6】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける本体ケースを示す背面図である。

【図 2 3 7】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける本体ケースの配線収容部を拡大して示す一部拡大斜視図である。

30

【図 2 3 8】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける導光板ユニットを示す斜視図である。

【図 2 3 9】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける導光板ユニットを示す正面図である。

【図 2 4 0】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける導光板ユニットの一部を拡大して示す一部拡大正面図である。

【図 2 4 1】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける導光板ユニットの変形例を示す正面図である。

【図 2 4 2】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

40

【図 2 4 3】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

【図 2 4 4】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図 2 4 5】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図 2 4 6】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図 2 4 7】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

50

【図 2 4 8】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図 2 4 9】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 3 演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図 2 5 0】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 2 演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図 2 5 1】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 2 演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

【図 2 5 2】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 2 演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

10

【図 2 5 3】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 2 演出ユニットの動作を説明するための斜視図である。

【図 2 5 4】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 2 演出ユニットの動作を説明するための正面図である。

【図 2 5 5】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の本体サブユニットにおける第 2 演出ユニットの動作を説明するための背面図である。

【図 2 5 6】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるステージの一部を拡大して示す一部拡大正面図である。

【図 2 5 7】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の遊技盤におけるステージの一部を拡大して示す一部拡大斜視図である。

20

【図 2 5 8】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の遊技盤における大入賞口ユニットを示す斜視図である。

【図 2 5 9】大入賞口ユニットの開閉部材を示す一部切欠斜視図である。

【図 2 6 0】大入賞口ユニットの開閉部材を示す一部切欠側面図である。

【図 2 6 1】本発明の第 7 実施形態に係る遊技システムのデータの送受信について説明するためのブロック図である。

【図 2 6 2】本発明の第 7 実施形態に係る遊技システムにおける遊技機および遊技媒体管理装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 6 3】本発明の第 7 実施形態に係る遊技機を示す前上方斜視図である。

【図 2 6 4】本発明の第 7 実施形態に係る遊技機を示す後上方斜視図である。

30

【図 2 6 5】本発明の第 7 実施形態に係る遊技機の下部を示す前上方斜視図である。

【図 2 6 6】本発明の第 7 実施形態に係る遊技機を示す後下方斜視図である。

【図 2 6 7】本発明の第 7 実施形態に係る発射装置及び球送り装置を示す前上方分解斜視図である。

【図 2 6 8】本発明の第 7 実施形態に係る発射装置及び球送り装置を示す後上方分解斜視図である。

【図 2 6 9】(a) 本発明の第 7 実施形態に係る球送り装置を示す正面図である。(b) 球送り装置の拡大斜視図である。

【図 2 7 0】(a) 本発明の第 7 実施形態に係る遊技機側の増減数検出信号処理のフローチャートである。(b) 遊技媒体管理装置側の第一増減数検出信号処理のフローチャートである。(c) 遊技媒体管理装置側の第二増減数検出信号処理のフローチャートである。

40

【図 2 7 1】(a) 本発明の第 7 実施形態に係る持ち球数の管理仕様を示す図である。(b) 本発明の第 7 実施形態に係る不明球数の管理仕様を示す図である。

【図 2 7 2】本発明の第 7 実施形態に係る不明球報知処理のフローチャートである。

【図 2 7 3】本発明の第 7 実施形態に係る発射処理のフローチャートである。

【図 2 7 4】本発明の第 7 実施形態に係る球送り処理のフローチャートである。

【図 2 7 5】本発明の第 8 実施形態に係る遊技機の下部を示す前上方斜視図である。

【図 2 7 6】本発明の第 8 実施形態に係る遊技機の下部を示す後上方斜視図である。

【図 2 7 7】本発明の第 8 実施形態に係る球交換処理のフローチャートである。

【図 2 7 8】本発明の第 9 実施形態に係る遊技機の下部を示す前上方斜視図である。

50

【図 2 7 9】本発明の第 9 実施形態に係る遊技機の下部を示す後上方斜視図である。

【図 2 8 0】本発明の第 9 実施形態に係る遊技機を示す後下方斜視図である。

【図 2 8 1】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 2 8 2】(a) 本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の一般入賞口ユニットを示す斜視図である。(b) 本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の一般入賞口ユニットを示す正面図である。

【図 2 8 3】(a) 本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の一般入賞口ユニットを示す平面図である。(b) 図 2 8 3 (a) 中の X P 1 - X P 1 断面図である。

【図 2 8 4】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上アタッカ部を示す正面断面図である。

10

【図 2 8 5】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部を示す斜視図である。

【図 2 8 6】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部を示す正面断面図である。

【図 2 8 7】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の台板を示す斜視図である。

【図 2 8 8】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の台板を示す正面図である。

【図 2 8 9】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の開閉ユニット等が固定された台板を示す斜視図である。

【図 2 9 0】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の開閉ユニット等が固定された台板を示す背面図である。

20

【図 2 9 1】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部のカバーを示す斜視図である。

【図 2 9 2】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部のカバーを示す背面図である。

【図 2 9 3】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部を示す斜視図である。

【図 2 9 4】(a) 本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部を示す正面図である。(b) 本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部を示す平面図である。(c) 図 2 9 4 (a) 中の X P 2 - X P 2 断面図である。

30

【図 2 9 5】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部の取り付け状態を示す正面模式図である。

【図 2 9 6】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の遊技盤の下側を示す正面拡大模式図である。

【図 2 9 7】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の遊技盤における遊技球の流れを示す正面図である。

【図 2 9 8】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上アタッカ部における遊技球の流れを示す正面断面図である。

【図 2 9 9】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部における遊技球の流れを示す正面断面図である。

40

【図 3 0 0】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部における遊技球の流れを示す背面斜視図である。

【図 3 0 1】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の遊技盤の下側における遊技球の流れを示す正面図である。

【図 3 0 2】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物及び上部役物昇降機構の正面図である。

【図 3 0 3】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の斜視図である。

【図 3 0 4】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の第一演出部の分解図である。

【図 3 0 5】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の底面図である。

【図 3 0 6】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の第二演出部の分解図である。

50

- 【図 3 0 7】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の瞳可動ユニットの分解図である。
- 【図 3 0 8】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の分解図である。
- 【図 3 0 9】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の被昇降部の左端部の正面拡大図である。
- 【図 3 1 0】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の右端部の斜視図である。
- 【図 3 1 1】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の被昇降部の右端部の斜視図である。
- 【図 3 1 2】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の斜視図である。
- 【図 3 1 3】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の左端部（一部）の分解図である。
- 【図 3 1 4】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の眉回転駆動部の左側面図である。
- 【図 3 1 5】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の眉回転駆動部の正面図である。
- 【図 3 1 6】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の瞳回転駆動部の平面図である。
- 【図 3 1 7】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の左側案内部材及び左側駆動機構の斜視図である。
- 【図 3 1 8】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の左側案内部材及び左側駆動機構の上部の拡大斜視図である。
- 【図 3 1 9】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の左側案内部材及び左側駆動機構の下部の拡大斜視図である。
- 【図 3 2 0】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の右側案内部材及び右側駆動機構の斜視図である。
- 【図 3 2 1】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の右側案内部材及び右側駆動機構の下部の拡大斜視図である。
- 【図 3 2 2】第 1 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 3 2 3】第 2 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 3 2 4】第 2 の態様による演出が行われている状態を示した平面図である。
- 【図 3 2 5】第 2 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 3 2 6】第 3 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 3 2 7】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の回転役物の正面図である。
- 【図 3 2 8】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の回転役物の前方斜視図である。
- 【図 3 2 9】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の回転役物の後方斜視図である。
- 【図 3 3 0】回転体の図示を省略した回転役物を示した正面図である。
- 【図 3 3 1】回転体の図示を省略した回転役物を示した背面図である。
- 【図 3 3 2】図 3 3 1 中の X P 5 - X P 5 断面図である。
- 【図 3 3 3】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の回転体を示した分解斜視図である。
- 【図 3 3 4】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の回転体の内部を示した正面図。
- 【図 3 3 5】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の駆動手段を示した側面図である。
- 【図 3 3 6】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の遮蔽手段を示した分解斜視図である。
- 【図 3 3 7】（a）本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の発光手段側遮蔽部材を示した正面図である。（b）図 3 3 7（a）中の X P 6 - X P 6 断面図である。
- 【図 3 3 8】（a）本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の回転体側遮蔽部材を示した正面図である。（b）図 3 3 8（a）中の X P 7 - X P 7 断面図である。
- 【図 3 3 9】第 1 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物を示した前方斜視図である。
- 【図 3 4 0】第 1 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物の発光の様子を示した正面図である。
- 【図 3 4 1】第 2 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物を示した側面断面図である。
- 【図 3 4 2】第 2 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物を示した前方斜視図である。

10

20

30

40

50

【図 3 4 3】第 2 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物の発光の様子を示した正面図である。

【図 3 4 4】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機の演出装置を示す正面図である。

【図 3 4 5】待機状態の演出装置を示す背面図である。

【図 3 4 6】左右移動制御機構及び可動体を示す斜視図である。

【図 3 4 7】左右移動制御機構及び可動体を示す背面図である。

【図 3 4 8】左右移動制御機構及び可動体を示す分解斜視図である。

【図 3 4 9】左右移動制御機構の左側部分を示す拡大背面図である。

【図 3 5 0】左右移動制御機構の中央部分を示す拡大背面図である。

【図 3 5 1】左右移動制御機構の右側部分を示す拡大背面図である。

【図 3 5 2】可動体を示す分解斜視図である。

【図 3 5 3】係合部を示す斜視図である。

【図 3 5 4】ベルト及び係合部を示す斜視図である。

【図 3 5 5】(a) 図 3 5 0 における X P 3 - X P 3 断面図である。(b) 図 3 5 0 における X P 4 - X P 4 断面図である。

【図 3 5 6】補強カバーを示す斜視図である。

【図 3 5 7】補強カバーを示す背面図である。

【図 3 5 8】可動体を演出位置における左右方向中央に位置させた遊技機を示す正面図である。

【図 3 5 9】可動体を演出位置における右方に位置させた遊技機を示す正面図である。

【図 3 6 0】可動体を演出位置における左方に位置させた遊技機を示す正面図である。

【図 3 6 1】可動体を演出位置から待機位置へ移動させる遊技機を示す正面図である。

【図 3 6 2】(a) 待機位置に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。(b) 演出位置における左右方向中央に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。

【図 3 6 3】(a) 演出位置における右方に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。(b) 演出位置における左方に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。

【図 3 6 4】演出位置から待機位置へ移動させる可動体及び規制手段を示す模式図である。

【図 3 6 5】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 3 6 6】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の正面図である。

【図 3 6 7】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の前方斜視図である。

【図 3 6 8】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の前方斜視図である。

【図 3 6 9】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の背面図である。

【図 3 7 0】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の背面図である。

【図 3 7 1】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の分解後方斜視図である。

【図 3 7 2】下部役物及びリンクアームの後方斜視図である。

【図 3 7 3】下部役物の分解後方斜視図である。

【図 3 7 4】図 3 7 0 における A - A 断面図である。

【図 3 7 5】下部役物が待機位置にある状態を示した背面図。

【図 3 7 6】下部役物が待機位置と演出位置との中間にある状態を示した背面図。

【図 3 7 7】下部役物が演出位置にある状態を示した背面図。

【図 3 7 8】第一の別例に係る A - A 断面図である。

【図 3 7 9】第二の別例に係る A - A 断面図である。

【図 3 8 0】第三の別例に係る A - A 断面図である。

【図 3 8 1】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装置を示す斜視図である。

【図 3 8 2】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装置を示す正面図である。

【図 3 8 3】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装

10

20

30

40

50

置を示す背面斜視図である。

【図 3 8 4】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装置の一部を省略した背面斜視図である。

【図 3 8 5】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の閉鎖状態の演出装置を示す背面図である。

【図 3 8 6】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置を示す平面図である。

【図 3 8 7】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置を示す側断面図である。

【図 3 8 8】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置を示す斜視図である。

10

【図 3 8 9】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置を示す正面図である。

【図 3 9 0】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開放／ロック状態の演出装置を示す背面図である。

【図 3 9 1】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の開放／ロック解除状態の演出装置を示す背面図である。

【図 3 9 2】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の弾丸役物及び装飾役物が演出位置とされた演出装置を示す平面図である。

【図 3 9 3】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の弾丸役物及び装飾役物が演出位置とされた演出装置を示す側断面図である。

20

【図 3 9 4】待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す斜視図である。

【図 3 9 5】待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す一部を省略した斜視図である。

【図 3 9 6】演出位置の弾丸役物及び装飾役物を示す斜視図である。

【図 3 9 7】演出位置の弾丸役物及び装飾役物を示す一部を省略した斜視図である。

【図 3 9 8】弾丸役物及び装飾役物を示す分解斜視図である。

【図 3 9 9】（a）図 3 8 7 における X 1 - X 1 断面図である。（b）図 3 8 7 における X 2 - X 2 断面図である。

【図 4 0 0】（a）ガイドギヤを示す正面図である。（b）弾丸役物を示す正面図である。（c）第 1 の装飾ベース部を示す正面図である。（d）第 2 の装飾ベース部を示す正面図である。

30

【図 4 0 1】弾丸役物を示す分解斜視図である。

【図 4 0 2】外側スパイラル部材及び内側スパイラル部材を示す分解斜視図である。

【図 4 0 3】（a）待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。（b）待機位置から演出位置へ移動する弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。

【図 4 0 4】（a）待機位置から演出位置へ移動する弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。（b）演出位置の弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。

【図 4 0 5】弾丸役物、第 1 の装飾役物及び第 2 の装飾役物の前後方向への移動距離を示す模式図である。

【図 4 0 6】（a）演出位置から待機位置へ移動する弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。（b）待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。

40

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

〔遊技システムの概要〕

本実施形態に係る遊技システムについて図を用いて説明する。図 1 は、本実施形態に係る遊技システムの全体構成を示す図である。図 2 は、本実施形態に係る遊技システムのデータの送受信について説明するためのブロック図である。

【0 0 1 1】

図 1 および図 2 に示すように、本実施形態に係る遊技システム 5 0 0 は、遊技機 1 1 に対して遊技媒体管理装置 2 0 をデータ通信可能に接続された構成であり、遊技に用いられ

50

る遊技媒体の増減に関するデータ等を遊技機 1 1 および遊技媒体管理装置 2 0 間で送受信する。そして、遊技システム 5 0 0 において、遊技媒体の増減数の管理を、遊技を制御する遊技機 1 1 ではなく、遊技媒体管理装置 2 0 が実行する。

【 0 0 1 2 】

遊技システム 5 0 0 は、遊技機 1 1 と、遊技機 1 1 とデータの送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置 2 0 とを有している。遊技機 1 1 と遊技媒体管理装置 2 0 とは、通信ケーブル 3 9 を介して接続されていて、これらの間でデータ通信が可能である。なお、通信ケーブル 3 9 には光ファイバを用い、光信号によってデータ通信が行われることとすればよい。

【 0 0 1 3 】

遊技機 1 1 は、いわゆるパチンコ機であり、遊技媒体として遊技球 1 9 を用いる。遊技機 1 1 は、発射装置 1 1 8 と、磨き装置 1 2 2 と、揚送装置 1 3 3 とを有している。発射装置 1 1 8 は、遊技機 1 1 の前面に設置された透過性を有する板状の保護ガラスによって覆われた遊技領域 1 6 0 の上方に位置し、遊技領域 1 6 0 に対して上方から遊技球 1 9 を発射する。これにより、遊技機 1 1 ではいわゆる戻り玉を回避することができる。戻り玉とは、遊技領域の下方に設けられた発射装置から発射された遊技球が上方に向かって通路を通過して当該通路終端から遊技領域へと放出される構造の一般的な遊技機において生じる現象であり、通路を通過して上方に向かった遊技球が通路終端から遊技領域に放出されず、通路を上方から下方に向かって通り、再び発射装置へと戻ってくる現象をいう。

【 0 0 1 4 】

磨き装置 1 2 2 は、遊技領域 1 6 0 を転動した後に遊技領域 1 6 0 から排出された遊技球 1 9 を磨く。揚送装置 1 3 3 は、磨き装置 1 2 2 により磨かれた遊技球 1 9 を上方へと搬送して、発射装置 1 1 8 へと導く。遊技球 1 9 は遊技機 1 1 の外部に排出されずに、遊技機 1 1 において一定数（例えば、5 0 個）の遊技球 1 9 が一連の経路を循環するように構成されている。遊技球 1 9 が遊技機 1 1 の外部に排出されないため、遊技機 1 1 には外部に排出された遊技球 1 9 を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。ここで、一連の経路とは、具体的には、発射装置 1 1 8、遊技領域 1 6 0、磨き装置 1 2 2、揚送装置 1 3 3 である。なお、発射装置 1 1 8、磨き装置 1 2 2 および揚送装置 1 3 3 については、後に詳述する。

【 0 0 1 5 】

遊技機 1 1 では遊技球 1 9 が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球 1 9 が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球 1 9 が現実増減するわけではない。遊技機 1 1 において、遊技者は遊技媒体管理装置 2 0 からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置 1 1 8 から遊技球 1 9 が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球 1 9 が遊技領域 1 6 0 に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置 2 0 からの貸出によっても、持ち球数が増加する。

【 0 0 1 6 】

なお、本明細書において、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の増減数を検出する」とは、持ち球が増減する要因となる現象を検出することを含み、具体的な持ち球の増減数を検出することに限定されるわけではない。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球 1 9 が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【 0 0 1 7 】

図 2 に示すように、遊技システム 5 0 0 において、遊技媒体管理装置 2 0 が遊技機 1 1 に対して、通信ケーブル 3 9 を介して光信号によるデータの送受信が可能であるように接

10

20

30

40

50

続されている。遊技機 11 は、遊技者が保有する遊技媒体の増減数を検出する増減数検出手段としての増減数検出器 1110（各入賞センサ 1061 および減算センサ 1011）と、遊技機 11 を制御する制御手段である各種制御基板 1099（主制御回路 106、副制御回路 107、および検知制御回路 99）とを備える。増減数検出器 1110 は、遊技者が保有する遊技媒体の増減数すなわち持ち球の増減数を示す増減数検出信号を、遊技媒体管理装置 20 へ出力する。この際、増減数検出信号は、各種制御基板 1099 を介せずに遊技媒体管理装置 20 に入力される。遊技媒体管理装置 20 は、増減数検出器 1110 からの増減数検出信号に基づいて遊技者の持ち球数を管理する、管理装置制御部 202 を有している。本実施形態では、増減数検出信号は、遊技球 19 が各入賞センサ 1061 および減算センサ 1011 のいずれを通過したかを示す信号であり、遊技媒体管理装置 20 はこれに基づいて持ち球の増減数を決定する。なお、これに限定されず、例えば、各入賞センサ 1061 および減算センサ 1011 が、持ち球の具体的な増減数を示す増減数検出信号を遊技媒体管理装置 20 へ出力することとしてもよい。

【0018】

このように、遊技媒体管理装置 20 は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球 19 が各入賞口を通過した場合には、各入賞口における遊技球 19 の通過を検出する各入賞センサ 1061 から送信される増減数検出信号に基づき、遊技球 19 の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球 19 が発射された場合には、これを検出する減算センサ 1011 から送信される増減数検出信号に基づき、持ち球数を減算する。遊技媒体管理装置 20 は、これら増減数検出信号に基づいて、持ち球数を管理する。そして、遊技媒体管理装置 20 は、現在の持ち球数に関するデータを遊技機 11 に送信する。また、遊技媒体管理装置 20 は、遊技機 11 で受け付けた遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求に基づく処理を実行する。

【0019】

ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置 20 によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、本実施形態において、遊技媒体管理装置 20 は、いわゆる CR ユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システム 500 が設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【0020】

遊技媒体管理装置 20 は、紙幣を挿入可能な紙幣挿入口 21 と、プリペイド媒体を挿入可能なプリペイド媒体挿入口 22 と、を有している。これにより、遊技媒体管理装置 20 は、外部から紙幣およびプリペイド媒体を受け付けることができ、遊技価値の管理を行うことができる。なお、図示していないが、遊技媒体管理装置 20 は遊技者を特定するための会員 ID 等の情報が記録された会員カードを挿入可能な挿入口も有していてもよく、会員カード挿入口をプリペイド媒体挿入口 22 と兼用させてもよい。なお、本実施形態では、遊技媒体管理装置 20 で受け付けた遊技価値を「残高」という。遊技媒体管理装置 20 は、残高に関するデータおよび貸出に関するデータに基づいて持ち球数を算出し、遊技機 11 に残高および持ち球数に関するデータを送信する。そして、遊技機 11 は残高および持ち球数についての表示を行う。また、遊技機 11 において遊技者が持ち球の計数（返却）操作を行った場合は、そのことを知らせる信号が遊技機 11 から遊技媒体管理装置 20 から送信される。

【0021】

上述したように、本実施形態では、増減数検出器 1110 から出力された増減数検出信号が、遊技媒体管理装置 20 に入力される際は、各種制御基板 1099 を介することがない。ただし、増減数検出器 1110 から出力された増減数検出信号が、各種制御基板 1099 以外の回路基板や装置等を介して遊技媒体管理装置 20 に入力されてもよい。例えば、遊技機 11 が各種信号を暗号化する暗号化回路を有し、当該暗号化回路が各種制御基板 1099 による遊技機 11 の制御とは独立して動作される場合、増減数検出信号が各種制

御基板 1 0 9 9 の暗号化回路において暗号化された後に遊技媒体管理装置 2 0 へ入力されてもよい。

【 0 0 2 2 】

ここで、増減数検出器 1 1 1 0 が出力する増減数検出信号は、遊技媒体の増減数を算出するための情報を含む信号であり、具体的には、各入賞センサ 1 0 6 1 および減算センサ 1 0 1 1 について遊技球 1 9 が通過したことを検出した際に出力される信号である。遊技媒体管理装置 2 0 の管理装置制御部 2 0 2 は、増減数検出器 1 1 1 0 からの増減数検出信号に基づき持ち球数の管理を行う。

【 0 0 2 3 】

このように、遊技システム 5 0 0 において、増減数検出器 1 1 1 0 から出力された増減数検出信号については、遊技機 1 1 の各種制御基板 1 0 9 9 を介して、遊技媒体管理装置 2 0 へ入力されることがなく、持ち球数の管理は遊技媒体管理装置 2 0 が行う。したがって、遊技機 1 1 の各種制御基板 1 0 9 9 において持ち球数の管理を行うことがなく、その分、各種制御基板 1 0 9 9 の負荷が軽減される。したがって、遊技システム 5 0 0 において、遊技機 1 1 の各種制御基板 1 0 9 9 の負荷を増加させることなく、持ち球数の管理を問題なく行うことができる。そのため、遊技機 1 1 における演出を制限する等、遊技機 1 1 の性能が低下することがない。

【 0 0 2 4 】

また、遊技機 1 1 の主制御回路 1 0 6 は、後述の始動口 1 6 1 を遊技球 1 9 が通過したことに基づいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態へ移行するか否かの大当り抽選を所定の抽選条件で行う大当り抽選部 1 0 6 4 を有している。

【 0 0 2 5 】

〔パチンコ遊技の概要〕

ここで、遊技機 1 1 において実行されるパチンコ遊技の概要について図を用いて説明する。図 3 は、本実施形態に係る遊技機および遊技媒体管理装置の正面図である。

【 0 0 2 6 】

図 3 に示すように、遊技機 1 1 は、タッチパネル式である第 1 液晶表示装置 1 0 2 を有している。第 1 液晶表示装置 1 0 2 は、遊技機 1 1 の上部に位置している。第 1 液晶表示装置 1 0 2 は、遊技媒体管理装置 2 0 で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を遊技機 1 1 において受け付け、持ち球の貸出に関するデータを遊技媒体管理装置 2 0 へ送信する。遊技機 1 1 の下方には、遊技球数表示装置 1 0 2 4 および計数ボタン 1 0 2 5 が設けられている。遊技球数表示装置 1 0 2 4 は液晶表示装置であり、6 桁までの持ち球が表示されるようになっている。計数ボタン 1 0 2 5 は、入力に応じて持ち球の計数を行うための信号を遊技媒体管理装置 2 0 へ送信する。第 1 液晶表示装置 1 0 2 の右方向には、ハンドル 1 0 2 6 が設けられている。本体 1 9 1 の上部の左右両側には、それぞれスピーカ 1 0 7 5 が配設されている。

【 0 0 2 7 】

遊技球 1 9 が発射装置 1 1 8 から遊技領域 1 6 0 に発射されることで、管理された持ち球が消費される。そして、遊技領域 1 6 0 において遊技球 1 9 が各入賞口を通過することで、当該入賞口に設定される払い出しが行われ、持ち球数が加算される。各入賞口について、具体的に説明する。図 3 に示すように、遊技領域 1 6 0 の前面中央には、始動口 1 6 1 および大入賞口 1 6 4 が形成されている。また、遊技領域 1 6 0 の左右両側に、それぞれ 2 つ（合計 4 つ）の一般入賞口 1 6 8 が形成されている。始動口 1 6 1 の入口側には左右に開閉する一対の羽根部材 1 6 3 が設けられており、大入賞口 1 6 4 の入口側には開閉自在のシャッタ 1 6 5 が設けられている。各入賞センサ 1 0 6 1 は、これら始動口 1 6 1 、大入賞口 1 6 4 、および一般入賞口 1 6 8 のそれぞれに設けられ、遊技球 1 9 が各入賞口を通過したことを検出することができるようになっている。なお、各入賞センサ 1 0 6 1 のうちの 1 つである始動口入賞センサ 1 0 6 1 a は、始動口 1 6 1 を遊技球 1 9 が通過したことを検出する入賞検出手段として機能する。このように、各入賞センサ 1 0 6 1 には、始動口入賞センサ 1 0 6 1 a 、大入賞口 1 6 4 に設けられたセンサ、および一般入賞

10

20

30

40

50

口 1 6 8 に設けられたセンサが含まれる。

【 0 0 2 8 】

遊技球 1 9 が始動口 1 6 1 を通過した場合、所定の払出しが行われるとともに、大当り遊技状態へ移行するか否かの大当り抽選が大当り抽選部 1 0 6 4 によって所定の抽選条件に基づき行われる。所定の抽選条件とは、例えば、ハズレになる確率や大当たりに当選する確率などの抽選処理に必要な条件である。この抽選条件は、所定の条件（例えば、大当り抽選の抽選結果）に基づき変動されるものであってもよい。遊技領域 1 6 0 の上部には、特別図柄表示装置 1 6 9 が設けられており、この大当り抽選に基づいて動作される。具体的に、特別図柄表示装置 1 6 9 は、7 セグメント表示が可能な表示装置であり、大当り抽選毎に行われる特別図柄ゲームにおいて特別図柄（図示せず）の可変表示を行うものである。この特別図柄表示装置 1 6 9 における特別図柄は、一列の図柄列で構成されているが、この構成に限定されるものではなく、例えば、複数の図柄列で構成されていてもよい。

10

【 0 0 2 9 】

この特別図柄は、数字や記号等からなる図柄であり、7 セグメントの各セグメントを適宜組み合わせることで表示させることができ、“ 0 ” から “ 9 ” の数字や、“ - ” の絵柄を用いることができる。特別図柄ゲームは、始動口 1 6 1 を遊技球 1 9 が通過したことを条件として開始され、特別図柄表示装置 1 6 9 において特別図柄が可変表示される。

【 0 0 3 0 】

ここで、「可変表示」とは、変動可能に表示されることである。例えば、変動して表示される「変動表示」、停止して表示される「停止表示」等を可能とするものである。また、「可変表示」としては、特別図柄ゲームの結果として特別図柄が表示される「導出表示」を行うことができる。

20

【 0 0 3 1 】

この特別図柄表示装置 1 6 9 において、大当り抽選の抽選結果に応じた特別図柄の導出表示が行われ、導出表示された特別図柄が特定の表示態様（例えば、“ 0 ” から “ 9 ” のいずれかの数字が導出表示される態様、いわゆる「大当り表示態様」）になったことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な大当り遊技状態（特定遊技状態）に移行することとなる。この大当り遊技状態となった場合には、シャッタ 1 6 5 が開放状態に制御され、大入賞口 1 6 4 は遊技球 1 9 を受け入れ容易な開放状態となる。

【 0 0 3 2 】

このように、遊技球 1 9 が始動口 1 6 1 を通過した場合には、持ち球の加算が行われるとともに、大当り抽選部 1 0 6 4 において遊技者にとって有利な大当り遊技状態へ移行するか否かの大当り抽選が行われる。すなわち、各入賞センサ 1 0 6 1 に含まれる増減数検出手段としての始動口入賞センサ 1 0 6 1 a は、持ち球の増減数を検出し、持ち球の増減数を示す増減数検出信号を遊技媒体管理装置 2 0 へ出力する。そして、入賞検出手段としての始動口入賞センサ 1 0 6 1 a は、始動口 1 6 1 を遊技球 1 9 が通過したことを検出し、入賞検出信号を主制御回路 1 0 6 へ出力する。

30

【 0 0 3 3 】

つまり、遊技機 1 1 は、遊技領域 1 6 0 に形成された、遊技球 1 9 が通過することができる始動口 1 6 1 と、始動口 1 6 1 を遊技球 1 9 が通過したに基づいて、遊技者にとって有利な大当り遊技状態へ移行するか否かの大当り抽選を所定の抽選条件で行う大当り抽選部 1 0 6 4 と、始動口 1 6 1 を遊技球 1 9 が通過したことを検出し、入賞検出信号を出力する始動口入賞センサ 1 0 6 1 a と、を備え、入賞検出信号は、主制御回路 1 0 6 および遊技媒体管理装置 2 0 に入力される。

40

【 0 0 3 4 】

これにより、遊技者にとって有利な大当り遊技状態へ移行するか否かの大当り抽選を行うことを指示し、かつ、持ち球の払出を指示する入賞検出信号は、主制御回路 1 0 6 および遊技媒体管理装置 2 0 のいずれにも入力されることから、大当り抽選処理および遊技媒体の払出処理がいずれも遅延することなく、速やかに行われる。

【 0 0 3 5 】

50

〔遊技システムの動作〕

遊技システム５００において、各入賞センサ１０６１または減算センサ１０１１で遊技球１９を検出したことに起因する遊技機１１および遊技媒体管理装置２０の動作について、フローチャートを参照して具体的に説明する。図４は、本実施形態の増減数検出信号処理のフローチャートであって、図４（ａ）は、遊技機の増減数検出信号処理のフローチャートであり、図４（ｂ）は、遊技媒体管理装置の増減数検出信号処理のフローチャートである。

【００３６】

まず、図４（ａ）を参照して、遊技機１１の増減数検出信号処理について説明する。遊技機１１において、各入賞センサ１０６１または減算センサ１０１１によって遊技球１９が検出されたか否かが判定される（Ｓ１０１）。各入賞センサ１０６１または減算センサ１０１１によって遊技球１９が検出されない場合は（Ｓ１０１でＮＯ）、後述のステップＳ１０３が実行される。一方、各入賞センサ１０６１によって遊技球１９が検出された場合は（Ｓ１０１でＹＥＳ）、増減数検出信号が遊技媒体管理装置２０へ出力される（Ｓ１０２）。

【００３７】

ステップＳ１０２では、各入賞センサ１０６１のうち始動口１６１に設けられたセンサ（始動口入賞センサ１０６１ａ）で遊技球１９が検出された場合には、始動口１６１で遊技球１９が検出されたことを示す増減数検出信号が始動口入賞センサ１０６１ａから遊技媒体管理装置２０へ出力される。また、各入賞センサ１０６１のうち大入賞口１６４に設けられたセンサで遊技球１９が検出された場合には、大入賞口１６４で遊技球１９が検出されたことを示す増減数検出信号が大入賞口１６４に設けられたセンサから遊技媒体管理装置２０へ出力される。また、各入賞センサ１０６１のうち一般入賞口１６８に設けられたセンサで遊技球１９が検出された場合には、一般入賞口１６８で遊技球１９が検出されたことを示す増減数検出信号が一般入賞口１６８に設けられたセンサから遊技媒体管理装置２０へ出力される。また、減算センサ１０１１で遊技球１９が検出された場合には、減算センサ１０１１で遊技球１９が検出されたことを示す増減数検出信号が減算センサ１０１１から遊技媒体管理装置２０へ出力される。

【００３８】

そして、遊技球１９が検出されたセンサが始動口入賞センサ１０６１ａであるか否かが判定される（Ｓ１０３）。そして、遊技球１９が検出されたセンサが始動口入賞センサ１０６１ａでない場合は（Ｓ１０３でＮＯ）、後述のステップＳ１０５が実行される。一方、遊技球１９が検出されたセンサが始動口入賞センサ１０６１ａである場合は（Ｓ１０３でＹＥＳ）、始動口入賞センサ１０６１ａから入賞検出信号が主制御回路１０６へ送信される（Ｓ１０４）。

【００３９】

そして、大当たり抽選処理が行われる（Ｓ１０５）。大当たり抽選処理は、主制御回路１０６の大当たり抽選部１０６４によって所定の抽選条件に基づき行われる大当たり遊技状態へ移行するか否かの抽選を行う処理である。そして、特別図柄ゲーム処理が行われる（Ｓ１０６）。特別図柄ゲーム処理では、主制御回路１０６から送信されたコマンドデータ（大当たり抽選の抽選結果を示す情報）に基づき、副制御回路１０７によって特別図柄表示装置１６９の特別図柄の可変表示が行われる。さらに、普通図柄ゲーム処理が行われる（Ｓ１０７）。

【００４０】

そして、大当たり抽選処理の結果が大当たり（大当たり遊技状態への移行）であるか否かが判定される（Ｓ１０８）。大当たりでない場合は（Ｓ１０８でＮＯ）、ステップＳ１０１が再実行される。一方、大当たりである場合は（Ｓ１０８でＹＥＳ）、シャッタ制御処理が行われる（Ｓ１０９）。シャッタ制御処理では、主制御回路１０６から送信されたコマンドデータ（大当たり遊技状態への移行に当選したことを示す情報）に基づく検知制御回路９９の制御によって、シャッタ１６５が開放状態にされた後、大当たり遊技状態が完了した場合に

10

20

30

40

50

シャッタ１６５が閉鎖状態にされる。

【００４１】

次に、図４（ｂ）を参照して、遊技媒体管理装置２０の増減数検出信号処理について説明する。遊技媒体管理装置２０の管理装置制御部２０２において、増減数検出信号が受信されたか否かが判定される（Ｓ２０１）。増減数検出信号が受信されない場合は（Ｓ２０１でＮＯ）、ステップＳ１が再実行される。一方、増減数検出信号が受信された場合は（Ｓ２０１でＹＥＳ）、増減数検出信号の出力元が特定される（Ｓ２０２）。具体的に、増減数検出信号に基づいて、各入賞センサ１０６１および減算センサ１０１１のいずれから送信されたものであるかを特定する。

【００４２】

そして、持ち球管理処理が行われる（Ｓ２０３）。具体的に、始動口１６１、大入賞口１６４、および一般入賞口１６８にはそれぞれ払い出される持ち球の増加数が予め設定されており、特定された入賞口に応じて持ち球数が加算される。また、減算センサ１０１１から出力される増減数検出信号は、遊技球１９の発射が行われ持ち球が消費されたことを示す。そのため、この信号が出力された場合は、持ち球数が１減算される。そして、増減数検出信号に応じて更新された持ち球数が遊技機１１へ送信される（Ｓ２０４）。遊技機１１において持ち球数を受信した場合、表示されている持ち球の更新表示処理が行われる。持ち球数の更新表示については後述する。

【００４３】

〔遊技システムの電氣的構成および動作〕

遊技システムのネットワーク構成、電氣的構成および動作について、図を用いて説明する。図５は、本実施形態に係る遊技システムのネットワーク構成を示す図である。図６は、本実施形態に係る遊技システムにおける遊技機および遊技媒体管理装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【００４４】

図５に示すように、遊技機１１が設置される遊技場等において、遊技機１１および遊技媒体管理装置２０を含む複数の遊技システム５００が、パケット通信による光信号のデータ通信が可能に、ホールコンピュータ（遊技場管理装置）５０と接続されている。また、表示装置（遊技用装置）４０は、遊技機１１および遊技媒体管理装置２０に対応付けられている。図示していないが、情報表示装置４９は遊技機１１の上方等に設置され、遊技機１１における入賞数等を示す入賞履歴等の遊技情報を表示する。なお、情報表示装置４９と第１液晶表示装置１０２とを一体としてもよい。この遊技情報は、遊技機１１から遊技媒体管理装置２０を介して情報表示装置４９へ送信される。遊技機１１は、情報表示装置４９と直接データ通信を行うことはできない。また、ホールコンピュータ５０は、遊技媒体管理装置２０および情報表示装置４９のそれぞれとデータ通信可能に接続されている。しかし、遊技機１１は、ホールコンピュータ５０と直接データ通信を行うことはできない。

【００４５】

遊技機１１は、遊技機固有情報と、遊技情報等の遊技に関する情報およびその情報が送信された日時を示す日時情報を含む遊技機データと、を遊技媒体管理装置２０へ送信する。ここで、遊技機固有情報とは、各遊技機１１を識別するための識別情報であり、各遊技機１１に固有の情報である。遊技機固有情報は、遊技機データとセットで遊技機１１から遊技媒体管理装置２０へ送信される。遊技機固有情報は、遊技機１１が有するＲＯＭ、ＲＡＭ等の記憶手段に予め記憶されている。

【００４６】

遊技媒体管理装置２０は、遊技機１１から送信された遊技機固有情報および遊技機データを受信すると、遊技機データを情報表示装置４９へ送信するとともに、遊技機固有情報および遊技機データをホールコンピュータ５０へ送信する。遊技媒体管理装置２０からホールコンピュータ５０へ送信されたデータは、パケット通信による光信号として送信される。情報表示装置４９は、遊技媒体管理装置２０から遊技機データを受信した場合、表示装置固有情報（遊技用装置固有情報）と遊技機データとをホールコンピュータ５０へ、パ

10

20

30

40

50

ケット通信による光信号として送信する。ここで、表示装置固有情報とは、各情報表示装置 49 を識別するための識別情報であり、各情報表示装置 49 に固有の情報である。また、遊技媒体管理装置 20 および情報表示装置 49 は、電気信号を光信号に変換する信号変換器を有し、光信号をホールコンピュータ 50 に送信する。

【0047】

ホールコンピュータ 50 は、信号を受信する受信部 51 と、受信部 51 が受信した遊技機データを集計して集計結果を表示する表示部 52 と、互いに対応付けられた遊技機 11 と情報表示装置 49 とを記憶している記憶部 53 と、受信部 51 で受信したデータを照合することにより、不正行為が行われていないか判断する照合部 54 とを有している。なお、ホールコンピュータ 50 は、いわゆるサーバであり、CPU、メモリ、各種入出力デバイス等を有する構成である。ホールコンピュータ 50 が有する上記各部は、ハードウェアとメモリ内のソフトウェアとが協働して構築されている。

【0048】

受信部 51 は、光信号を電気信号に変換する信号変換器を有し、パケット通信による光信号を受信可能である。受信部 51 は、遊技システム 500 ごとに、遊技媒体管理装置 20 からの遊技機固有情報および遊技機データの信号をパケット通信により受信するとともに、情報表示装置 49 からの表示装置固有情報および遊技機データの信号をパケット通信により受信する。表示部 52 は、受信部 51 により受信された遊技機データに基づいて各遊技機の遊技に関するデータを集計し、集計結果を表示する。

【0049】

記憶部 53 は、互いに対応している遊技機 11 および情報表示装置 49 を記憶している。つまり、互いに対応している遊技機 11 と情報表示装置 49 とについて、それらの遊技機固有情報と表示装置固有情報とを対応付けて、予め記憶している。照合部 54 は、情報表示装置 49 から受信した表示装置固有情報と、遊技媒体管理装置 20 を介して遊技機 11 から受信した遊技機固有情報とを、記憶部 53 に記憶された内容と照合する。照合部 54 の照合の結果、遊技機固有情報と表示装置固有情報とが、記憶部 53 において対応付けられているものとは異なっていると判断した場合には、表示部 52 はその旨を表示する。この場合は、不正行為が行われたと判断される。

【0050】

このように、ホールコンピュータ 50 は、データを受信する受信部 51 と、受信したデータを集計して表示する表示部 52 と、を備え、受信部 51 は、遊技機固有情報と、日時情報および遊技情報を含む遊技機データとを、情報表示装置 49 および遊技媒体管理装置 20 を介して遊技機 11 から信号変換器を通じてパケット通信による光信号により受信し、表示部 52、受信した遊技機データに基づいて各遊技機 11 のデータを集計し表示する。

【0051】

これにより、パケット通信は送信容量が大きいことから、各遊技機 11 は機種 ID やメイン基板のシリアル番号等の遊技機固有の情報や対応する情報表示装置 49 に固有の情報を、ホールコンピュータ 50 に送信することができる。従来は遊技機と遊技機上部に備えられた表示装置との管理は、遊技機と表示装置の番号を予め紐付けて管理していた。それに対して本実施形態では、上記構成により、遊技媒体管理装置 20 および情報表示装置 49 から送信されるデータにより遊技機 11 および情報表示装置 49 を識別することにより、これらを管理できる。したがって、遊技機 11 を管理するホールコンピュータ 50 側で、予め、遊技機 11 を設置場所に関連付けてデータ設定しておく必要がない。また、遊技場内で遊技機の移動を行った際に、移動先の情報表示装置 49 の番号を新たに遊技機 11 に関連付けて再設定する必要もない。これにより、遊技場の管理者の負担を軽減することができる。

【0052】

また、ホールコンピュータ 50 は、受信部 51 と、表示部 52 と、記憶部 53 と、表示部 52 と、を備え、受信部 51 は、ある遊技機 11 とは異なる他の複数の遊技機 11 それぞれからデータを受信可能に配されるとともに、自身の表示装置固有情報を送信可能な情

10

20

30

40

50

報表示装置 49 からの信号を受信可能に構成され、記憶部 53 は、遊技機 11 と情報表示装置 49 とを対応付けて記憶し、照合部 54 は、情報表示装置 49 から受信した表示装置固有情報と、遊技機 11 から受信した遊技機固有情報とを記憶部に記憶された情報と照合し、表示部 52 は、照合部 54 による照合の結果、受信した表示装置固有情報と受信した遊技機固有情報とが対応付けられたものでないとは判断したときにはその旨を表示する。

【0053】

このような構成により、遊技機 11 と情報表示装置 49 とが対応付けられているか否かを、遊技機 11 から遊技媒体管理装置 20 を介して受信された遊技機固有情報と情報表示装置 49 から受信された表示装置固有情報とを予め記憶された情報と照合することで判定することができる。判定の結果、これらの情報が不一致である場合には、遊技機固有情報が正しくないと判断できる。それにより、遊技機 11 の制御基板等を不正に交換する等の不正行為が行われたか否かを検出することができる。このように簡素な構成で不正行為を検出可能である。なお、表示装置固有情報と遊技機固有情報とが対応付けられたものでないと照合部 54 で判断された場合には、遊技機 11 になんらかの不正行為が行われたのではなく、情報表示装置 49 になんらかの不正行為が行われた可能性も考えられるが、不正行為を行う者は、普通、不正出玉獲得を行うことから、情報表示装置 49 に不正行為が行われることはほとんどない。

【0054】

ここで、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律によると、遊技機と外部装置とは電氣的に接続することが認められていないと解釈できる。そこで、例えば、特開 2008-173202 号公報に開示されているように、従来の遊技機は、機械的に動作する電磁継電器を有する集中端子板を備え、この集中端子板と外部装置とが接続されていた。この従来の遊技機の集中端子板は、外部装置との信号の送受信を複数の信号ごとに設置された電磁継電器を用いて行っているため、大容量のデータを、簡単な構成により高速で簡単に送受信することが困難であった。しかし、本実施形態では、上述したように、遊技システム 500 と外部装置であるホールコンピュータ 50 とは、パケット通信による光信号のデータ通信が可能に接続されている。そのため、ホールコンピュータ 50 は、それぞれ大容量のデータである、遊技機固有情報および遊技機データの信号と、表示装置固有情報および遊技機データとを、遊技システム 500 ごとにパケット通信により一括して受信することができる。それにより、簡素な構成で不正行為を検出可能である。

【0055】

図 6 に示すように、遊技機 11 は、検知制御回路 99、表示装置制御基板 103 および遊技機接続基板 201、主制御回路 106 および副制御回路 107 を有している。これらは、マイクロコンピュータを主要な構成部品として有している。マイクロコンピュータは、CPU および処理プログラム等が記憶される記憶部（RAM、ROM 等）により構成される。

【0056】

また、遊技機 11 は電源供給用の電源 108 を有している。電源 108 は、遊技機 11 の各部に電力を供給する。なお、主制御回路 106 には検知制御回路 99 を経由して、電源 108 から電力が供給されている。また、表示装置制御基板 103 には副制御回路 107 を経由して、電源 108 から電力が供給されている。

【0057】

表示装置制御基板 103 は第 1 液晶表示装置 102 と接続されている。表示装置制御基板 103 は、第 1 液晶表示装置 102 の表示を制御する。例えば、第 1 液晶表示装置 102 に送信される画像用の信号を第 1 液晶表示装置 102 における表示に適するように変換する。例えば、表示装置制御基板 103 は画像のサイズが第 1 液晶表示装置 102 の画面のサイズに合うように画像用の信号を変換する。また、表示装置制御基板 103 は、第 1 液晶表示装置 102 の入力信号に応じて、遊技媒体管理装置 20 に指示を行う送信信号を生成する。

【0058】

主制御回路１０６は、各入賞センサ１０６１、磁石センサ１０６２および第２電波センサ１０６３と接続され、これらセンサからの信号を受信する。また、主制御回路１０６は、普通電動役物ソレノイド１０６４、大入賞口ソレノイド１０６５およびＬＥＤ１０６６と接続され、これらの動作を制御する。

【００５９】

副制御回路１０７は、演出用ボタン１０７１および演出用センサ１０７２と接続され、これらからの信号を受信する。また、第２液晶表示装置１０７３、第１ＬＥＤ基板１０７４、スピーカ１０７５、第２ＬＥＤ基板１０７６、アクチュエータ１０７７が接続され、これらの動作を制御する。

【００６０】

検知制御回路９９は、上述の各入賞センサ１０６１の他、第１電波センサ１００１、第１開放センサ１００２、第２開放センサ１００３、遊技球ゼロセンサ１００４、適正数センサ１００５、アウト口センサ１００６、ハンドルボリューム１００７、停止スイッチ１００８、タッチセンサ１００９、発射装置入口センサ１０１０、減算センサ１０１１、揚送装置入口センサ１０１２、揚送モータセンサ基板１０１３、着脱ユニットセンサ１０１４、磨きモータセンサ１０１５および磨き装置入口センサ１０１６と接続され、これらからの信号を受信する。また、球送りソレノイド１０１７、発射ソレノイド１０１８、揚送モータ１０１９、着脱ユニットモータ１０２０および磨きモータ１０２１と接続され、これらの動作を制御する。

【００６１】

また、検知制御回路９９は、計数スイッチ１０２３を有した表示基板１０２２と接続されている。表示基板１０２２は、遊技球数表示装置１０２４（図３参照）を制御する。

【００６２】

また、遊技機１１は、第１接続部１０４および第２接続部１０５を有している。第１接続部１０４は、各入賞センサ１０６１および減算センサ１０１１に接続されている。各入賞センサ１０６１および減算センサ１０１１は、第１接続部１０４を介して、遊技媒体管理装置２０の遊技機接続基板２０１に接続されている。第２接続部１０５は、表示装置制御基板１０３に接続されている。表示装置制御基板１０３は、第２接続部１０５介して、遊技媒体管理装置２０の遊技機接続基板２０１に接続される。

【００６３】

第１接続部１０４は、各入賞センサ１０６１および減算センサ１０１１からの信号を光信号に変換する信号変換器を有しており、遊技媒体管理装置２０に対して光通信方式による通信が可能である。ここで、上述の特開２００８－１７３２０２号公報に開示されているように、従来の遊技機は、機械的に動作する電磁継電器を有する集中端子板を備え、この集中端子板と外部装置とが接続されていた。この従来の遊技機に対して、遊技システム５００は、以下に示すように様々な有利な効果を奏する。

【００６４】

遊技システム５００において、従来の遊技機における外部装置と端子板を接続する場合のように、これらの間に外部装置に対する信号の種別毎にそれぞれ電磁継電器を設ける必要がない。遊技システム５００では、第１接続部１０４と遊技媒体管理装置２０との間に信号変換器を１つ備えるだけでよく、コストの軽減を図ることができる。また、電磁継電器を用いたリレー回路では、その構造上、空きピンを設けることが困難であるが、光通信方式を用いる場合は、例えば受信側においても複数の空きピンを設けることが可能であり拡張性が高い。また、電磁継電器は電磁石により機械的に動作するものであるため故障が発生しやすいが、光通信方式では故障が少なく、電磁継電器を用いた場合よりも平均故障時間を低減し信頼性を向上させることができる。また、電磁継電器はノイズが発生しやすいが、光通信方式はノイズの影響を受けにくい。また、光通信方式の場合、電磁継電器を用いた場合よりも応答速度が速く、一度のパケットで大容量データを転送することもできる。一度のパケット通信で大容量のデータを送ることができるので、通信回数が減り、データ生成量が減少される。例えば、持ち球を１５個増加させるという信号を送信する場合

10

20

30

40

50

、電磁継電器を用いた方式では、１個の持ち球を増加させる信号を１５回送信する必要がある。しかし、光通信方式では、１５個の持ち球を増加させる信号を一括で送信できる。さらに、その他の信号（例えば、コマンド種別、通信日時などの日時データ、および、遊技機固有番号等）を同時に送信することも可能である。その結果、通信における送信側の制御および受信側の制御を、ともに簡素化することができる。それにより、各制御基板が有するＣＰＵの小型化が可能となる。なお、各入賞センサ１０６１および減算センサ１０１１から光通信ケーブルを、遊技媒体管理装置２０に直接接続してもよい。これにより、第１接続部１０４が不要となり、コストの軽減を図ることができる。

【００６５】

したがって、遊技媒体管理装置２０の管理装置制御部２０２は、遊技媒体管理装置２０の遊技機接続基板２０１および遊技機１１の第１接続部１０４を介して、遊技機１１の各入賞センサ１０６１および減算センサ１０１１に接続される。そして、遊技媒体管理装置２０の管理装置制御部２０２は、遊技媒体管理装置２０の遊技機接続基板２０１および遊技機１１の第２接続部１０５を介して、遊技機１１の表示装置制御基板１０３に接続される。管理装置制御部２０２はＣＰＵおよび処理プログラム等が記憶される記憶部（ＲＡＭ、ＲＯＭ等）により構成される。

【００６６】

以下、これらの構成の説明とともに遊技システム５００について説明する。遊技機１１の各入賞センサ１０６１は、各入賞口を通過する遊技球１９を検出する。遊技媒体管理装置２０の管理装置制御部２０２は、上述のように、各入賞センサ１０６１から出力される増減数検出信号に基づいて、各入賞に応じた球数を持ち球数に加算する。このように、遊技システム５００は、入賞球を検出する機能を有している。

【００６７】

磁石センサ１０６２は、遊技機１１における異常な磁気を検出する。これにより、磁石を利用して遊技球１９を操作するといった不正行為を防止することができる。第２電波センサ１０６３は、遊技機１１における異常な電波を検出する。これにより、遊技機１１に対して電波を照射したり放電させたりすることにより、遊技機１１の誤動作を誘発させるといった不正行為を防止することができる。

【００６８】

普通電動役物ソレノイド１０６４は、始動口１６１に設けられる羽根部材１６３を有した普通電動役物１６２（図３参照）に接続されており、主制御回路１０６から供給される駆動信号に応じて、羽根部材１６３が開放状態または閉鎖状態とする。また、大入賞口ソレノイド１０６５は、シャッタ１６５を有した大入賞口１６４に接続されており、主制御回路１０６から供給される駆動信号に応じて、シャッタ１６５を駆動させ、大入賞口１６４を開放状態または閉鎖状態とする。ＬＥＤ１０６６は、始動口１６１に遊技球が入球したことに基いて大入賞口１６４を開放させるか否かの抽選結果である特別図柄表示装置、普通電動役物を開放するか否かの普通図柄表示装置、またはこれらの保留数である保留表示装置等の状態を表示するものであり、主制御回路１０６から供給される駆動信号に応じて点灯態様が変動する。

【００６９】

例えば、針金等を用いて大入賞口１６４のシャッタ１６５を強制的に開放状態とする不正行為を行ったとしても、シャッタ１６５を駆動させる駆動信号が供給されているか否かを検出することにより、不正が行われていることを検出することができ、不正行為を防止することができる。

【００７０】

表示基板１０２２は、遊技者が有している持ち球数を表示する遊技球数表示装置１０２４を制御する。具体的には、図３に示すように、遊技機１１の前面における下部には、遊技球数表示装置１０２４が設けられている。遊技球数表示装置１０２４は液晶表示装置であり、６桁までの持ち球数が表示されるようになっている。持ち球数は、上述したとおり、遊技媒体管理装置２０によって管理されている。遊技が実行されることにより持ち球数

10

20

30

40

50

は増減する。遊技媒体管理装置 20 は、各入賞センサ 1061 または減算センサ 1011 から送信される増減数検出信号に基づいて加算および減算を行い、持ち球数を管理している。そして、遊技媒体管理装置 20 は、持ち球数に関する信号を表示基板 1022 へと送信する。表示基板 1022 は、検知制御回路 99 から持ち球数の増減に関する信号を受信して、遊技球数表示装置 1024 に表示される持ち球数を更新する。また、表示基板 1022 は、持ち球数が 0 であった場合には、その旨を示す信号を検知制御回路 99 へ送信する。これにより、検知制御回路 99 は、遊技球 19 を発射してもよいか判定を行うことができる。なお、遊技機 11 の制御において必要であれば持ち球数が 0 以外であっても、持ち球数に関する信号を検知制御回路 99 に送信することとしてもよい。また、このような持ち球数に関する信号は、表示基板 1022 を介して検知制御回路 99 に送信されるのではなく、遊技媒体管理装置 20 から検知制御回路 99 へ直接送信されることとしてもよい。

10

【0071】

上述のように、各入賞センサ 1061 で遊技球 19 が検出された場合、入賞ごとに設定される獲得遊技球数が持ち球数に加算される。つまり、増減数検出信号が遊技媒体管理装置 20 へ送信され、遊技媒体管理装置 20 では各入賞に応じた獲得遊技球数が現在の持ち球数に加算される。そして、遊技媒体管理装置 20 は、加算後の持ち球数に関するデータを表示基板 1022 に送信し、表示基板 1022 により遊技球数表示装置 1024 が表示される持ち球を更新する。

【0072】

減算センサ 1011 は、発射装置 118 における遊技球 19 の出口に設けられており、発射装置 118 から遊技球 19 が発射されること（発射球）を検出する。遊技媒体管理装置 20 は、減算センサ 1011 から送信される増減数検出信号を受信すると、現在の持ち球数を減算する。これにより、遊技媒体管理装置 20 により管理される持ち球数が更新される。遊技媒体管理装置 20 は、減算後の持ち球数に関するデータを検知制御回路 99 に送信する。そして、検知制御回路 99 から表示基板 1022 に持ち球数が送信されることにより、遊技球数表示装置 1024 の持ち球数の表示が更新される。なお、戻り玉が生じた場合は、実際には遊技球 19 が遊技領域 160 に発射されていないにも関わらず、減算センサ 1011 では遊技球 19 が発射されたと誤って検出をする可能性がある。しかし、上述したように、遊技機 11 は戻り玉を回避することができる構造であるため、遊技媒体管理装置 20 は持ち球数を正しく管理できる。

20

30

【0073】

表示基板 1022 が有する計数スイッチ 1023 は、図 3 に示すように遊技球数表示装置 1024 の左側に配設される計数ボタン 1025 への入力を検出する。遊技者が計数ボタン 1025 を押下すると、計数スイッチ 1023 から検出信号が出力される。表示基板 1022 は計数スイッチ 1023 からの検出信号を受信すると、遊技球数表示装置 1024 に表示された持ち球数を徐々に減少させる。そして、同時に、遊技球数表示装置 1024 に表示された持ち球数の減少分に関してのデータが遊技媒体管理装置 20 に送信される。管理装置制御部 202 はこのデータに応じて、遊技球数表示装置 1024 に表示された持ち球数の減少分を、計数球数として遊技媒体管理装置 20 の表示装置（図示せず）に表示させる。つまり、持ち球を計数球に変換する。

40

【0074】

また、計数ボタン 1025 の押下時間が長くなればなるほど、遊技球数表示装置 1024 に表示された持ち球数の減少速度が速くなるようにしてもよい。その場合は、持ち球数の減少速度に対応して、遊技媒体管理装置 20 に表示される計数球数の増加速度も速くなる。そして、持ち球数が所望の値となったところで、計数ボタン 1025 の押下操作を停止すれば、計数球への変換が停止する。これにより、遊技者は容易に、持ち球のうち所望の数の球を計数球に変換することができる。

【0075】

また、遊技者が第 1 液晶表示装置 102 における特定領域（後述の返却表示領域 102b）を押下した後、10 秒以内に計数ボタン 1025 を押下した場合には、遊技球数表示

50

装置 1024 に表示された持ち球数がゼロになり、遊技球数表示装置 1024 に表示されていた持ち球数が計数球数に加算されて、遊技媒体管理装置 20 に表示されることとしてもよい。これにより、持ち球を一括で計数球数とすることができるため、すべての持ち球を計数する場合に、遊技者の操作が容易である。また、計数スイッチ 1023 を 1 回操作するだけですべての持ち球を一括で計数するようにしてもよい。また、第 1 液晶表示装置 102 において、計数球に変換する持ち球の数を設定できることとしてもよい。これにより、遊技者は任意の数の持ち球を容易に計数球に変換することができる。

【0076】

遊技球 19 は各入賞口を通過して磨き装置 122 に到達するか、各入賞口を通過せずに遊技領域 160 の下部に形成されたアウト口 166 を通過して磨き装置 122 に到達するかのいずれかである。したがって、各入賞センサ 1061 およびアウト口センサ 1006 の検出信号に基づいて、遊技領域 160 から磨き装置 122 へと到達して循環されるすべての遊技球 19 の個数（アウト球数）を検出することができる。なお、アウト球数を検出する際の各入賞センサ 1061 からの信号は、各入賞口を通過したか否かを示すものであり、持ち球の増減数を示すものではない。また、アウト球検出機能は、遊技媒体管理装置 20 が有していてもよい。その場合は、アウト口センサ 1006 は、遊技球 19 を検出した際に、当該検出信号を遊技媒体管理装置 20 へ送信することとすればよい。

【0077】

また、遊技システム 500 は、エラー検出機能を有している。例えば、発射球の検出信号およびアウト球の検出信号により、遊技領域 160 に発射された遊技球 19 の個数と、遊技領域 160 から磨き装置 122 へ到達する遊技球 19 の個数とを比較することができる。すなわち、外部から遊技球 19 が遊技領域 160 内へ投入されるような不正行為を検出することができる。このように、遊技システム 500 は、遊技球数オーバーフローエラーを検出することができる。なお、遊技球数オーバーフローエラーは、遊技機 11 において、認識できる持ち球数を超えた場合に生じるエラーとしてもよい。例えば、持ち球数が、遊技球数表示装置 1024 に表示可能な 6 桁の持ち球を超えた場合に、遊技球数オーバーフローエラーが検出されることとしてもよい。

【0078】

また、発射球の検出信号およびアウト球の検出信号により、遊技領域 160 に発射された遊技球 19 の個数と、遊技領域 160 から磨き装置 122 に到達する遊技球 19 の個数とを比較し、アウト球が検出され続ける一方で発射球が検出されない状態が生じた場合には、減算センサエラーを検出することができる。すなわち、遊技球 19 が発射装置 118 において球詰まりしていることを検出することができる。

【0079】

また、発射球の検出信号およびアウト球の検出信号により、遊技領域 160 に発射された遊技球 19 の個数と、遊技領域 160 から磨き装置 122 に到達する遊技球 19 の個数とを比較し、発射球が検出され続ける一方で、発射球に応じたアウト球が検出されない状態が生じた場合には、入賞センサエラーを検出することができる。すなわち、遊技球 19 が各入賞口等において球詰まりしていることを検出することができる。

【0080】

第 1 液晶表示装置 102 は、球貸に関する遊技者の入力を受け付けるための入力装置であると共に、遊技価値の残高を表示する表示装置として機能する。図 3 に示すように、遊技機 11 の上方には、第 1 液晶表示装置 102 が設けられている。第 1 液晶表示装置 102 の画面上には、再プレイ表示領域 102a、返却表示領域 102b、球貸表示領域 102c および残高表示領域 102d が形成されている。残高表示領域 102d には、遊技媒体管理装置 20 において、外部から紙幣またはプリペイド媒体等の遊技価値を受け付けた場合に、その遊技価値のうち持ち球に変換可能である額が表示される。

【0081】

再プレイ表示領域 102a、返却表示領域 102b および球貸表示領域 102c は、遊技者の入力を受け付けるための入力用の領域である。第 1 液晶表示装置 102 が遊技者に

10

20

30

40

50

よるタッチ操作がなされた領域が球貸表示領域 102cであることを検出したときは、表示装置制御基板 103は、球貸を要求する送信信号を遊技媒体管理装置 20に送信する。遊技媒体管理装置 20では球貸要求に基づいて、残高を減算すると共に減算した分に対応する持ち球数を加算する貸出処理を行う。そして、更新された残高は、表示装置制御基板 103を介して遊技媒体管理装置 20から第1液晶表示装置 102へ送信され、残高表示領域 102dの残高表示が更新される。また、加算された持ち球数は、遊技媒体管理装置 20から表示基板 1022へ送信され、遊技球数表示装置 1024の持ち球の表示が更新される。

【0082】

また、遊技媒体管理装置 20において残高がない状態（例えば、遊技媒体管理装置 20にプリペイド媒体が挿入されていない場合等）では、球貸表示領域 102cへの入力は無効となる。このような状態で、球貸表示領域 102cにおける遊技者のタッチ操作を検出した場合には、不正加算エラーが検出される。なお、残高があり、持ち球への変換が可能な場合は、球貸表示領域 102cが発光しているように表示し、残高がなく、持ち球への変換が不可能な場合は、球貸表示領域 102cはやや暗めとなるように表示してもよい。

【0083】

また、第1液晶表示装置 102が遊技者によるタッチ操作がなされた領域が返却表示領域 102bであることを検出したときは、表示装置制御基板 103は、遊技の終了を要求する送信信号を遊技媒体管理装置 20に送信する。そして、遊技媒体管理装置 20は、遊技の終了を指示するための送信信号を表示基板 1022に対して送信する。また、返却表示領域 102bがタッチ操作された後、10秒以内に遊技者が計数ボタン 1025を押下した場合には、上述したように、持ち球数が一括で計数球数に変換されて遊技媒体管理装置 20に表示される。

【0084】

なお、第1液晶表示装置 102の再プレイ表示領域 102aは、再プレイ貯玉がある場合にのみ入力の受け付けが有効となる。再プレイ貯玉とは、前日以前に遊戯した際の持ち球を持ち越すことをいう。再プレイ球の数等の持ち越した持ち球に関する情報は、例えば、遊技場以外の場所に設置された貯玉サーバに、遊技者を特定できる会員ID等の情報と対応付けて記憶されている。遊技者は、例えば、遊技中はこの会員カードを遊技媒体管理装置 20に挿入しておくこととすればよい。遊技者が、会員カードを遊技媒体管理装置 20に挿入した状態で再プレイ表示領域 102aをタッチ操作することで、遊技媒体管理装置 20は会員カードに記録された会員IDを読み取り、貯玉サーバより当該会員IDに対応付けられた、再プレイ球の数等の情報を入手する。遊技媒体管理装置 20はこの情報に基づいて再プレイ球の数を持ち球数に加算する。

【0085】

第1液晶表示装置 102が遊技者によるタッチ操作がなされた領域が再プレイ表示領域 102aであることを検出したときは、表示装置制御基板 103において再プレイを要求する送信信号が遊技媒体管理装置 20へ送信される。そして、遊技媒体管理装置 20は、再プレイ球数の個数情報に基づいて増加された持ち球数の情報を表示基板 1022に送信し、遊技球数表示装置 1024の持ち球数の表示が更新される。そして、貯玉サーバに記憶された情報が更新される。

【0086】

また、図示していないが、第1液晶表示装置 102には、画面切り替え領域が表示されていることとしてもよい。第1液晶表示装置 102が遊技者によるタッチ操作がなされた領域が画面切り替え領域であることを検出したときは、第1液晶表示装置 102に表示される内容が切り替えられることとしてもよい。例えば、上述した貸出動作の結果内容や返却動作の結果内容等の遊技媒体管理装置 20からの情報と、副制御回路 107から送信される演出用の画像等の情報とで、切り替えが行われることとしてもよい。

【0087】

また、図示していないが、第1液晶表示装置 102は、遊技媒体管理装置 20に挿入さ

10

20

30

40

50

れた会員カードに記録された会員ID等のカード情報や遊技機11の遊技情報等を表示可能であることとしてもよい。これらのカード情報や遊技情報の表示は、第1液晶表示装置102のタッチ操作により、図3に示すような表示態様と切り替えが可能であることとしてもよい。

【0088】

遊技機11は、電源が投入されると、主制御回路106に設けられたCPUの固有ID、検知制御回路99に設けられたCPUの固有ID、遊技機11に記憶された遊技機製造業者コード、上述の認証・通信制御回路300等の実現に用いられるセキュリティチップの製造業者コード、遊技機11の型式コードおよび遊技場の整合性を判定する。

【0089】

第1開放センサ1002は、本体191において、ガラス枠が開放されていることを検出する。また、第2開放センサ1003は、本体191において、内枠が開放されていることを検出する。

【0090】

第1電波センサ1001は、遊技機11の本体191に対する異常な電波を検出する。

【0091】

また、遊技機11は、上記のようなエラーを検知した場合は、エラー報知を行う。エラー報知としては、エラーを検出する基板にもよるが、遊技の停止、遊技媒体管理装置20によるエラー情報の表示、スピーカ1075によるエラー情報の音声出力、本体演出用の第1LED基板1074や盤面演出用の第2LED基板1076に接続されるLEDの点灯、アクチュエータ1077の駆動およびタッチパネル式である第1液晶表示装置102におけるエラー情報の表示等とすればよい。

【0092】

遊技機11は、遊技媒体管理装置20に対して、遊技状態の情報を出力する。具体的には、遊技機11は、遊技媒体管理装置20に対して、アウト球数、入賞により得た持ち球数、入賞毎に出力される入賞種別（始動口、大当り、小当り、出玉大の大当り、出玉小の大当り、出玉中の大当り）、大当りかつ時短状態、確変状態、時短状態、不正検出に関するセキュリティ、ガラス枠開放状態、内枠開放状態、遊技機エラー時、に関する情報を出力する。

【0093】

電源108は、単相交流100Vから遊技機11に必要な電源を生成する。本実施形態では、電源108は、検知制御回路99と、副制御回路107とに直接電力を供給する。そして、主制御回路106に検知制御回路99を介して電力を供給する。また、表示装置制御基板103には副制御回路107を介して電力を供給する。なお、電力の供給は上述の態様に限定されるわけではない。

【0094】

また、電源108は、図示していないバックアップ電源を有している。そのため、電源がOFFにされても、主制御回路106および検知制御回路99のそれぞれのRAMに記憶された情報を保持することができる。なお、電源108には、図示していないクリアスイッチが設けられている。クリアスイッチを操作することにより、主制御回路106および検知制御回路99のそれぞれのRAMに記憶された情報を初期化することができる。

【0095】

具体的には、主制御回路106のRAMにおいて保持される内容は、大当り状態（ラウンド回数含む）、高確率・時短状態、保留メモリ（特別図柄、普通図柄）の乱数値、エラー状態、検知制御回路99への未送信コマンドデータ、普通電動役物および特別電動役物、である。また、検知制御回路99のRAMにおいて保持される内容は、持ち球数、エラー状態、遊技媒体管理装置20への未送信コマンドデータ、遊技台情報、遊技情報および遊技媒体管理装置20に挿入された会員カードのカード情報等、である。

【0096】

発射ソレノイド1018は、発射装置118に設けられ、検知制御回路99からの駆動

10

20

30

40

50

制御信号に応じて遊技球 19 の発射を行うための動作を行う。発射ソレノイド 1018 を駆動するための駆動制御信号は、遊技者によってハンドル 1026（図 3 参照）が操作されることにより出力される。タッチセンサ 1009 は、ハンドル 1026 の周縁に設けられており、遊技者がハンドル 1026 を握持した場合にはタッチセンサ 1009 にも触れることとなるような位置に配置されている。したがって、タッチセンサ 1009 からの検出信号により、遊技者がハンドル 1026 を握持しているか否かの検出を行うことができる（タッチ検出）。

【0097】

ハンドル 1026 は、回転可能なように本体 191 に設置されている。また、ハンドル 1026 は、回転させた場合に、時計回りの反対方向へ付勢力が働くように設置されている。したがって、ハンドル 1026 を回転させて手を離すと、ハンドル 1026 は回転して元の位置に戻る。

【0098】

ハンドル 1026 には、時計回り方向への回転角度に応じた検出信号を出力するハンドルボリューム 1007 が設けられている。このハンドルボリューム 1007 から出力される信号に応じて、発射装置 118 からの遊技球 19 の発射強度が変更される。

【0099】

また、ハンドル 1026 には保持レバー 1026a が設けられており、遊技者が保持レバー 1026a を操作することで、ハンドル 1026 の回転位置が固定される。すなわち、ハンドル 1026 を回転させて、所望の位置で保持レバー 1026a を操作することにより、ハンドル 1026 から手を離してもハンドル 1026 が回転することがなく、その位置で保持される。これにより、長時間にわたる遊技による疲労を軽減することができる。

【0100】

さらに、図示していないが、ハンドル 1026 はスイング移動構造を有しており、ハンドル 1026 を上下左右にスイング移動させることができる。つまり、ハンドル 1026 は一般的には、本体 191 に対して略垂直方向に突出しているが、スイング移動構造を有することから、本体 191 に対してハンドル 1026 が傾斜するように配置することができる。これにより、遊技者はハンドル 1026 の操作において操作しやすいように、ハンドル 1026 を適度にスイング移動させることができる。

【0101】

また、停止スイッチ 1008 は、例えばハンドル 1026 の近傍に設けられている。検知制御回路 99 は停止スイッチ 1008 からの検出信号を受信した場合は、ハンドルボリューム 1007 から検出信号を受信している場合でも、発射ソレノイド 1018 の動作を停止させる。つまり、遊技者が停止スイッチ 1008 を操作している場合は、ハンドル 1026 が回転させられていても、発射装置 118 から遊技球 19 が発射されることはない。なお、ハンドル 1026 が回転させられていても、タッチセンサ 1009 からの検出信号が出力されていない場合すなわち遊技者がハンドル 1026 を握持していない場合、および、ハンドル 1026 の回転角度が小さすぎる場合には、発射装置 118 から遊技球 19 が発射されることはない。

【0102】

ここで、発射装置 118 について図を用いて説明する。図 7 は、本実施形態に係る遊技機の発射装置について説明するための図である。また、図 8 は、本実施形態に係る遊技機の発射装置の平面図である。

【0103】

図 7 に示すように、発射装置 118 は、発射ソレノイド 1018、発射台 1111、発射杵 1112 および支持軸 1113 を有している。発射杵 1112 はその上端部が支持軸 1113 に支持されており、支持軸 1113 を回転中心として回転可能に設置されている。発射ソレノイド 1018 は発射杵 1112 の近傍に配置されている。発射ソレノイド 1018 が検知制御回路 99 により駆動させられることにより、発射杵 1112 は発射ソレノイド 1018 に引き寄せられて、回転駆動する。発射杵 1112 が発射ソレノイド 10

10

20

30

40

50

18に引き寄せられることにより遊技球19を打撃し、遊技球19が発射装置118から斜め上方へと発射される。発射台1111は発射杵1112により打撃される遊技球19の待機位置である。遊技球19が発射台1111に配置された状態で、発射杵1112の反対側が発射方向であり、開放されている。

【0104】

図8に示すように、発射装置118は、上述した部材以外に、球入口1114、発射装置入口センサ1010、球通路1115、球送りソレノイド1017および減算センサ1011を有している。遊技球19は、球送りソレノイド1017によって発射台1111へ送り出される。揚送装置133によって遊技機上部へ搬送された遊技球19は球入口1114に導かれる。さらに、球通路1115を通過し、待機位置にて待機する。球通路1115に設けられた発射装置入口センサ1010は、遊技球19が球通路1115を通過することにより検出信号を出力する。遊技者がハンドル1026を操作した場合は、検知制御回路99により球送りソレノイド1017が駆動させられ、図示していない球送り杵が発射台1111の方向（図8では下方向）へと、待機状態の遊技球19を押し出す。これにより、遊技球19が発射台1111へ移動する。また、待機位置から発射台1111への経路には減算センサ1011が設けられており、発射台1111へ移動する遊技球19を検出する。減算センサ1011によって、遊技球19が検出された場合には、持ち球数が1減算される。

10

【0105】

図3に示すように、遊技領域160において、始動口161や大入賞口164等の各入賞口、または、アウト口166を通過した遊技球19は、ガイド経路167を経由して磨き装置122に案内される。

20

【0106】

ここで、磨き装置122について説明する。磨き装置122の詳細は図示していないが、磨き装置122は筐体と筐体に着脱自在な着脱ユニットとを有している。筐体には、ガイド経路167によって案内された遊技球19を筐体の内部へ導くための球入口が形成されている。球入口には、遊技球19が投入されたことを検出する磨き装置入口センサ1016が設けられている。筐体の前面側には、着脱ユニットを嵌め込むための嵌合凹部が形成されている。また、嵌合凹部の内側には、遊技球19の搬送経路となるガイド溝が形成されている。また、球入口とガイド溝の間には遊技球19を導くために入口案内経路が形成されている。また、ガイド溝の端部には、球出口が形成されている。ガイド溝には、ガイド溝に沿って遊技球19を導くためのらせん状のスクリューが設置されている。ガイド溝に導かれた遊技球19は、このスクリューが回転することによりガイド溝に沿って搬送され、球出口へと導かれる。

30

【0107】

着脱ユニットは、遊技球19を磨くための布を有している。当該布の一部は着脱ユニットの外部に露呈しており残りは着脱ユニットの内部に設置されている。磨き装置122に設けられた着脱ユニットモータ1020が駆動することにより、この布は一定方向に送られ、外部に露呈される部分が変化する。つまり、着脱ユニットモータ1020が駆動することにより、露呈された布が着脱ユニット内部へと送られていき、それに伴って、着脱ユニット内部から布の新たな部分が外部に送られてくる。

40

【0108】

着脱ユニットを筐体の嵌合凹部に嵌め込むことにより、ガイド溝1204の開放された側に露呈された布が押し付けられる態様となる。つまり、スクリューが回転することにより遊技球19がガイド溝に沿って搬送されている際に、遊技球19が布に接触することとなる。なお、筐体には、着脱ユニットが嵌合凹部に嵌め込まれていることを検出する着脱ユニットセンサ1014が設けられている。磨き装置122は、さらに検知制御回路99によって制御される着脱ユニットモータ1020および磨きモータ1021を有する。

【0109】

着脱ユニットが筐体の嵌合凹部に嵌め込まれている状態で、着脱ユニットモータ102

50

0 および磨きモータ1021が駆動する。これにより、布は移動し始め、スクリューは回転し始める。スクリューが回転することにより、遊技球19がガイド溝に沿って搬送される。この際に、布は、遊技球19の搬送方向とは逆方向に移動される。ガイド溝に沿って搬送される遊技球19は、遊技球19の搬送方向とは逆方向に移動される布と接触することにより、遊技球19が布により擦られて、遊技球19は磨かれる。このように、遊技球19は、布によって磨かれながらガイド溝を搬送され、球出口から排出されて、揚送装置133に導かれる。なお、着脱ユニットモータ1020および磨きモータ1021は、磨き装置入口センサ1016によって遊技球19が検出されたことを契機に駆動される。磨きモータセンサ1015は磨きモータ1021の駆動を検出する。これにより、磨きモータ1021が正常に回転駆動されているかを検出することができる。

10

【0110】

揚送装置について図を用いて説明する。図9は、本実施形態に係る遊技機の揚送装置について説明するための図である。図10は、本実施形態に係る遊技機の揚送装置の動作について説明するための図である。

【0111】

図9および図10に示すように、揚送装置133は、球入口1301、球出口1302、揚送部1303、スクリュー1304、揚送装置入口センサ1012および揚送モータ1019を有している。また、揚送装置133は、揚送モータセンサ基板1013を備えている。球入口1301には、磨き装置122によって搬送された遊技球19が導かれる。揚送装置入口センサ1012は、球入口1301に導入された遊技球19を検出する。揚送装置入口センサ1012による遊技球19の検出に応じて揚送モータ1019が駆動する。揚送部1303の内側に設けられたらせん状のスクリュー1304には、下部に設けられたギアを介して、揚送モータ1019からの動力が伝達される。球入口1301を通過した遊技球19は、さらに球通路（図示せず）を通過して、筒状の揚送部1303の下部に到達する。スクリュー1304は揚送モータ1019により回転しており、遊技球19はスクリュー1304により上方へ搬送される。揚送モータセンサ基板1013は、揚送モータ1019の駆動を検出する。これにより、揚送モータ1019が正常に回転駆動されているかを検出することができる。

20

【0112】

スクリュー1304によって、揚送部1303の上部に到達した遊技球19は、揚送部1303の上側に設けられた球出口1302から排出され、球出口1302と連通された発射装置118の球入口1114に導かれる。そして、遊技球19は発射装置118に送られる。

30

【0113】

また、遊技システム500は、遊技領域160における遊技球19の数を管理している。検知制御回路99に接続される適正数センサ1005は、遊技領域160内にある遊技球19の数が適正量か否かを検出する。遊技機11内に50個の遊技球19が循環しているとすると、例えば遊技領域160内に存在する遊技球が10個以下である場合を適正量とし、遊技領域160内に存在する遊技機11が10個を超えると検出信号を出力し、異常であることを知らせる。また、検知制御回路99に接続される遊技球ゼロセンサ1004は、遊技領域160内に遊技球19がない場合に検出信号を出力する。

40

【0114】

検知制御回路99は、接続された各種センサ等に基づき、省電力状態へ移行する。例えば、タッチセンサ1009によって、所定の期間、遊技者がハンドル1026を握持していないことを検出した場合、省電力状態へ移行すればよい。例えば、副制御回路107に接続された各種演出デバイスをOFFとしてもよい。また、持ち球が0になった場合、プリペイド媒体が未挿入である場合、および現金が投入されていない場合等には、省電力状態へ移行することとしてもよい。このように、検知制御回路99は、遊技が行われているか否かを判定し、遊技機11を省電力状態に移行することができる。

【0115】

50

電源１０８は、図示しないバックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、第２開放センサ１００３による内枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。

【０１１６】

なお、この場合は、内枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、内枠が開放された回数等の情報を、遊技機１１の第１液晶表示装置１０２等に出力するものであってもよい。

【０１１７】

〔遊技機の動作〕

以下に、遊技機１１で実行される処理動作について図を用いて説明する。

【０１１８】

〔メイン処理〕

最初に、図１１に示すように、主制御回路１０６におけるＣＰＵ（以下、メインＣＰＵ）は、ＲＡＭアクセス許可、バックアップ復帰処理、作業領域の初期化等の初期設定処理を実行する（Ｓ１０）。そして、詳しくは図１３を用いて後述するが、メインＣＰＵは、特別図柄ゲームの進行、液晶表示装置、特別図柄表示装置に表示される特別図柄、装飾図柄に関する特別図柄制御処理を実行する（Ｓ１１）。

【０１１９】

そして、詳しくは図１６を用いて後述するが、メインＣＰＵは、普通図柄ゲームの進行、普通図柄表示装置に表示される普通図柄に関する普通図柄制御処理を実行する（Ｓ１２）。そして、メインＣＰＵは、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理の実行の結果にしたがって、特別図柄、普通図柄などの可変表示の表示制御を行う図柄表示装置制御処理を実行する（Ｓ１３）。

【０１２０】

このように、メイン処理においては、初期設定処理が終了した後、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理、図柄表示装置制御処理を繰り返し実行することとなる。

【０１２１】

〔システムタイマ割込処理〕

また、メインＣＰＵは、メイン処理を実行している状態であっても、メイン処理を中断させ、システムタイマ割込処理を実行する場合がある。主制御回路１０６には、図示しないリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。リセット用クロックパルス発生回路は、所定の周期（例えば２ミリ秒）毎にクロックパルスを発生するものである。メインＣＰＵは、発生したクロックパルスに応じて、以下のシステムタイマ割込処理を実行する。このシステムタイマ割込処理について図１２を用いて説明する。

【０１２２】

最初に、図１２に示すように、メインＣＰＵは、大当たり判定用乱数カウンタ、大当たり図柄決定用乱数カウンタ等の各カウンタ値を“１”増加するように乱数更新処理を実行する（Ｓ２０）。そして、メインＣＰＵは、始動口１６１等への遊技球１９の入賞または通過を検知する入力検出処理を実行する（Ｓ２１）。例えば、入力検出処理は、始動口入賞センサ１０６１ａから入賞検出信号を受信したことにより実行される。そして、メインＣＰＵは、主制御回路１０６および副制御回路１０７間等の制御基板間の同期をとるための待ち時間タイマ、大入賞口１６４の開放時間を計測するための大入賞口開放時間タイマ等、各種のタイマの更新処理を実行する（Ｓ２２）。そして、各種の変数に基づいて駆動制御するための信号をソレノイド、モータ等に供給するために、出力処理を実行する（Ｓ２３）。

【０１２３】

そして、メインＣＰＵは、各種のコマンドを検知制御回路９９や副制御回路１０７に供給するコマンド出力処理を実行する（Ｓ２４）。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了し、割込発生前のアドレスへ復帰し、メイン処理を実行させる。なお、各入

10

20

30

40

50

賞口を遊技球 19 が通過することに基づいて行われる入賞による持ち球の加算は、上述の通り、遊技媒体管理装置 20 によって行われる。すなわち、始動口入賞センサ 1061a を含む入賞センサ 1061 から、主制御回路 106 を介さず遊技媒体管理装置 20 へ増減数検出信号が送信され、遊技媒体管理装置 20 において払出処理が実行される。

【0124】

〔特別図柄制御処理〕

図 11 の特別図柄制御処理について図 13 を用いて説明する。なお、図 13 において、各処理の側方に記載された数値は、それら各処理に対応する制御状態フラグを示し、その制御状態フラグの数値に応じて、その数値に対応する一つのステップが実行され、特別図柄ゲームが進行することとなる。

【0125】

最初に、図 13 に示すように、メイン CPU は、制御状態フラグをロードする処理を実行する (S30)。

【0126】

なお、後述する各処理において、メイン CPU は、制御状態フラグの値に基づいて、各ステップにおける各種の処理を実行するか否かを判断することとなる。この制御状態フラグは、特別図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、各処理のいずれかを実行可能にするものである。また、それに加えて、メイン CPU は、各ステップに対して設定された待ち時間タイマ等に応じて決定される所定のタイミングで各ステップにおける処理を実行する。

【0127】

なお、この所定のタイミングに至る前においては、各ステップにおける処理を実行することなく終了することとなり、他のサブルーチンを実行することとなる。もちろん、所定の周期でシステムタイマ割込処理も実行する。

【0128】

そして、メイン CPU は、特別図柄記憶チェック処理を実行する (S31)。詳しくは図 15 を用いて後述するが、メイン CPU は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値 (00) である場合に、保留個数のチェックを行い、保留個数がある場合に、大当たり判定、導出特別図柄、特別図柄の変動パターン等の決定を行う。また、メイン CPU は、特別図柄変動時間管理を示す値 (01) を制御状態フラグにセットし、今回の処理で決定された変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、今回決定された変動パターンに対応する変動時間を経過した後、後述する特別図柄変動時間管理処理を実行するように設定することとなる。

【0129】

一方、メイン CPU は、保留個数がない場合には、デモ画面を表示するためのデモ表示処理を行う。

【0130】

そして、メイン CPU は、特別図柄変動時間管理処理を実行する (S32)。この処理において、メイン CPU は、制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す値 (01) であり、変動時間が経過した場合に、特別図柄表示時間管理を示す値 (02) を制御状態フラグにセットし、確定後待ち時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、確定後待ち時間が経過した後、後述する特別図柄表示時間管理処理を実行するように設定することとなる。

【0131】

そして、メイン CPU は、特別図柄表示時間管理処理を実行する (S33)。この処理において、メイン CPU は、制御状態フラグが特別図柄表示時間管理を示す値 (02) であり、確定後待ち時間が経過した場合に、大当たりか否かを判断する。メイン CPU は、大当たりである場合に、大当たり開始インターバル管理を示す値 (03) を制御状態フラグにセットし、大当たり開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、大当たり開始インターバルに対応する時間が経過した後、後述する大当たり開始インターバ

10

20

30

40

50

ル管理処理を実行するように設定することとなる。

【0132】

一方、メインCPUは、大当りではない場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値（08）をセットする。つまり、後述する特別図柄ゲーム終了処理を実行するように設定することとなる。

【0133】

そして、メインCPUは、大当りであると判別した場合には、大当り開始インターバル管理処理を実行する（S34）。この処理において、メインCPUは、制御状態フラグが大当り開始インターバル管理を示す値（03）であり、その大当り開始インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口164を開放させるために、主制御回路106のROMから読み出されたデータに基づいて、主制御回路106のRAMに位置付けられた変数を更新する。メインCPUは、大入賞口開放中を示す値（04）を制御状態フラグにセットするとともに、開放上限時間（例えば30秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。つまり、後述する大入賞口開放中処理を実行するように設定することとなる。

【0134】

そして、メインCPUは、大入賞口開放中処理を実行する（S35）。この処理において、メインCPUは、制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（04）である場合に、大入賞口入賞カウンタが所定数以上であるという条件、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが“0”である）という条件のいずれかを満たす（所定の閉鎖条件が成立した）か否かを判断する。

【0135】

メインCPUは、いずれかの条件を満たした場合に、大入賞口164を閉鎖させるために、メインRAMに位置付けられた変数を更新する。そして、メインCPUは、大入賞口内残留球監視を示す値（05）を制御状態フラグにセットする。メインCPUは、大入賞口内残留球監視時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、大入賞口内残留球監視時間が経過した後、後述する大入賞口内残留球監視処理を実行するように設定することとなる。

【0136】

そして、メインCPUは、大入賞口内残留球監視処理を実行する（S36）。この処理において、メインCPUは、制御状態フラグが大入賞口内残留球監視を示す値（05）であり、大入賞口内残留球監視時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタが大入賞口開放回数最大値以上である（最終ラウンドである）という条件を満たすか否かを判断する。

【0137】

メインCPUは、この条件を満たした場合に、大当り終了インターバルを示す値（07）を制御状態フラグにセットし、大当り終了インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、大当り終了インターバルに対応する時間が経過した後、後述する大当り終了インターバル処理の処理を実行するように設定することとなる。

【0138】

一方、メインCPUは、この条件を満たさない場合に、大入賞口再開放待ち時間管理を示す値（06）を制御状態フラグにセットする。また、メインCPUは、ラウンド間インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した後、後述する大入賞口再開放前待ち時間管理処理を実行するように設定することとなる。

【0139】

そして、メインCPUは、大入賞口開放回数カウンタが大入賞口開放回数最大値以上ではないと判別した場合に、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を実行する（S37）。この処理において、メインCPUは、制御状態フラグが大入賞口再開放待ち時間管理を示す値（06）であり、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタを“1”増加するように記憶更新する。メインCPUは、大入賞口開放中を示す値（04）を制御状態フラグにセットする。メインCPUは、開放上限時間（例え

10

20

30

40

50

ば30秒)を大入賞口開放時間タイマにセットする。つまり、上述した大入賞口開放中処理を再度実行するように設定することとなる。

【0140】

そして、メインCPUは、大入賞口開放回数カウンタが大入賞口開放回数最大値以上であると判別した場合に、大当たり終了インターバル処理を実行する(S38)。この処理において、メインCPUは、制御状態フラグが大当たり終了インターバルを示す値(07)であり、大当たり終了インターバルに対応する時間が経過した場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値(08)を制御状態フラグにセットする。つまり、後述する特別図柄ゲーム終了処理を実行するように設定することとなる。

【0141】

そして、メインCPUは、大当たり図柄が確変図柄である場合には、確変状態に移行させる制御を行うとともに、大当たり図柄が非確変図柄である場合には、通常遊技状態に移行させる制御を行うこととなる。

【0142】

そして、メインCPUは、大当たり遊技状態が終了した場合、または、はずれとなった場合には、特別図柄ゲーム終了処理を実行する(S39)。この処理において、メインCPUは、制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了を示す値(08)である場合に、保留個数を示すデータ(始動記憶情報)を“1”減少するように記憶更新する。そして、メインCPUは、次回の変動表示を行うために、特別図柄記憶領域の更新を行う。メインCPUは、特別図柄記憶チェックを示す値(00)をセットする。つまり、上述した特別図柄記憶チェック処理を実行するように設定することとなる。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0143】

上述したように、制御状態フラグをセットすることにより、特別図柄ゲームが実行されることとなる。具体的には、メインCPUは、図14に示すように、大当たり遊技状態ではない場合において、大当たり判定の結果がハズレであるときには、制御状態フラグを“00”、“01”、“02”、“08”と順にセットすることにより、図13に示す特別図柄記憶チェック処理、特別図柄変動時間管理処理、特別図柄表示時間管理処理、特別図柄ゲーム終了処理の処理を所定のタイミングで実行することとなる。

【0144】

また、メインCPUは、大当たり遊技状態ではない場合において、大当たり判定の結果が大当たりであるときには、制御状態フラグを“00”、“01”、“02”、“03”と順にセットすることにより、図13に示す特別図柄記憶チェック処理、特別図柄変動時間管理処理、特別図柄表示時間管理処理、大当たり開始インターバル管理処理の処理を所定のタイミングで実行し、大当たり遊技状態への制御を実行することとなる。

【0145】

更に、メインCPUは、大当たり遊技状態への制御が実行された場合には、制御状態フラグを“04”、“05”、“06”と順にセットすることにより、図13に示す大入賞口開放中処理、大入賞口内残留球監視処理、大入賞口再開放前待ち時間管理処理の処理を所定のタイミングで実行し、大当たり遊技を実行することとなる。

【0146】

なお、大当たり遊技が実行されている場合において、大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合には、“04”、“05”、“07”、“08”と順にセットすることにより、図13に示す大入賞口開放中処理、大入賞口内残留球監視処理、大当たり終了インターバル処理、特別図柄ゲーム終了処理の処理を所定のタイミングで実行し、大当たり遊技状態を終了することとなる。

【0147】

[特別図柄記憶チェック処理]

図13の特別図柄記憶チェック処理について図15を用いて説明する。

【0148】

最初に、図 15 に示すように、メイン CPU は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値（00）であるか否かの判断を行う（S40）。メイン CPU は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値であると判別した場合（S40でYES）には、保留個数が“0”であるか否かの判断を行う（S41）。一方、メイン CPU は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値であるとは判別しなかった場合（S40でNO）には、本サブルーチンを終了する。

【0149】

そして、メイン CPU は、保留個数を示すデータが“0”であると判別した場合（S41でYES）には、デモ表示処理を実行する（S42）。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。一方、メイン CPU は、保留個数を示すデータが“0”であると判別しなかった場合（S41でNO）には、制御状態フラグとして特別図柄変動時間管理を示す値（01）をセットする処理を実行する（S43）。

【0150】

そして、メイン CPU は、大当たり判断処理を実行する（S44）。この処理において、メイン CPU は、高確率フラグを読み出し、読み出した高確率フラグに基づいて、大当たりの判定値（大当たり判定値）の数が異なる複数の大当たり判定テーブルから1つの大当たり判定テーブルを選択する。

【0151】

このように、高確率フラグが所定の値である場合、つまり遊技状態が確変状態である場合には、大当たり遊技状態に移行する確率は、通常時よりも向上することとなる。そして、メイン CPU は、始動入賞時に抽出された大当たり判定用乱数値と、選択された大当たり判定テーブルとを参照する。つまり、メイン CPU は、遊技者に有利な大当たり遊技状態とするか否かの判定を行うこととなる。

【0152】

そして、メイン CPU は、特別図柄決定処理を実行する（S45）。この処理において、メイン CPU は、始動入賞時に抽出された大当たり図柄用乱数値を読み出し、その大当たり図柄用乱数値と、上述した大当たり判定の結果と、に基づいて、特別図柄を決定し、その特別図柄を示すデータを、主制御回路106が有するメインRAMの所定領域に記憶する。また、メイン CPU は、特別図柄を特別の表示態様（大当たり図柄が確変図柄となる表示態様）として決定する場合には、確変状態に移行させる制御を行うこととなる。

【0153】

このように記憶された特別図柄を示すデータは、特別図柄表示装置に供給される。これによって、特別図柄表示装置に、特別図柄が導出表示されることとなる。また、このように記憶された特別図柄を示すデータは、主制御回路106のメインCPUから副制御回路107のCPUに導出図柄指定コマンドとして供給される。これによって、副制御回路107において、特別図柄に対応する装飾図柄が液晶表示装置に導出表示されることとなる。

【0154】

そして、メイン CPU は、変動パターン決定処理を実行する（S46）。この処理において、メイン CPU は、演出条件選択用乱数値を抽出する。メイン CPU は、上述したように決定された特別図柄に基づいて、変動パターンを決定するための変動パターン振分テーブルを選択する。そして、メイン CPU は、演出条件選択用乱数カウンタから抽出した演出条件選択用乱数値と選択した変動パターン振分テーブルとに基づいて、変動パターンを決定し、メインRAMの所定領域に記憶する。メイン CPU は、このような変動パターンを示すデータに基づいて、特別図柄の変動表示態様（特に、変動表示時間）を決定することとなる。

【0155】

このように記憶された変動パターンを示すデータは、特別図柄表示装置に供給される。これによって、特別図柄表示装置に、特別図柄が決定した変動パターンで変動表示することとなる。また、このように記憶された変動パターンを示すデータは、主制御回路106のメインCPUから副制御回路107のCPUに変動パターン指定コマンドとして供給さ

10

20

30

40

50

れる。副制御回路１０７のＣＰＵは、受信した変動パターン指定コマンドに応じた演出表示を実行することとなる。

【０１５６】

そして、メインＣＰＵは、決定した変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットし（Ｓ４７）、今回の変動表示に用いられた記憶領域をクリアする処理を実行する（Ｓ４８）。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【０１５７】

〔普通図柄制御処理〕

図１１の普通図柄制御処理について図１６を用いて説明する。なお、図１６において、各処理の側方に記載された数値は、それらのステップに対応する普通図柄制御状態フラグを示し、その普通図柄制御状態フラグの数値に応じて、その数値に対応する一つのステップが実行され、普通図柄ゲームが進行することとなる。

【０１５８】

最初に、図１６に示すように、普通図柄制御状態フラグをロードする処理を実行する（Ｓ５０）。この処理において、メインＣＰＵは、普通図柄制御状態フラグを読み出す。

【０１５９】

なお、後述する処理において、メインＣＰＵは、普通図柄制御状態フラグの値に基づいて、各ステップにおける各種の処理を実行するか否かを判断することとなる。この普通図柄制御状態フラグは、普通図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、各処理のいずれかを実行可能にするものである。また、それに加えて、メインＣＰＵは、各ステップに対して設定された待ち時間タイマ等に応じて決定される所定のタイミングで各ステップにおける処理を実行する。

【０１６０】

なお、この所定のタイミングに至る前においては、各ステップにおける処理を実行することなく終了することとなり、他のサブルーチンを実行することとなる。もちろん、所定の周期でシステムタイマ割込処理も実行する。

【０１６１】

そして、メインＣＰＵは、普通図柄記憶チェック処理を実行する（Ｓ５１）。この処理において、メインＣＰＵは、普通図柄制御状態フラグが普通図柄記憶チェックを示す値（００）である場合に、普通図柄に関する保留個数のチェックを行い、保留個数がある場合に、当り判定等を行う。そして、メインＣＰＵは、普通図柄変動時間管理を示す値（０１）を普通図柄制御状態フラグにセットし、今回の処理で決定された変動時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、今回決定された変動時間を経過した後、後述する普通図柄変動時間監視処理を実行するように設定するのである。

【０１６２】

そして、メインＣＰＵは、普通図柄変動時間監視処理を実行する（Ｓ５２）。この処理において、メインＣＰＵは、普通図柄制御状態フラグが普通図柄変動時間管理を示す値（０１）であり、変動時間が経過した場合に、普通図柄表示時間監視を示す値（０２）を普通図柄制御状態フラグにセットし、確定後待ち時間（例えば０．５秒）を待ち時間タイマにセットする。つまり、確定後待ち時間が経過した後、後述する普通図柄表示時間監視処理を実行するように設定するのである。

【０１６３】

そして、メインＣＰＵは、普通図柄表示時間監視処理を実行する（Ｓ５３）。この処理において、メインＣＰＵは、普通図柄制御状態フラグが普通図柄表示時間監視を示す値（０２）であり、確定後待ち時間が経過した場合に、当りか否かを判断する。メインＣＰＵは、当りである場合に、普通電動役物開放設定処理を実行し、普通電動役物開放を示す値（０３）を普通図柄制御状態フラグにセットする。つまり、後述する普通電動役物開放処理を実行するように設定するのである。

【０１６４】

一方、メインＣＰＵは、当りではない場合に、普通図柄ゲーム終了を示す値（０４）を

10

20

30

40

50

セットする。つまり、後述する普通図柄ゲーム終了処理を実行するように設定するのである。

【0165】

そして、メインCPUは、普通電動役物開放処理を実行する（S54）。この処理において、メインCPUは、普通図柄制御状態フラグが普通電動役物開放を示す値（03）である場合に、普通電動役物の開放中において所定数の始動入賞があったという条件、普通電動役物開放時間タイマが“0”であるという条件のいずれかを満たすか否かを判断する。

【0166】

メインCPUは、いずれかの条件を満たした場合に、普通電動役物である羽根部材を閉鎖状態にさせるために、メインRAMに位置付けられた変数を更新する。メインCPUは、普通図柄ゲーム終了を示す値（04）を普通図柄制御状態フラグにセットする。つまり、後述する普通図柄ゲーム終了処理を実行するように設定するのである。

【0167】

そして、メインCPUは、普通図柄ゲーム終了処理を実行する（S55）。この処理において、メインCPUは、普通図柄制御状態フラグが普通図柄ゲーム終了を示す値（04）である場合に、普通図柄に関する保留個数を示すデータを“1”減少するように記憶更新する。メインCPUは、次回の普通図柄の変動表示を行うために、普通図柄記憶領域の更新を行う。メインCPUは、普通図柄記憶チェックを示す値（00）をセットする。つまり、上述した普通図柄制御状態フラグをロードする処理を実行するように設定するのである。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0168】

〔副制御回路メイン処理〕

一方、副制御回路107は、副制御回路メイン処理を実行することとなる。この副制御回路メイン処理について図17を用いて説明する。なお、この副制御回路メイン処理は、電源が投入されたときに開始される処理である。

【0169】

最初に、図17に示すように、副制御回路107のCPU（以下、サブCPUと称す）は、RAMアクセス許可、作業領域を初期化等の初期設定処理を実行する（S60）。そして、サブCPUは、ワークRAMの所定領域に位置付けられた各種の乱数カウンタの乱数値を更新する乱数更新処理を実行する（S61）。

【0170】

そして、詳しくは図18を用いて後述するが、サブCPUは、受信したコマンドを解析し、その解析したコマンドに応じたコマンド解析処理を実行する（S62）。そして、サブCPUは、遊技領域160内に設けられる第2液晶表示装置1073における画像の表示制御を行う表示制御処理を実行する（S63）。そして、サブCPUは、スピーカ1075から発生させる音の制御を行う音声制御処理（S64）、各種のランプの発光制御を行うランプ制御処理を実行する（S65）。この処理が終了した場合には、再度、乱数更新処理（S61）に処理を移す。

【0171】

このように、副制御回路メイン処理においては、初期設定処理が終了した後、乱数更新処理からランプ制御処理を繰り返し実行することとなる。

【0172】

〔コマンド解析処理〕

図17のコマンド解析処理について図18を用いて説明する。

【0173】

最初に、図18に示すように、サブCPUは、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かによって、主制御回路106からの受信コマンドがあるか否かを判断する（S71）。この処理において、サブCPUは、受信コマンドがあると判別した場合には、ワークRAMの所定領域に位置付けられたコマンドバッファから、コマンドデータを読み出す（S72）。これ以降の処理については以下に詳しく説明する。一方、サブCPUは

、受信コマンドがないと判別した場合（Ｓ７１でＮＯ）には、本サブルーチンを終了する。
【０１７４】

受信コマンドがあると判別した場合（Ｓ７１でＹＥＳ）には、サブＣＰＵは、読み出したコマンドデータに基づいて、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ７３）。サブＣＰＵは、変動パターン指定コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ７３でＹＥＳ）には、装飾図柄の変動パターン、背景画像を表示する画像演出パターンなど、各種の演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する（Ｓ７４）。なお、演出パターンの決定には、現在行われている演出の状況を検出する演出用センサ１０７２からの信号および遊技者が演出用ボタン１０７１を操作したことにより出力される信号も考慮される。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

10

【０１７５】

一方、サブＣＰＵは、変動パターン指定コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ７３でＮＯ）には、読み出したコマンドデータに基づいて、導出図柄指定コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ７５）。サブＣＰＵは、導出図柄指定コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ７５でＹＥＳ）には、導出図柄指定コマンドに基づいて、導出表示させる装飾図柄を決定する導出装飾図柄決定処理を実行し（Ｓ７６）、本サブルーチンを終了する。一方、サブＣＰＵは、導出図柄指定コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ７５でＮＯ）には、受信コマンドに対応する演出制御データをセットし（Ｓ７７）、本サブルーチンを終了する。

【０１７６】

20

〔発射処理〕

次に、遊技システム５００において遊技球１９を発射させたときの遊技機１１の主な動作について、フローチャートを用いて説明する。図１９は、本実施形態の発射処理のフローチャートである。図１９に示すように、まず、遊技者によるハンドル１０２６への操作を検出したか否かが判定される（Ｓ３０１）。ハンドル１０２６が操作された場合、ハンドルボリューム１００７から検知制御回路９９へ検出信号が出力される。つまり、検知制御回路９９がハンドルボリューム１００７からの検出信号を受信したか否かで、遊技者によるハンドル１０２６への操作を検出したか否かが判定される。ハンドル１０２６への操作が検出されない場合は（Ｓ３０１でＮＯ）、ステップＳ３０１が再実行される。一方、ハンドル１０２６への操作が検出された場合は（Ｓ３０１でＹＥＳ）、持ち球数が０であるか否かが判定される。（Ｓ３０２）。ステップＳ３０２においては、表示基板１０２２から持ち球数が０である旨を示す信号を受信しているか否かで持ち球数の判定が行われる。持ち球数が０である場合は（Ｓ３０２でＹＥＳ）、ステップＳ３０１が再実行される。つまり、持ち球数が０である場合には、球送りソレノイド１０１７によって遊技球１９が発射台１１１１へ送られることがなく、遊技球１９は発射装置１１８から発射されない。

30

【０１７７】

一方、持ち球数が０ではない場合は（Ｓ３０２でＮＯ）、遊技球発射処理が行われる（Ｓ３０３）。遊技球発射処理では、球送りソレノイド１０１７（図６、図８参照）が動作されて遊技球１９が発射台１１１１へ送られる。このときに減算センサ１０１１によって遊技球１９が検出されることになる。そして、発射ソレノイド１０１８（図６、図７参照）が、ハンドルボリューム１００７が検出したハンドル１０２６への操作に応じた強度で動作され、遊技球１９が発射される。

40

【０１７８】

そして、図４（ａ）を参照して説明した遊技機側増減数検出信号処理が実行される（Ｓ３０４）。具体的には、ステップＳ３０３において減算センサ１０１１が遊技球１９を検出することを契機として、遊技機側増減数検出信号処理が実行される。その後、ステップＳ３０１が再実行される。

【０１７９】

以上、本発明の実施形態について説明したが、上述の実施形態は具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではなく、具体的構成などは適宜設計変更可能である。

50

また、上述の作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【0180】

例えば、本実施形態においては、複数の制御基板を備える構成としたが、例えば、これら複数の制御基板のすべてをワンボードに構成してもよい。

【0181】

なお、上述した実施形態においては、液晶表示装置付きのパチンコ遊技機を例に挙げたが、これに限らず、羽根モノ、ヒコーキモノと称されるパチンコ遊技機、権利モノと称されるパチンコ遊技機、その他別の態様であってもよい。

【0182】

以下、本発明の一実施形態に係る遊技機について、添付図面を参照しつつ説明する。なお、本発明に係る遊技機としては、封入式のパチンコ遊技機を含めパチンコ遊技機全般及びパチスロ遊技機全般を対象とするが、本実施形態ではそれぞれ図に示す形態のパチンコ遊技機を想定する。まず、本発明の第2実施形態に係る遊技機について以下に説明する。

【0183】

「第2実施形態」

<遊技機の特徴的構成>

図20～図24に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機は、表枠3に特徴的な構成要素を備えている。表枠3の構成要素としては、表枠ベース板を構成する右側ベース板3aa、左側ベース板3ab及び全体ベース板3acのほか、透明板ユニット7、皿ユニット8、トップ飾り14、右側装飾部材15、左側装飾部材16がある。皿ユニット8は、全体ベース板3acの下部に取り付けられる。トップ飾り14は、右側ベース板3aa及び左側ベース板3abの上部に取り付けられる。右側装飾部材15は、右側ベース板3aaの下部に取り付けられ、左側装飾部材16は、左側ベース板3abの下部に取り付けられる。以下に主たる特徴的な構成要素について図面を参照して説明する。

【0184】

<皿ユニット8について>

図25～図33に示すように、皿ユニット8は、上皿上部カバー8a、下皿カバー8b、アンダーカバー8c、支持部材8d、第1操作ユニット9A、第2操作ユニット9B、スピーカユニット10、送風機構110、発光ユニット12、上皿17、下皿18等を有する。上皿17は、支持部材8dの上部左寄りの位置に設けられ、第1操作ユニット9Aは、上皿17の右隣りとなる支持部材8dの上部中央の位置に設けられ、第2操作ユニット9Bは、第1操作ユニット9Aの右隣りとなる支持部材8dの上部右寄りの位置に設けられる。下皿18は、上皿17の下方となる支持部材8dの下部左寄りの位置に設けられ、スピーカユニット10は、下皿18の右隣りとなる支持部材8dの下部中央の位置に設けられ、送風機構110は、スピーカユニット10の右隣りとなる支持部材8dの下部右寄りの位置に設けられ、発光ユニット12は、送風機構110の右隣りで発射装置26の左隣りとなる支持部材8dの下部右寄りの位置に設けられる。第1操作ユニット9A、第2操作ユニット9B、スピーカユニット10、送風機構110、発光ユニット12、上皿17、及び下皿18は、第1操作ユニット9A及び第2操作ユニット9Bの後述する操作部材（操作ボタン）や上皿17及び下皿18の上面を露出させるように上皿上部カバー8a、下皿カバー8b、アンダーカバー8cにより覆われる。上皿上部カバー8a、下皿カバー8bの一部、アンダーカバー8cは、着脱自在となっている。

【0185】

[上皿17及び下皿18]

上皿17は、遊技球を貯留可能な上皿本体17p等のほか、上皿本体17pに遊技球を払い出すための払出口170を有する。下皿18は、遊技球を貯留可能な下皿本体18p等のほか、下皿本体18pに遊技球を排出するための排出口180や、下皿本体18pの下方外部に遊技球を落下させるための球抜き部181を有する。

【0186】

〔第1操作ユニット9A〕

第1操作ユニット9Aは、遊技者が操作可能な操作部材（操作ボタン）2000のほか、押下検出センサ2035（図示略）や電飾基板2183（図示略）等を有する。第1操作ユニット9Aの操作部材2000は、上皿上部カバー8aの中央に設けられた開口から露出し、操作部材2000の押圧操作面が円形状に形成されている。この操作部材2000は、後述する演出抽選テーブル（図41参照）から明らかなように、比較的使用頻度が高い操作演出用のボタンとして設けられている。押下検出センサ2035及び電飾基板2183は、専用の図示しないハーネス等の配線を介して後述するサブ制御基板33（図40参照）に接続されている。これにより、操作部材2000の押下操作に際しては、押下検出センサ2035による操作信号がサブ制御基板33に供給される。

10

【0187】

〔第2操作ユニット9B〕

第2操作ユニット9Bは、球貸ボタン23や返却ボタン24とともに、遊技者が操作演出に際して操作するための押圧ボタン3000や遊技者が選択操作するための十字ボタン3100を共通基板3200に実装して構成されたものである。球貸ボタン23、返却ボタン24、押圧ボタン3000、及び十字ボタン3100は、それぞれに対応して共通基板3200に設けられた押下検出センサにより変位動作が検出される。共通基板3200は、図示しないハーネス等の配線を介して後述するサブ制御基板33やカードユニット装置CU（図40参照）に接続されている。これにより、球貸ボタン23や返却ボタン24の押下操作に際しては、共通基板3200から押下検出センサによる球貸操作信号や返却操作信号がカードユニット装置CUに供給される一方、押圧ボタン3000や十字ボタン3100の押下操作に際しては、共通基板3200から押下検出センサによる演出操作信号や選択操作信号がサブ制御基板33に供給される。このような第2操作ユニット9Bの押圧ボタン3000は、上皿上部カバー8aの右寄りの位置に設けられた開口から露出し、押圧ボタン3000の押圧操作面が四角形状に形成されている。この押圧ボタン3000は、後述する演出抽選テーブル（図41参照）から明らかなように、比較的使用頻度が低い操作演出用のボタンとして設けられている。ここで、十字ボタン3100と押圧ボタン3000とは、共に直線状の辺を備えた略四角形状で構成され、直線状の辺が互いに対向して配置されている。

20

30

【0188】

〔スピーカユニット10〕

スピーカユニット10は、低音域の音を増幅するバスレフ型のものであり、スピーカ10c及びエンクロージャ10eを有する。スピーカ10cは、エンクロージャ10eの前面に設けられており、下皿カバー8bの前面中央部に設けられたスピーカカバー10kによってスピーカ10cの前部が覆われる。スピーカ10cの前部で発生した音は、スピーカカバー10kを通して遊技者に直接伝わる一方、スピーカ10cの後部で発生した音は、エンクロージャ10eの内部に一旦籠る。

【0189】

エンクロージャ10eは、スピーカ10cの後部から発生した音をその前部から発生した音と干渉させないように封じ込めるものであり、比較的大きな容積をもつように形成されている。図33に示すように、エンクロージャ10eの左上部10eaは、下皿18の右側上方まで迫り出すように形成されている。また、エンクロージャ10eの左上部10eaは、上皿本体17pの底部と接触するように配置される。さらに、エンクロージャ10eの左下部10ebは、下皿本体18pの右端部と接触するように配置される。

40

【0190】

図35に示すように、エンクロージャ10eの右下端部には、内部に設けられた導管（図示略）へと通じる開口10ecが設けられている。このような導管及び開口10ecは、いわゆるヘルムホルツ共鳴の原理により、スピーカ10cの後部からエンクロージャ10eの内部に発せられた音を共振・増強しつつ外部へと伝播する。開口10ecから外部

50

へと伝播する音は、スピーカ10cの前部から発せられた音と重なることにより、豊かで力強い低音として感じられる。また、スピーカ10cから音が発生する際には、その音の発生に連動して開口10ecから外部へと空気が流出する。スピーカ10cから音が発生していない状態では、開口10ecから外部へと空気が流出しない。

【0191】

このようなスピーカユニット10によれば、エンクロージャ10eの左上部10eaが部分的に膨出した形状であるので、例えば直方体状のエンクロージャよりも容積を十分確保することができ、スピーカ10cから十分な音圧で迫力のある低音を発生させることができる。

【0192】

また、スピーカ10cから音を発生させる際には、それと同時にエンクロージャ10eの開口10ecから外部へと十分な風圧で風を送出することができる。

【0193】

さらに、スピーカ10cで音を発生させる際には、エンクロージャ10e全体が音圧に応じて振動するが、エンクロージャ10eの左上部10ea及び左下部10ebが上皿本体17p及び下皿本体18pの一部と接触しているので、その振動が上皿本体17pや下皿本体18p全体にも伝わる。これにより、上皿本体17pや下皿本体18pに多くの遊技球が貯留されている場合にあっては、払出口170や排出口180から出てくる遊技球の球詰まりを振動によって効果的に防ぐことができる。

【0194】

〔送風機構110〕

送風機構110は、エンクロージャ10eの開口10ecから送出される風の方向を切り替えるものであり、エンクロージャ10eの右側面に隣接して配置される。図36及び図38に示すように、送風機構110は、左右に2分割可能なカバー部材110A、110B、ソレノイド111、スライド部材112、リンク部材113、バネ114、開閉部材115、及び開閉検知センサ116を有する。ソレノイド111、スライド部材112、リンク部材113、バネ114、開閉部材115、及び開閉検知センサ116は、カバー部材110A、110Bの内部に収容される。

【0195】

図38及び図39に示すように、カバー部材110Aには、エンクロージャ10eの開口10ecからまっすぐ向かう方面を開閉部材115が閉鎖・開放可能な空間部110aが設けられている。空間部110aの下方は、開閉部材115の閉鎖・開放に関係なく常に開放されており、アンダーカバー8cに設けられた通気口8caが位置する（図35参照）。図36及び図38に示すように、カバー部材110Bには、空間部110aと対向する位置に開口部110bが設けられている。開口部110bの右側には、下皿カバー8bの一部として着脱自在の右下側面カバー8baに設けられた送風口80が位置する（図31、図34、図35参照）。これにより、開閉部材115が空間部110aを閉鎖した状態の場合、開口10ecから送出された風は、開閉部材115に当たって遮られ、開口部110bを抜けることなく空間部110aの下方へと導かれる。空間部110aの下方へと導かれた風は、アンダーカバー8cの通気口8caを通過して外部へと送出される。一方、開閉部材115が空間部110aを開放した状態の場合、開口10ecから送出された風は、開閉部材115に遮られることなく概ねまっすぐ流れ、空間部110a及び開口部110bを抜けた後、右下側面カバー8baの送風口80を通過して外部へと送出される。送風口80と概ねまっすぐ対向する位置には、発射装置26の発射ハンドル26bが配置されており、送風口80から出た風は、発射ハンドル26bを把持する遊技者の手に当たる。すなわち、開口10ecから空間部110a及び開口部110b並びに送風口80を経て発射ハンドル26bへと風が流れる流路は、概ねまっすぐ形成されるので、発射ハンドル26bを握る遊技者の手まで風圧をできる限り弱めることなく風を到達させることができ、遊技者に対して確実に風を感じさせることができる。また、開閉部材115の閉鎖・開放状態のいずれにしても、開口10ecから風と共に送出される音は、送風口80あ

10

20

30

40

50

るいは通気口 8 c a のいずれかを通って外部に放出されるので、ヘルムホルツ共鳴による音響効果を低減させることなく重低音を十分体感させることができる。

【0196】

図 3 6 ~ 図 3 9 に示すように、ソレノイド 1 1 1 は、オン・オフ動作に連動して突出・退避可能なプランジャ 1 1 1 a を有する。プランジャ 1 1 1 a の先端部は、スライド部材 1 1 2 と連結されている。スライド部材 1 1 2 は、水平方向に沿って移動可能にカバー部材 1 1 0 A に支持されている。スライド部材 1 1 2 には、垂直方向に沿って長く伸びるように長孔 1 1 2 a が形成されている。この長孔 1 1 2 a には、リンク部材 1 1 3 の連結部 1 1 3 a が移動自在に係止される。リンク部材 1 1 3 の基端部 1 1 3 b は、回転可能にカバー部材 1 1 0 A に支持され、リンク部材 1 1 3 の先端部寄りの部位には、バネ 1 1 4 の一端に係止される。バネ 1 1 4 の他端は、カバー部材 1 1 0 A の適部に係止されている。リンク部材 1 1 3 の先端部には、長孔 1 1 3 c が形成されている。この長孔 1 1 3 c には、開閉部材 1 1 5 に設けられた連結ピン 1 1 5 a が移動自在に係止される。開閉部材 1 1 5 は、空間部 1 1 0 a に留まる閉鎖位置と空間部 1 1 0 a からずれた開放位置との間を移動可能にカバー部材 1 1 0 A に案内されている。開閉検知センサ 1 1 6 は、例えばタッチセンサあるいは近接センサにより構成され、開閉部材 1 1 5 が開放位置にあるとき、リンク部材 1 1 3 の一部が当接あるいは近接することにより、空間部 1 1 0 a が開放状態にあることを検知する。開閉部材 1 1 5 が閉鎖位置にあるとき、リンク部材 1 1 3 が開閉検知センサ 1 1 6 から離間することにより、空間部 1 1 0 a が閉鎖状態にあることを検知する。開閉検知センサ 1 1 6 は、サブ制御基板 3 3 と電氣的に接続されている。

【0197】

図 3 6 及び図 3 7 に示すように、ソレノイド 1 1 1 がオフ状態でプランジャ 1 1 1 a が突出位置にあるとき、スライド部材 1 1 2 が図中左寄りに位置し、リンク部材 1 1 3 の先端部側がバネ 1 1 4 によって引っ張られる結果、その先端部の長孔 1 1 3 c に連結ピン 1 1 5 a を介して連結された開閉部材 1 1 5 は、空間部 1 1 0 a の閉鎖位置に留まり、空間部 1 1 0 a を閉鎖状態とする。このとき、リンク部材 1 1 3 は、開閉検知センサ 1 1 6 から離間した位置にあるため、開閉検知センサ 1 1 6 からは、閉鎖状態を示す検知信号がサブ制御基板 3 3 に供給される。

【0198】

一方、図 3 8 及び図 3 9 に示すように、ソレノイド 1 1 1 がオン状態となると、プランジャ 1 1 1 a が突出位置から退避位置へと移動する。プランジャ 1 1 1 a が退避位置へと移動すると、スライド部材 1 1 2 が図中右側へと移動し、それに伴いリンク部材 1 1 3 の先端部側がバネ 1 1 4 の引っ張り力に抗して基端部 1 1 3 b を軸に反時計回りの方向に回転する。その結果、リンク部材 1 1 3 の長孔 1 1 3 c に連結ピン 1 1 5 a を介して連結された開閉部材 1 1 5 は、空間部 1 1 0 a から図中右側の退避した位置へと移動し、これにより空間部 1 1 0 a が開放状態となる。このとき、リンク部材 1 1 3 は、開閉検知センサ 1 1 6 と当接あるいは近接するため、開閉検知センサ 1 1 6 からは、開放状態を示す検知信号がサブ制御基板 3 3 に供給される。

【0199】

このような送風機構 1 1 0 によれば、開口 1 0 e c から送風口 8 0 を経て発射ハンドル 2 6 b へと至る風の流路が概ね直線状となり、この開口 1 0 e c と送風口 8 0 との間に位置する空間部 1 1 0 a が閉鎖・開放状態に制御され、空間部 1 1 0 a を閉鎖状態とした場合、開口 1 0 e c からの風の流れを空間部 1 1 0 a の下方に位置する通気口 8 c a へと導くことができる一方、空間部 1 1 0 a を開放状態とした場合、開口 1 0 e c からの風の流れを空間部 1 1 0 a から開口部 1 1 0 b を通ってまっすぐ送風口 8 0 へと直線的に導くことができる。送風口 8 0 を出た風は、さらにまっすぐ直線的に発射ハンドル 2 6 b の方へと流れ、発射ハンドル 2 6 b を把持する遊技者の手に当たることとなる。これにより、重低音を聞く聴覚とともに皮膚感覚によって風を感じさせることができる。開口 1 0 e c からの風が通気口 8 c a へと導かれる場合、通気口 8 c a 付近に遊技者の手が添えられることはないため、例えば風を感じさせずに聴覚によって重低音のみを感じさせることができ

る。

【0200】

〔発光ユニット12〕

発光ユニット12は、発射ハンドル26bを把持する遊技者の手に照射光を当てるものであり、発射ハンドル26bの左斜め上方に配置される。発光ユニット12は、その詳細について図示説明を省略するが、発光手段としての複数のLED、複数のLEDを搭載した発光基板、複数のLEDからの光を所定方向に導くための導光板等を有して構成される。図32及び図33に示すように、発光ユニット12からの光が導かれる所定方向には、下皿カバー8bの一部として着脱自在の右上側面カバー8bbに設けられた照射窓81が設けられている。発光ユニット12からの光は、照射窓81を通過して発射ハンドル26bの方に照射され、発射ハンドル26bを把持する遊技者の手にスポットライトとして映る。これにより、皮膚感覚に訴える風や聴覚に訴える重低音とは別に、照射光によっても視覚を刺激して感じさせることができる。

10

【0201】

〔遊技機の電氣的構成〕

次に、図40を用いて、本実施形態に係る遊技機の制御回路について説明する。なお、図40においては、「スイッチ」を「SW」と略記し、「ソレノイド」を「SOL」と略記する。

【0202】

図40に示すように、遊技機は、遊技の制御を行う主制御手段としての主制御基板28と、遊技の進行に応じた演出の制御を行う副制御手段としてのサブ制御基板33とを有する。

20

【0203】

主制御基板28は、メインCPU280、読み出し専用メモリであるメインROM281、読み書き可能メモリであるメインRAM282、初期リセット回路283、I/Oポート284、コマンド送信手段としてのコマンド出力ポート285、リセット用クロックパルス発生回路286、及び遊技情報出力回路287を備えている。主制御基板28は、各種のデバイス（機器やスイッチ等）と接続されている。

【0204】

メインCPU280は、メインROM281及びメインRAM282と接続されており、メインROM281に記憶されたプログラムにしたがって、各種の処理を実行する機能を有する。

30

【0205】

主制御基板28には、遊技盤1における第1始動口（図示略）の後方に配置された第1始動口スイッチ311が接続されている。第1始動口スイッチ311によって遊技球が検出されると、当り抽選が行われる。

【0206】

主制御基板28には、遊技盤1における第2始動口（図示略）の後方に配置された第2始動口スイッチ312が接続されている。第2始動口スイッチ312によって遊技球が検出されると、当り抽選が行われる。

40

【0207】

これらの第1始動口スイッチ311及び第2始動口スイッチ312は、第1始動口及び第2始動口に遊技球が入球したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御基板28に供給する。

【0208】

主制御基板28には、遊技盤1における通過ゲート（図示略）の後方に配置された通過ゲートスイッチ314が接続されている。通過ゲートスイッチ314によって遊技球が検出された場合、通過ゲートに遊技球が入賞したとして、普通図柄抽選が行われる。この普通図柄抽選の結果は、遊技盤1に設けられた普通図柄表示部5Aにおいて表示される。なお、普通図柄表示部5Aにおいて特定の図柄が停止表示された場合には、普通図柄抽選の

50

結果が当選であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置 4 の画面上に表示されるようにしてもよい。

【0209】

通過ゲートスイッチ 314 は、通過ゲートを遊技球が通過したことを検出した場合に入賞したとして、所定の検出信号を主制御基板 28 に供給する。これにより、通過ゲートスイッチ 314 は、第 2 始動口を開放する契機を与える。

【0210】

主制御基板 28 には、遊技盤 1 に設けられた一般入賞口（図示略）の後方に配置された一般入賞口スイッチ 310 が接続されている。一般入賞口スイッチ 310 によって遊技球が検出されると、払出装置 35 により予め設定されている数の賞球が行われる。

10

【0211】

主制御基板 28 には、遊技盤 1 における第 1 大入賞口（図示略）の奥方に配置された第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 が接続されている。第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 は、第 1 大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするためのものである。第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 により遊技球の入賞が検出されると、払出装置 35 は、予め設定されている数の遊技球を賞球として払出口 170 又は排出口 180 を通じて上皿 17 又は下皿 18 に払い出しを行う。

【0212】

主制御基板 28 には、遊技盤 1 における第 2 大入賞口（図示略）の奥方に配置された第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 が接続されている。第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 は、第 2 大入賞口への遊技球の入賞数をカウントするためのものである。第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 により遊技球の入賞が検出されると、払出装置 35 は、予め設定されている数の遊技球を賞球として払出口 170 又は排出口 180 を介して上皿 17 又は下皿 18 に払い出しを行う。

20

【0213】

これらの第 1 大入賞口カウントスイッチ 315 及び第 2 大入賞口カウントスイッチ 316 は、第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口を遊技球が通過した場合に、所定の検出信号を主制御基板 28 に供給する。

【0214】

主制御基板 28 には、第 2 大入賞口の内部にある特定領域及び非特定領域（図示略）に配置された特定領域スイッチ 317A 及び非特定領域スイッチ 317B が接続されている。特定領域スイッチ 317A は、大当り遊技状態において特定領域を遊技球が通過したことを検出した場合に V 入賞として、所定の検出信号を主制御基板 28 に供給する。非特定領域スイッチ 317B は、大当り遊技状態において非特定領域を遊技球が通過したことを検出した場合に非 V 入賞として、所定の検出信号を主制御基板 28 に供給する。

30

【0215】

主制御基板 28 は、第 1 大入賞口を開閉する第 1 大入賞口シャッタ（図示略）を駆動する第 1 大入賞口ソレノイド 315A と、第 2 大入賞口を開閉する第 2 大入賞口シャッタ（図示略）を駆動する第 2 大入賞口ソレノイド 316A とを排他的に制御する。これにより、第 1 大入賞口シャッタは、第 1 大入賞口への遊技球の入賞が容易な開放状態（第 1 態様）と、遊技球の入賞が不可能又は困難な閉鎖状態（第 2 態様）とに変動するように駆動され、第 1 大入賞口が少なくとも閉鎖状態とされる状況において、第 2 大入賞口シャッタは、第 2 大入賞口への遊技球の入賞が可能な開放状態と、遊技球の入賞が不可能又は困難な閉鎖状態とに変動するように駆動される。このような第 1 大入賞口シャッタ及び第 2 大入賞口シャッタによる第 1 大入賞口及び第 2 大入賞口の開放駆動は、遊技盤 1 に設けられた第 1 特別図柄表示部 5C 又は第 2 特別図柄表示部 5D において特別図柄が特定の停止表示態様となって、大当り遊技状態に移行された場合に行われる。

40

【0216】

主制御基板 28 は、第 2 始動口に設けられた羽根部材（図示略）を開閉する羽根部材ソレノイド 313 を制御する。これにより、普通図柄表示部 5A において所定の発光態様で

50

普通図柄が停止表示されたときに、羽根部材が所定の時間、所定の回数だけ開放状態となり、第2始動口に遊技球を入りや易くなる。

【0217】

例えば、本実施形態の普通図柄ゲームにおいて、時短遊技状態ではない遊技状態（非確変・非時短遊技状態）における普通図柄の当り確率は、 $1/256$ であり、羽根部材が開放されることはない。一方、高確率状態（時短遊技状態）における普通図柄の当り確率は、例えば $255/256$ であり、これに当選した場合に、羽根部材が例えば1.3秒間、3回開放される。また、普通図柄ゲームにおいて当り図柄となる普通図柄の数は1個であり、第2始動口の開放時に上限となる入賞カウント数は10カウント（10個）である。

【0218】

主制御基板28は、第2大入賞口内の特定領域の変位部材（図示略）を開閉するように動作させる変位部材ソレノイド318を制御する。これにより、大当り遊技状態のラウンドゲームを実行中にある場合に、変位部材が所定の時間、所定の回数だけ開放状態となり、特定領域に対して遊技球が通過し易くなる。一方、大当り遊技状態であっても変位部材が閉鎖状態となる場合は、特定領域を遊技球が通過不可能又は困難となり、非特定領域を遊技球が通過し易くなる。

【0219】

第1特別図柄保留表示部5Eは、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dが変動表示しているときに、第1始動口スイッチ311によって遊技球が検出された場合、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dにおいて変動表示中の第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されるまで、第1始動口への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される数、すなわち第1特別図柄に係る保留数を表示する。変動表示していた第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示された場合には、第1特別図柄に係る保留数として保留されていた第1特別図柄の変動表示が開始される。

【0220】

第2特別図柄保留表示部5Fは、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dが変動表示しているときに、第2始動口スイッチ312によって遊技球が検出された場合、第1特別図柄表示部5C又は第2特別図柄表示部5Dにおいて変動表示中の第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されるまで、第2始動口への遊技球の入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される数、すなわち第2特別図柄に係る保留数を表示する。変動表示していた第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示された場合には、第2特別図柄に係る保留数として保留されていた第2特別図柄の変動表示が開始される。

【0221】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の優先順位は、第2特別図柄の方が第1特別図柄よりも優先するように設定されているが、第1始動口及び第2始動口への入賞順にしたがって、対応する第1特別図柄及び第2特別図柄を入賞順通りに変動表示させるようにしてもよい。

【0222】

また、特別図柄の変動表示の実行が保留される保留数には、上限数が設定されており、本実施形態において、メインCPU280は、第1始動口及び第2始動口に遊技球が入賞して第1始動口スイッチ311及び第2始動口スイッチ312によって遊技球が検出されたときの第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の保留数を、それぞれ最大で4個（すなわち、4検出回数）まで記憶させており、5個目以降は保留数として記憶させないようになっている。この際、特別図柄の変動表示の終了により保留数が減った時には、再び保留数が4個を上限として加算される。

【0223】

第1特別図柄表示部5Cにおける第1特別図柄ゲームの保留数が例えば4個まで保留される場合、変動中の第1特別図柄表示部5Cに対応する特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第1特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶として記憶され、以降、保留数が4個分の特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第1特別図柄始動記憶領域

10

20

30

40

50

(1)～(4)に始動記憶として順次記憶される。

【0224】

第2特別図柄表示部5Dにおける第2特別図柄ゲームについても同様に、第2特別図柄ゲームの保留数が例えば4個まで保留される場合、変動中の第2特別図柄表示部5Dに対応する第2特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第2特別図柄始動記憶領域(0)に始動記憶として記憶され、以降、保留数が4個分の第2特別図柄ゲームの情報は、メインRAM282の第2特別図柄始動記憶領域(1)～(4)に始動記憶として順次記憶される。

【0225】

したがって、第1始動口及び第2始動口への入賞に伴う特別図柄ゲームに係る遊技球の保留数は、合計で最大8個となり、第1特別図柄保留表示部5E及び第2特別図柄保留表示部5Fによる保留表示数もそれぞれ4個となる。

【0226】

第1大入賞口シャッタによる第1大入賞口の開放状態は、第1大入賞口カウントスイッチ315によるカウント値(遊技球の入賞数)が所定数(例えば、入賞数10個)となるか、あるいは予め規定された後述の開放時間を経過するといったいずれか一方の条件を満たすまで維持される。遊技球の入賞数が所定数となった場合、又は第1大入賞口シャッタの開放時間を経過した場合は、第1大入賞口シャッタが第1大入賞口を閉鎖するように駆動される。

【0227】

第2大入賞口シャッタによる第2大入賞口の開放状態も同様に、第2大入賞口カウントスイッチ316によるカウント値(遊技球の入賞数)が所定数(例えば、入賞数10個)となるか、あるいは予め規定された後述の開放時間を経過するといったいずれか一方の条件を満たすまで維持される。遊技球の入賞数が所定数となった場合、又は第2大入賞口シャッタの開放時間を経過した場合は、第2大入賞口シャッタが第2大入賞口を閉鎖するように駆動される。

【0228】

大当り遊技状態では、予め設定された大入賞口開閉パターン(当り開閉パターン)に基づき、第1大入賞口及び第2大入賞口の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。大当り遊技状態において、第1大入賞口及び第2大入賞口のそれぞれが大入賞口開閉パターン(当り開閉パターン)に基づいて所定回数にわたり開放状態及び閉鎖状態となる遊技は、「ラウンドゲーム(ラウンド遊技)」という。ラウンドゲーム(ラウンド遊技)は、単にラウンドという場合もある。1回のラウンドゲームにより第1大入賞口又は第2大入賞口が閉鎖状態とされてから、次のラウンドゲームとして第1大入賞口又は第2大入賞口が開放状態となるまでの状態については、「ラウンド間ゲーム」又は「ラウンド間インターバル」あるいは単に「インターバル」ともいう。1回のラウンドゲームにおいては、第1大入賞口及び第2大入賞口のそれぞれが複数回にわたり開放状態及び閉鎖状態となる場合がある。また、1回のラウンドゲームでは、第1大入賞口及び第2大入賞口の開閉状態が排他的に制御される。すなわち、1回のラウンドゲームにおいては、一方の大入賞口が所定回数繰り返し開放状態となる間、他方の大入賞口が継続して閉鎖状態とされる。

【0229】

なお、本実施形態の遊技機には、大当り遊技状態とは異なる性質の遊技状態として、いわゆる小当り遊技状態が設けられている。小当り遊技状態は、大当り遊技状態とは異なりラウンドゲームという概念によって規定されず、本実施形態の小当り遊技状態では、第2大入賞口が所定回数繰り返し開放状態とされるように規定されている。もちろん、小当り遊技状態においては、任意あるいは特定の大入賞口を1回あるいは複数回数にわたり繰り返し開放状態となるように制御してもよい。この小当り遊技状態とは、特別図柄抽選による小当りの当選を契機に移行する遊技状態である。小当り遊技状態に移行する前とその終了後においては、基本的に遊技状態が変化しない。例えば、非確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態

10

20

30

40

50

は、小当り遊技状態に移行する前の非確変遊技状態のままであり、確変遊技状態に移行することはない。同様に、確変遊技状態において小当り当選となって小当り遊技状態に移行した場合、この小当り遊技状態の終了後の遊技状態は、確変遊技状態のゲーム数が残存する限り、小当り遊技状態に移行する前の確変遊技状態のままであり、非確変遊技状態に移行することもない。

【0230】

ラウンドゲームは、1ラウンド、2ラウンドのようにラウンド数（回数）として計数される。1回のラウンドゲームにおいて、第1大入賞口又は第2大入賞口が所定回数開放状態となる前に、1ラウンドあたりの上限入賞数に到達した場合は、第1大入賞口及び第2大入賞口が閉鎖状態となり、残りの開放回数分について第1大入賞口及び第2大入賞口が開放状態とされることなく、当該ラウンドゲームが終了させられる。

10

【0231】

また、大当り遊技状態において第2大入賞口が開放状態となる特定のラウンドゲームでは、予め設定された作動パターン（変位部材作動パターン）に基づき、変位部材が制御される。これにより、特定領域は、大当り遊技状態の特定のラウンドゲームにおいて、開放状態及び閉鎖状態となる。すなわち、特定のラウンドゲームにおいては、特定領域を遊技球が通過してV入賞となる可能性がある一方、特定のラウンドゲーム以外のラウンドゲームでは、仮に第2大入賞口に遊技球が入賞したとしても、特定領域を遊技球が通過不可能又は困難な状態となる。すなわち、大当り遊技状態の種類には、特定のラウンドゲームを含む大当り遊技状態と、特定のラウンドゲームを含まない大当り遊技状態とがある。

20

【0232】

液晶表示装置4の画面上には、第1特別図柄表示部5C及び第2特別図柄表示部5Dにおいて表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。例えば、第1特別図柄表示部5C及び第2特別図柄表示部5Dで表示される特別図柄の変動表示中において、特定の除いて、液晶表示装置4の画面上には、数字からなる図柄（装飾図柄）、例えば、「0」、「1」、「2」・・・「7」のような数字が3列変動表示される。

【0233】

一方、第1特別図柄表示部5C及び第2特別図柄表示部5Dにおいて変動表示されていた特別図柄が停止表示されると、液晶表示装置4の画面上においても装飾図柄が停止表示される。

30

【0234】

また、第1特別図柄表示部5C及び第2特別図柄表示部5Dにおいて、変動、停止された特別図柄が特定の停止表示態様である場合には、「大当り」であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置4の画面上に表示される。

【0235】

具体的には、第1特別図柄表示部5C及び第2特別図柄表示部5Dのいずれか一方において特別図柄が、例えば「大当り」に対応する特定の表示態様で停止表示された場合には、液晶表示装置4の画面上に表示される演出用の装飾図柄の組み合わせが特定の表示態様（例えば、複数の図柄列のそれぞれに同一の図柄がすべて揃った状態で停止表示される態様）となり、さらに、大当り用の演出画像が液晶表示装置4の画面上に表示される。

40

【0236】

このような主制御基板28のメインCPU280は、遊技領域1pにおける所定の領域（第1始動口、第2始動口）を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な特別遊技（大当り遊技状態）を実行するか否かを抽選可能な抽選手段を実現している。

【0237】

メインROM281は、大当り抽選や図柄抽選等といった各種の処理をメインCPU280に実行させるためのプログラムや、各種テーブルを記憶している。

【0238】

例えば、図41に示すように、メインROM281に記憶されたテーブルとしては、大当り抽選テーブルや図柄抽選テーブルがある。大当り抽選テーブルは、大当り抽選を乱数

50

抽選により行う際に用いられ、例えば乱数範囲 0 ～ 2 5 5 のうち、0 ～ 2 5 4 の乱数値が抽出されるとハズレで、2 5 5 の乱数値が抽出されると大当りの当選となる旨を規定している。図柄抽選テーブルは、大当り当選の際、第 1 特別図柄（特図 1）及び第 2 特別図柄（特図 2）を乱数抽選により決定付けるために用いられる。このような図柄抽選テーブルは、例えば、第 1 特別図柄（特図 1）に関し、乱数範囲 0 ～ 9 9 のうち、0 ～ 3 5 の乱数値が抽出されると 4 R 通常大当りに対応する 4 R 通常図柄を決定し、3 6 ～ 6 5 の乱数値が抽出されると 1 6 R 通常大当りに対応する 1 6 R 通常図柄を決定し、6 6 ～ 8 5 の乱数値が抽出されると 4 R 確変大当りに対応する 4 R 確変図柄を決定し、8 6 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると 1 6 R 確変大当りに対応する 1 6 R 確変図柄を決定する旨を規定している。また、図柄抽選テーブルは、例えば、第 2 特別図柄（特図 1）に関し、乱数範囲 0 ～ 9 9 のうち、0 ～ 3 3 の乱数値が抽出されると 4 R 確変大当りに対応する 4 R 確変図柄を決定し、3 4 ～ 9 9 の乱数値が抽出されると 1 6 R 確変大当りに対応する 1 6 R 確変図柄を決定する旨を規定している。

10

【0239】

メイン RAM 2 8 2 は、メイン CPU 2 8 0 の一時記憶領域として、種々のデータ（フラグ、カウンタ、タイマ、及び変数の値等）を記憶する機能を有する。メイン CPU 2 8 0 の一時記憶領域としては、メイン RAM 2 8 2 に代えて、他の読み書き可能な記憶媒体を用いることもできる。

【0240】

初期リセット回路 2 8 3 は、電源投入時においてリセット信号を生成するものであり、メイン CPU 2 8 0 に接続されている。

20

【0241】

I/Oポート 2 8 4 は、各種のデバイスからの入力信号をメイン CPU 2 8 0 に、メイン CPU 2 8 0 からの出力信号を各種のデバイスに送信するものである。

【0242】

コマンド出力ポート 2 8 5 は、メイン CPU 2 8 0 からの各種コマンドをサブ制御基板 3 3 に送信するものである。

【0243】

リセット用クロックパルス発生回路 2 8 6 は、タイマ割込処理を実行するためのクロックパルスを所定の周期（たとえば 2 m s e c）毎に発生するものである。

30

【0244】

遊技情報出力回路 2 8 7 は、外部接続されたホールコンピュータ HP や外部情報表示装置 ED に各種の情報を出力するためのものである。

【0245】

主制御基板 2 8 に接続される各種のデバイスには、第 1 大入賞口ソレノイド 3 1 5 A、第 2 大入賞口ソレノイド 3 1 6 A、羽根部材ソレノイド 3 1 3、変位部材ソレノイド 3 1 8、及び外部端子板 3 2 0 が含まれる。

【0246】

外部端子板 3 2 0 は、略して外端板と称され、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示するといった機能を有する外部情報表示装置 ED、あるいはホールに設置された複数の遊技機を管理するホールコンピュータ HP 等の外部機器との間でデータ通信するためのものである。

40

【0247】

主制御基板 2 8 に接続される各種のスイッチには、一般入賞口スイッチ 3 1 0、第 1 始動口スイッチ 3 1 1、第 2 始動口スイッチ 3 1 2、通過ゲートスイッチ 3 1 4、第 1 大入賞口カウントスイッチ 3 1 5、第 2 大入賞口カウントスイッチ 3 1 6、特定領域スイッチ 3 1 7 A、非特定領域スイッチ 3 1 7 B、及びバックアップクリアスイッチ 3 1 9 が含まれる。

【0248】

バックアップクリアスイッチ 3 1 9 は、電断時等における主制御基板 2 8 及び後述する

50

払出・発射制御基板 34 のバックアップデータを、ホール管理者の操作に応じてクリアするものである。

【0249】

また、主制御基板 28 には、払出・発射制御基板 34 を介して、発射装置 26、払出装
置 35、及びカードユニット装置 CU が接続されている。

【0250】

主制御基板 28 は、払出・発射制御基板 34 に賞球制御コマンドを送信する。払出・発
射制御基板 34 は、主として発射装置 26 及び払出装 置 35 を制御するものであり、発射
装置 26、払出装 置 35、及びカードユニット装置 CU が接続されている。

【0251】

カードユニット装置 CU は、遊技者の操作に応じて遊技球の貸し出しを要求する信号を
出力する第 2 操作ユニット 9B と接続されており、この第 2 操作ユニット 9B との間で信
号を送受信可能である。

【0252】

払出・発射制御基板 34 は、主制御基板 28 から供給される賞球制御コマンドと、カー
ドユニット装置 CU から供給される貸し球制御信号とを受け取り、払出装 置 35 に対して
所定の信号を送信することにより、払出装 置 35 に遊技球を払い出させる。払出装 置 35
は、例えば、第 1 始動口又は第 2 始動口への入賞 1 個あたり賞球数として 3 個の遊技球を
払い出し、一般入賞口や第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口への入賞 1 個あたり賞球数として
10 個の遊技球を払い出す。

【0253】

払出・発射制御基板 34 は、発射装置 26 の発射ハンドル 26b が遊技者によって把持
され、かつ、時計回りの方向へ回動操作された場合に、その回動量に応じて発射ソレノイ
ド（図示略）に電力を供給し、遊技球を遊技領域 1p に向けて発射させる制御を行う。

【0254】

サブ制御基板 33 は、主制御基板 28 に接続されており、主制御基板 28 から各種のコ
マンドが供給されるように構成されている。

【0255】

サブ制御基板 33 は、主制御基板 28 から供給される各種のコマンドに応じて、各種の
制御、主として演出動作に係る制御を行うものであり、サブ CPU 330、プログラム R
OM 331、ワーク RAM 332、コマンド入力ポート 333、リアルタイムクロック（
以下、「RTC: Real-Time Clock」という）334、表示制御回路 33
5、音響制御回路 336、発光制御回路 337、及び演出装置制御回路 338 を有する。
表示制御回路 335 には、液晶表示装置 4 が接続されている。音響制御回路 336 には、
スピーカ 10a, 10b, 10c が接続されている。発光制御回路 337 には、ランプや
各種の LED（図 40 においては、まとめてランプ・LED 260 と表記）が接続されて
いる。演出装置制御回路 338 は、各種の可動演出役物や可動部材の可動機構（図 40 に
おいては、まとめて可動演出装置 270 と表記）が接続されている。

【0256】

また、サブ制御基板 33 は、第 1 操作ユニット 9A と接続され、当該第 1 操作ユニット
9A に設けられたセンサ類（図示略）からの信号が入力可能とされる。例えば、操作部材
（操作ボタン）2000 が押下された状態を押下検出センサが検出すると、この押下検出
センサからサブ制御基板 33 に操作部材 2000 の操作に応じた操作信号が入力される。
サブ制御基板 33 はまた、第 2 操作ユニット 9B と接続され、当該第 2 操作ユニット 9B
に設けられたセンサ類（図示略）からの信号が入力可能とされる。例えば、押圧ボタン 3
000 が押下された状態を押下検出センサが検出すると、この押下検出センサからサブ制
御基板 33 に押圧ボタン 3000 の操作に応じた操作信号が入力される。

【0257】

サブ CPU 330 は、プログラム ROM 331 に記憶されたプログラムにしたがって、
各種の処理、主として演出動作に係る処理を実行するものである。液晶表示装置 4 は、表

10

20

30

40

50

示手段として機能する。特に、サブCPU330は、主制御基板28から供給される各種のコマンドにしたがって、サブ制御基板33全体の制御を行う。

【0258】

プログラムROM331は、サブCPU330が主として各種演出を制御するためのプログラムや各種のテーブルを記憶している。

【0259】

例えば、図41に示すように、プログラムROM331に記憶されたテーブルとしては、演出抽選テーブルがある。演出抽選テーブルは、例えば、スピーカユニット10及び送風機構110を用いた送風に係る演出（送風演出）、発光ユニット12を用いた光照射に係る演出（光照射演出）、操作部材2000あるいは押圧ボタン3000を用いた操作演出（第1操作演出、第2操作演出）といった各種演出の実行有無を決定するための演出抽選を乱数抽選により行う際に用いられる。なお、送風演出が実行される際は、それと同時にスピーカ10cを用いて低音を発生させる音響演出も実行される。第1操作演出は、第1操作ユニット9Aの操作部材2000を用いた演出であり、第2操作演出は、第2操作ユニット9Bの押圧ボタン3000を用いた演出である。

【0260】

具体的に、演出抽選テーブルは、大当たり抽選によるハズレ、4R通常大当たりの当選、16R通常大当たりの当選、4R確変大当たりの当選、16R確変大当たりの当選といった場合に、送風演出、光照射演出、操作演出の各演出を実行させるか否かを乱数抽選（乱数範囲0～99による抽選）により決定するための抽籤値を規定している。

【0261】

このような演出抽選テーブルによれば、送風演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、必ず0～99の乱数値が抽出されることで「演出なし」が決定され、4R通常大当たりの場合、0～30の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、31～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R通常大当たりの場合、0～95の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、96～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4R確変大当たりの場合、0～50の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、51～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R確変大当たりの場合、0～50の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、51～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定される。

【0262】

光照射演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、0～90の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、91～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4R通常大当たりの場合、0～90の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、91～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R通常大当たりの場合、必ず0～99の乱数値が抽出されることで「演出あり」が決定され、4R確変大当たりの場合、0～90の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、91～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R確変大当たりの場合、必ず0～99の乱数値が抽出されることで「演出あり」が決定される。

【0263】

第1操作演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、0～95の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、96～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4R通常大当たりの場合、0～50の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、51～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R通常大当たりの場合、0～50の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、51～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、4R確変大当たりの場合、0～85の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、86～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R確変大当たりの場合、0～95の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、96～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定される。

【0264】

第2操作演出については、大当たり抽選結果がハズレの場合、必ず0～99の乱数値が抽出されることで「演出なし」が決定され、4R通常大当たりの場合、0～97の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、98～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R通常大当たりの場合、必ず0～99の乱数値が抽出されることで「演出なし」が決定され、4R確変大当たりの場合、0～90の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、91～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定され、16R確変大当たりの場合、0～60の乱数値が抽出されると「演出なし」が決定される一方、61～99の乱数値が抽出されると「演出あり」が決定される。

【0265】

このような演出抽選テーブルによれば、送風演出、光照射演出、第1操作演出、第2操作演出といった演出が同時に発生する組み合わせパターンが、ハズレあるいは大当たりの種類に応じて確率的に異なる。すなわち、発生する演出の組み合わせパターンに応じてハズレや大当たりの種類について見当をつけやすくなることができる。

【0266】

また、操作演出についての規定内容からも明らかなように、第2操作ユニット9Bの押圧ボタン3000を用いた第2操作演出よりも、第1操作ユニット9Aの操作部材2000を用いた第1操作演出の方が出現頻度が高くなっている。すなわち、第1操作演出において用いられる操作部材2000よりも第2操作演出において用いられる押圧ボタン3000の方が使用頻度が低いので、押圧ボタン3000の近隣に配置される操作演出とは関係ない十字ボタン3100といったボタンの誤操作を未然に防ぐとともに、使用頻度の高い操作部材2000を独立した操作ユニットに備えることで配線や基板を簡易に専用設計することができる。

【0267】

ワークRAM332は、サブCPU330の一時記憶領域として種々のデータ（フラグ、カウンタ、タイマ、及び変数の値等）を記憶するものである。

【0268】

コマンド入力ポート333は、主制御基板28のメインCPU280から送信された各種コマンドを受信し、サブCPU330へと伝えるものである。

【0269】

RTC334は、現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号をサブCPU330に入力する。RTC334は、通常、遊技機本体に電源が供給されているときには遊技機本体からの電源によって動作し、遊技機本体の電源が切られているときには、電源基板（図示略）に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。これにより、RTC334は、遊技機本体の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、RTCは、サブ制御基板上に設けた電池によって動作するようにしてもよい。また、RTCに代わるものとしては、バックアップRAMとしての機能を有するワークRAMに設けたカウンタを、所定時間ごと（例えば2ms毎）にカウントアップすることによって時間を計時する手段として用いてもよい。

【0270】

表示制御回路335は、サブCPU330から供給されるデータに応じて、液晶表示装置4における表示制御を行うためのものであり、例えば画像データプロセッサ（VDP）と、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROMと、画像データを一時記憶するフレームバッファと、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータとから構成されている。なお、表示制御回路335の構成は、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【0271】

表示制御回路335は、サブCPU330から供給される画像表示命令に応じて、液晶表示装置4の画面上に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。画像データとしては、例えば装飾図柄画像データ、背景画像データ、各種演出用画像

10

20

30

40

50

データ、各種不正報知画像データ等が含まれる。

【0272】

また、表示制御回路335は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータ（図示略）に供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、所定のタイミングで、この画像信号を液晶表示装置4に供給する。液晶表示装置4の画面上には、D/Aコンバータからの画像信号に基づいて画像が表示される。

【0273】

音響制御回路336は、スピーカ10a, 10b, 10cから発生させる音楽や音声などのサウンドに関する制御を行うためのものであり、サウンド出力に関する制御を行う音源IC、各種のサウンドデータを記憶するサウンドデータROM、サウンド信号を増幅するための増幅器（AMP）を含んでいる。なお、音響制御回路336の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【0274】

音源ICは、スピーカ10a, 10b, 10cから発生させるサウンドの制御を行うものであり、サブCPU330から供給されるサウンド発生命令に応じて、サウンドデータROMに記憶されている複数のサウンドデータから一つのサウンドデータを選択することができる。

【0275】

また、音源ICは、選択されたサウンドデータをサウンドデータROMから読み出し、サウンドデータを所定のサウンド信号に変換し、そのサウンド信号を増幅器に供給する。なお、この増幅器は、サウンド信号を増幅させ、スピーカ10a, 10b, 10cから音を発生させる。

【0276】

発光制御回路337は、装飾ランプ等を含むランプ・LED260の制御を行うためのものであり、発光制御信号を供給するためのドライブ回路、複数種類のランプ装飾パターンが記憶されている装飾データROM等から構成されている。なお、発光制御回路337の構成も、あくまでも一例であり、これに限定されるものではない。

【0277】

演出装置制御回路338は、例えば、大当り遊技状態において可動演出役物等を作動させる等の演出動作を制御する。

【0278】

<右側装飾部材15及び左側装飾部材16について>

右側装飾部材15及び左側装飾部材16は、互いに概ね左右対称の形状に形成されており、共に同様の部材を備えて構成される。以下の説明においては、便宜上、右側装飾部材15について説明する。

【0279】

右側装飾部材15及び左側装飾部材16は、所定の遊技条件が成立した場合に光の演出を行うものである。図42～図47に示すように、右側装飾部材15は、支持部材150、発光基板（図示略）、外側導光部材151、内側導光部材152、及び装飾カバー153を有する。支持部材150、発光基板、外側導光部材151、及び内側導光部材152は、装飾カバー153により覆われる。装飾カバー153の主な前面部は、半透明あるいは透明で光透過性を有する。

【0280】

支持部材150及び発光基板は、右側ベース板3aaに取り付けられる。支持部材150の裏面側には、発光基板が配置される。支持部材150には、複数のスリット150aが形成されており、これら複数のスリット150aに臨むように発光基板に設けられた複数のLED（図示略）が位置する。支持部材150の前部には、複数のスリット150aに沿うように外側導光部材151及び内側導光部材152が取り付けられる。LEDは、光量の確保とコスト面とを考慮し、所定の間隔（例えば、20mmから30mmの間隔）

10

20

30

40

50

で配置されている。

【0281】

外側導光部材151及び内側導光部材152は、各々板状部材で構成され、外側導光部材151よりも内側導光部材152が大きくなるように形成されている。外側導光部材151及び内側導光部材152は、互いに左右に所定間隔離れるように位置する。これら外側導光部材151及び内側導光部材152は、大きさや配置が異なる以外は同様の構成からなるため、以下の説明においては、便宜上、内側導光部材152について説明する。

【0282】

図43～図47に示すように、内側導光部材152は、光入射面となる入射後端面152aと、光出射面となる出射前端面152bとを有する。入射後端面152aは、支持部材150の複数のスリット150aに臨むように配置される。これにより、複数のLEDは、入射後端面152aの長手方向に沿って並ぶように位置する。出射前端面152bは、装飾カバー153の内面に沿うように配置され、全体的に湾曲状に形成されている。

【0283】

図44及び図45に示すように、入射後端面152aは、長手方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状のレンズカットが形成されている。これにより、スリット150aを通して入射後端面152aに入射したLEDからの光は、内側導光部材152の内部を概ね長手方向に拡散しながら進む。出射前端面152bは、いわゆるダイヤカット状のレンズカットが形成されている。これにより、入射後端面152aから内側導光部材152の内部へと進行してきた光は、ある程度広がりをもって前方へと照射される。なお、内側導光部材152の出射前端面152bは、外側導光部材151の出射前端面よりも遊技者が位置する手前側に配置されている。

【0284】

このような右側装飾部材15によれば、その内部を進行する光を側方に漏らすことなく出射前端面152bから効率よく拡散することができ、視覚を効果的に刺激するように光の演出を実行することができる。左側装飾部材16も、右側装飾部材15と同様の構成されていることから、右側装飾部材15による光の演出と同時に、あるいは右側装飾部材15による光の演出とは異なるタイミングで視覚を効果的に刺激するように光の演出を実行することができる。

【0285】

<トップ飾り14について>

図23に示すように、トップ飾り14は、中央装飾ユニット14a、右側装飾ユニット14b、左側装飾ユニット14cを有する。右側装飾ユニット14b及び左側装飾ユニット14cは、互いに概ね左右対称の形状に形成されており、共に同様の部材を備えて構成される。以下の説明においては、便宜上、中央装飾ユニット14a及び右側装飾ユニット14bについて説明する。

【0286】

[中央装飾ユニット14a]

中央装飾ユニット14aは、例えば大当り開始時に発光することによって光の演出を行う正面視逆三角形形状のものである。図48～図52に示すように、中央装飾ユニット14aは、本体カバー140、前面カバー141、上部カバー142、支持部材143、発光基板144、遮光部材145、複数の導光部材146a～146cを有する。支持部材143、発光基板144、遮光部材145、及び複数の導光部材146a～146cは、本体カバー140、前面カバー141、及び上部カバー142により覆われる。前面カバー141の前面部141aは、半透明あるいは透明で光透過性を有する。この前面部141aは、下部より上部に至るほど前方に位置するようなせり出す面であって、鉛直方向に対して傾斜した透光面をなすように配置される。

【0287】

本体カバー140の内側には、支持部材143が取り付けられる。支持部材143の前部には、発光基板144が取り付けられるとともに、発光基板144の前方に位置するよ

10

20

30

40

50

うに遮光部材 1 4 5 が取り付けられる。遮光部材 1 4 5 の下部には、複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c が互いに所定間隔離れて取り付けられる。

【0 2 8 8】

発光基板 1 4 4 の前面下部には、複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c に対応する複数の L E D 1 4 4 a が設けられており、発光基板 1 4 4 の前面上部には、後述する遮光部材 1 4 5 の上部に設けられた複数の開口 1 4 5 c に対応する複数の L E D 1 4 4 b が設けられている。

【0 2 8 9】

遮光部材 1 4 5 には、その上部と下部とを仕切るように隔壁 1 4 5 a が形成されている。遮光部材 1 4 5 の下部には、複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c に対応するように複数のスリット 1 4 5 b a , 1 4 5 b b , 1 4 5 b c が形成されている。遮光部材 1 4 5 の上部には、後述する発光基板 1 4 4 の L E D 1 4 4 b が露出するように複数の開口 1 4 5 c が形成されている。遮光部材 1 4 5 の隔壁 1 4 5 a の上面は、L E D 1 4 4 b からの光を前方に向けて反射しやすい表面加工が施され、開口 1 4 5 c の周縁部も、L E D 1 4 4 b からの光を前方に向けて反射しやすいように凹面状に形成されている。

【0 2 9 0】

複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c は、各々板状部材で構成され、正面視略 U 字状あるいは略 V 字状に形成されている。複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c は、下方より上方に位置するものほど小さくなるように形成されており、導光部材 1 4 6 a よりも導光部材 1 4 6 b の方が小さく、導光部材 1 4 6 b よりも導光部材 1 4 6 c の方が小さくなっている。

【0 2 9 1】

図 5 2 に示すように、複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c は、光入射面となる入射後端面 1 4 6 a a , 1 4 6 b a , 1 4 6 c a と、光出射面となる出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b とを有する。入射後端面 1 4 6 a a , 1 4 6 b a , 1 4 6 c a は、遮光部材 1 4 5 のスリット 1 4 5 b a , 1 4 5 b b , 1 4 5 b c に臨むように配置される。出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b は、鉛直方向に対して傾斜した前面カバー 1 4 1 の前面部 1 4 1 a に沿うように配置される。

【0 2 9 2】

入射後端面 1 4 6 a a , 1 4 6 b a , 1 4 6 c a は、先述した右側装飾部材 1 5 の内側導光部材 1 5 2 の入射後端面 1 5 2 a と同様に、長手方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状に形成されている。これにより、入射後端面 1 4 6 a a , 1 4 6 b a , 1 4 6 c a に入射した L E D 1 4 4 a からの光は、導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c の内部を概ね長手方向に拡散しながら進む。出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b は、先述した右側装飾部材 1 5 の内側導光部材 1 5 2 の出射前端面 1 5 b と同様に、いわゆるダイヤモンド状に形成されている。これにより、入射後端面 1 4 6 a a , 1 4 6 b a , 1 4 6 c a から導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c の内部へと進行してきた光は、ある程度広がりをもって前方へと照射される。

【0 2 9 3】

このような中央装飾ユニット 1 4 a によれば、複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c の出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b から照射された光は、前面カバー 1 4 1 の前面部 1 4 1 a を通って外方に導かれるが、出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b が前面部 1 4 1 a に対して比較的近くに位置し、この出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b に沿って光強度が比較的強い細長い領域が形成されるので、前面カバー 1 4 1 の下部の領域においては、出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b からの光が複数のライン状に見える。一方、前面カバー 1 4 1 の上部の領域においては、複数の L E D 1 4 4 b からの光が遮光部材 1 4 5 の開口 1 4 5 c の周縁部等によって乱反射しつつ前面カバー 1 4 1 の前面部 1 4 1 a を通って外方に放射されるが、導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c の出射前端面 1 4 6 a b , 1 4 6 b b , 1 4 6 c b よりも前面部 1 4 1 a に対して遠い奥方から反射光として前面部 1 4 1 a へと導かれるので、前面カバー 1 4 1 の上部

の領域においては、平均的に光が広がった広配光として見える。すなわち、遊技者の目線となる前面カバー１４１の斜め下方からは、上方からの万遍なくぼんやりとした光の中に下方においてライン状の光が立体的に浮かび上がるように見える。

【０２９４】

〔右側装飾ユニット１４ｂ〕

右側装飾ユニット１４ｂは、例えば大当り開始時に音の発生や発光により演出を行うものである。図５３～図５８に示すように、右側装飾ユニット１４ｂは、スピーカユニット１０Ａ、本体支持部材１４７Ａ、本体カバー１４７Ｂ、前面カバー１４７Ｃ、発光基板１４８、導光部材１４９を有する。スピーカユニット１０Ａ及び発光基板１４８は、本体支持部材１４７Ａの後部に取り付けられ、発光基板１４８は、スピーカユニット１０Ａの前部に取り付けられる。導光部材１４９は、本体支持部材１４７Ａの前側内部に取り付けられ、前面カバー１４７Ｃによって覆われる。前面カバー１４７Ｃの前面１４７Ｃａは、網目状に形成されており、隙間からスピーカ１０ｂの振動面や導光部材１４９が視認可能とされる。

10

【０２９５】

スピーカユニット１０Ａは、スピーカ１０ｂの振動面（出音部）を前方に向けて露出させる開口（図示略）を有し、この開口の周縁部に沿うように発光基板１４８が取り付けられる。発光基板１４８には、スピーカ１０ｂの周縁に沿って環状に並ぶように複数のＬＥＤ１４８ａが設けられている。

【０２９６】

20

本体支持部材１４７Ａには、スピーカ１０ｂの振動面及び発光基板１４８の複数のＬＥＤ１４８ａを露出させて周縁に導光部材１４９を取り付け可能な開口部１４７Ａａが形成されている。

【０２９７】

導光部材１４９は、スピーカ１０ｂの振動面で発生した音を前方に導くための筒部１４９ａ、筒部１４９ａの周縁後側にあつて光入射面となる入射後端面１４９ｂ、筒部１４９ａの周縁前側にあつて光出射面となる出射前端面１４９ｃ、出射前端面１４９ｃの周縁から前方へと広がりつつ延出する突出部１４９ｄを有する。

【０２９８】

筒部１４９ａの後部には、スピーカ１０ｂの振動面が配置され、振動面で発生した音は、筒部１４９ａを通して前方へと導かれる。入射後端面１４４９ｂは、発光基板１４８のＬＥＤ１４８ａと対向するように配置される。入射後端面１４９ｂは、先述した右側装飾部材１５の内側導光部材１５２の入射後端面１５２ａと同様に、周方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状に形成されている。これにより、入射後端面１４９ｂに入射したＬＥＤ１４８ａからの光は、筒部１４９ａを概ね周方向に拡散しながら進む。

30

【０２９９】

出射前端面１４９ｃは、前面カバー１４７Ｃの前面１４７Ｃａから所定距離後方に離れて位置する。この出射前端面１４９ｃも、入射後端面１４９ｂと同様に、周方向に沿って凹凸をなすように鋸歯状に形成されている。これにより、入射後端面１４９ｂから筒部１４９ａへと進行してきた光は、正面から見て主として周方向に広がりつつリング状に見えるように前方へと照射される。

40

【０３００】

突出部１４９ｄは、左右両側の一部が部分的に前方へと延出するように形成されており、その先端が前面カバー１４７Ｃの前面１４７Ｃａの裏側に当接するように配置される。なお、突出部１４９ｄは、前面１４７Ｃａの裏側に接触させることなく近接するように配置してもよい。また、突出部１４９ｄに代えて出射前端面１４９ｃを前面１４７Ｃａの裏側に当接するように配置したり、あるいは近接するように配置してもよい。

【０３０１】

このような右側装飾ユニット１４ｂによれば、スピーカ１０ｂから発生する音に合わせてスピーカ１０ｂの周りがリング状に光って見える演出を行うことができる。また、前面

50

カバー 147C の前面 147Ca は、網目状に形成されているため、それだけでは外部からの衝撃や押圧によって破損しやすいが、導光部材 149 の突出部 149d が当接することで補強支持された状態にあるため、外部からの衝撃や押圧による破損を効果的に防ぐことができる。すなわち、網目状（格子状）の前面カバー 147C は、導光部材 149 に沿ってスピーカ 10b からの音が前面カバー 147C の裏面まで導かれるので、美観を損ねることなくスピーカ 10b からの音を支障なく外方に伝えることができる。また、導光部材 149 が前面カバー 147C の支持部材としての機能を果たすため、前面カバー 147C の剛性を高めることができる。

【0302】

以上説明した第 2 実施形態に係る遊技機によれば、以下のような作用効果を得ることができる。

【0303】

スピーカユニット 10 やその周辺の構成によれば、スピーカ 10c から音が出力されるのに伴いエンクロージャ 10e の開口 10ec から空気流が流出する。このとき、送風機構 110 の開閉部材 115 が空間部 110a を開放した状態にあると、開口 10ec からの空気流が送風口 80 へとまっすぐ向かう方向に導かれ、送風口 80 から発射ハンドル 26b の方へと十分な風圧をもって風が流れる。その結果、遊技者は、発射ハンドル 26b を把持する手に風を感じるとともに、スピーカ 10c からの音も送風口 80 から風と共に出力される音とのヘルムホルツ共鳴によって重低音に感じることができる。

【0304】

その一方、送風機構 110 の開閉部材 115 が空間部 110a を閉鎖した状態にあり、開口 10ec からの空気流が空間部 110a の下方へと略直角に曲がって流れるような方向に導かれると、アンダーカバー 8c の通気口 8ca から風が排出されることとなり、発射ハンドル 26b へと風が導かれなくなる。これにより、遊技者は、発射ハンドル 26b を把持する手に風を感じることなく、スピーカ 10c からの音のみを通気口 8ca から風と共に出力される音とのヘルムホルツ共鳴によって重低音に感じることができる。

【0305】

すなわち、スピーカユニット 10 の開口 10ec から流出する風の方角を送風機構 110 により切り替えるだけで低音と風を感じさせたり、あるいは低音のみを感じさせることができるので、スピーカユニット 10 の小型化及び簡素化を図りつつ音と風による演出を臨機応変に行うことができる。

【0306】

また、スピーカユニット 10 の開口 10ec から出る風の方角を送風機構 110 により切り替えるだけで音と風を感じさせたり、あるいは音のみを感じさせることができ、着脱自在の右下側面カバー 8ba やアンダーカバー 8c に送風口 80 や通気口 8ca を形成し、これらとスピーカユニット 10 との間に送風機構 110 を配置するように各々個別に設計すればよいので、スピーカユニット 10 及びその周辺の構成について、製造コストや設計自由度、メンテナンス性に優れたものとすることができる。

【0307】

また、バスレフ型でエンクロージャ 10e の容積が比較的大きいスピーカユニット 10 でも、上皿 17 や下皿 18 に貯留された遊技球を取り扱う遊技者の手の支障とならならないスペースに配置することができるので、スピーカユニット 10 の配置スペースを確保しつつスピーカ装置を効率よくレイアウトすることができる。

【0308】

また、エンクロージャ 10e の左上部 10ea が上皿本体 17p の底部に当接するとともに左下部 10eb 下皿本体 18p に当接するので、上皿 17p を支持するとともに、スピーカ 10c の作動に応じてエンクロージャ 10e からの振動が上皿 17 や下皿 18 に伝えられ、この振動により上皿 17 や下皿 18 における遊技球の詰まりを効果的に解消することができる。

【0309】

また、押圧ボタン 3 0 0 0 を用いた第 2 操作演出よりも操作部材 2 0 0 0 を用いた第 1 操作演出の方が発生頻度が高くなるように設定されており、すなわち、使用頻度が高い操作部材 2 0 0 0 が操作ユニット 9 A に単独で設けられる一方、使用頻度が低い押圧ボタン 3 0 0 0 が球貸ボタン 2 3 や返却ボタン 2 4 と兼用の共通基板 3 2 0 0 に設けられるので、使用頻度に応じて使いやすい位置に操作部材 2 0 0 0 及び押圧ボタン 3 0 0 0 を各々配置して各基板への配線を簡素化することができ、ひいては製造コスト及び配置スペースの節減化を図ることができる。

【0310】

また、使用頻度が高い操作部材 2 0 0 0 が円形状として覚えられる一方、使用頻度が低い押圧ボタン 3 0 0 0 が円形状とは異なる四角形状として覚えやすくなるので、使用頻度に応じて操作部材 2 0 0 0 及び押圧ボタン 3 0 0 0 を区別しやすい外形形状として設けることができ、ひいては複数の操作手段を使いやすくすることができる。また、四角形状の押圧ボタン 3 0 0 0 と十字状の十字ボタン 3 1 0 0 については、互いに直線部分となる一部の端部が対向するように隣接して配置されるので、狭いスペースにあってもこれらの複数のボタンを配置することができる。

【0311】

また、16R 通常大当たりあるいは 16R 確変大当たりといった遊技者にとって有利な遊技状態に移行する条件を満たす場合には、必ず光照射演出が実行され、それと同時に送風演出が実行される場合があるので、遊技者は、発射ハンドル 2 6 b を把持する手に視覚及び触覚のいずれかによって光照射演出あるいは送風演出が実行されていることを感知することができ、そのような演出を見逃すことなく有利な遊技状態に移行することを察知することができる。また、送風演出が実行される際は、スピーカ 1 0 c からの重低音による音響演出も同時に実行されることとなり、重低音による振動も感じさせることができる。

【0312】

また、例えば右側装飾部材 1 5 において、外側導光部材 1 5 1 及び内側導光部材 1 5 2 の入射後端面 1 5 2 a では、鋸歯状のレンズカットにより LED が並ぶ長手方向へと光を拡散しながら入射することにより、導光体内を光が効率よく進行する一方、外側導光部材 1 5 1 及び内側導光部材 1 5 2 の出射前端面 1 5 2 b では、入射後端面 1 5 2 a から導光体内へと導かれた光をダイヤモンドカット状のレンズカットにより外方へと効率よく散乱させることができるので、色ムラを解消して光を効率よく照射することができる。

【0313】

また、例えば右側装飾ユニット 1 4 b において、前面カバー 1 4 7 C の網目状の前面 1 4 7 C a の裏面に当接するように導光部材 1 4 9 の突出部 1 4 9 d が配置され、出射前端面 1 4 9 c が前面 1 4 7 C a から所定間隔離れつつ、スピーカ 1 0 b の振動面を遮らないようにその周縁に沿って環状に配置されるので、入射後端面 1 4 9 b 側に位置する LED 1 4 8 a を前面カバー 1 4 7 C の正面から見えなくすることができ、美観を損ねることなくスピーカ 1 0 b からの音を支障なく外方に放出することができる。

【0314】

また、例えば中央装飾ユニット 1 4 a において、複数の導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c の出射前端面 1 4 6 a b, 1 4 6 b b, 1 4 6 c b は、LED 1 4 4 b が露出する遮光部材 1 4 5 の開口 1 4 5 c の周縁部よりも発光基板 1 4 4 から遠い距離にあり、前面カバー 1 4 1 の前面部 1 4 1 a 付近に配置されるので、開口 1 4 5 c の周縁部で乱反射して前方へと導かれる LED 1 4 4 b の光と、導光部材 1 4 6 a ~ 1 4 6 c の体内を通して出射前端面 1 4 6 a b, 1 4 6 b b, 1 4 6 c b から照射される LED 1 4 4 a の光とは、平均的に拡散したような光とライン状の光となり、これらの光の視認性に明瞭な差を生じせしめることができ、ひいては斬新な光の演出を実現することができる。

【0315】

なお、送風機構 1 1 0 の変形例としては、図 5 9 に示すようなものを適用してもよい。図 5 9 に示す送風機構 1 1 0 では、空間部 1 1 0 a の下方及び開口部 1 1 0 b を排他的に開閉可能な回動自在のシャッタ部材 1 1 7 が設けられる。図 5 9 (a) に示すように、シ

10

20

30

40

50

シャッタ部材 117 は、図外の開口 10ec からの風の流れを開口部 110b へと導く場合は、水平姿勢をなすように位置する。このとき、空間部 110a の下方へと完全に風が導かれなくなる。一方、図 59 (b) に示すように、シャッタ部材 117 は、図外の開口 10ec からの風の流れを空間部 110a の下方へと導く場合は、図 59 (a) に示す水平姿勢から回動して起立姿勢をなすように位置する。このとき、空間部 110a の側方へとまっすぐ進もうとする風の流れが阻害され、空間部 110a の下方へと略直角に曲がるように風が導かれる。このような送風機構 110 によれば、図外の送風口 80 へと風を導く際には、空間部 110a の下方へと風を漏らさずに十分な風圧をもって送風口 80 へと風を導くことができる。

【0316】

「第 3 実施形態」

図 60～図 103 は、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機 Y を説明する図である。

【0317】

第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機 Y は、表枠 3 (図 20 参照) とは異なる構成の本体枠を有し、上下方向に配列された 2 台のプロジェクトユニットを備える。なお、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機 Y は、矛盾の無い限り、第 2 実施形態のパチンコ遊技機の構成を備え、同様の作用効果を得ることができる。

【0318】

図 60 は、パチンコ遊技機 Y の外観斜視図、図 61 は、パチンコ遊技機 Y の分解斜視図である。パチンコ遊技機 Y は、本体枠 (外枠) 2 と、本体枠 2 に回動自在に軸支された本体ユニット 400 と、本体ユニット 400 の前面側に取り付けられた遊技盤 1A と、遊技盤 1A の前面側において本体ユニット 400 に取り付けられたガラスドア 5 と、を備える。

【0319】

〔本体及びガラスドア〕

外枠としての本体枠 2 は、第 3 実施形態と同様の構成であり、本体ユニット 400 を、一方の側縁近傍において、上下方向に延びる回転軸としての本体枠ヒンジ 2b を中心に回動可能に軸支する。ガラスドア 5 は、第 3 実施形態のガラスドア 30 と同様の構成であり、下部に、後述する皿ユニット 900 が設けられている。

【0320】

〔本体枠〕

図 62 は、本体ユニット 400 の分解斜視図である。本体ユニット 400 は、前面側に配置される取付枠 410 と、取付枠 410 の背面側に取り付けられ、遊技機構部品を収容可能であるカバー部材 430 と、取付枠 410 とカバー部材 430 との間に設けられる取付ベース 420 と、を備える。

【0321】

〔取付枠〕

図 63 は、取付枠 410 の分解斜視図である。取付枠 410 は、1 対の縦枠 411 と、1 対の横枠 412 と、を有し、略長方形形状の外観を形成する。取付枠 410 は、貯留タンク 415 を有し、後述するプロジェクトユニット b による照射光が投影されるスクリーン部 b4 及び遊技盤 1A、発射装置 26 等が取り付けられている。また、取付枠 410 は、背面側において、遊技盤 1A のアウト口 55 (図 61 参照) に対応する位置に、後述する球検知ユニット 800 (図 62 参照) が設けられている。また、1 対の縦枠 411 は、背面側にそれぞれ取付ベース 420 及びカバー部材 430 を別々に固定可能な固定部 411a (図 62 参照) を有する。

【0322】

1 対の縦枠 411 の内側面には、遊技盤 1A を着脱自在に固定する遊技盤可動止め具 413 が、それぞれ取り付けられている。遊技盤可動止め具 413 は、縦枠 411 に沿って、上下方向の任意の位置で固定されている。遊技盤可動止め具 413 は、遊技盤 1A の側縁を、着脱自在に挟持する。このような遊技盤可動止め具 413 により、例えば、遊技盤 1A の下辺を、取付枠 410 の下部に配置されている溝等の係止部に係止させ、上辺の両

10

20

30

40

50

端近傍を、遊技盤可動止め具 4 1 3 により挟持することで、遊技盤 1 A を、取付枠 4 1 0 に固定することが可能となる。

【0323】

また、1 対の縦枠 4 1 1 の内側面には、スクリーン部 b 4 を着脱自在に固定するスクリーン止め具 4 1 4 が、それぞれ取り付けられている。スクリーン止め具 4 1 4 は、縦枠 4 1 1 に沿って、上下方向の任意の位置で固定されている。取付枠 4 1 0 の背面には、遊技盤可動止め具 4 1 3 及びスクリーン止め具 4 1 4 を覆うようにカバー部材 4 3 0 が取り付けられている。なお、遊技盤可動止め具 4 1 3 やスクリーン止め具 4 1 4 は、縦枠 4 1 1 上を移動可能なように構成し、任意の位置で固定できるように構成してもよい。縦枠 4 1 1 に、遊技盤 1 A 等の遊技部材や、スクリーン部 b 4 等の演出装置を、固定する治具を、上下方向に移動可能に取り付けることで、遊技部材や演出装置の大きさや種類に応じて、治具種類や位置を変更することが可能となるので、遊技機の多様なレイアウトが可能となる。

10

【0324】

[遊技盤]

図 6 4 は、遊技盤 1 A の上面図である。遊技盤 1 A は、一般的な遊技盤 1 と同様の構成を備え、更に、以下の構成を有する。遊技盤 1 A は、遊技領域 1 p を備え、遊技盤 1 A の裏面側（背面側）に設けられた第 1 大入賞口ソレノイド 5 3 b 等と、第 1 大入賞口ソレノイド 5 3 b 等の配線部が接続される遊技盤中継基板 1 0 1 と、を有する。また、遊技盤 1 A は、透過性を有する素材で形成され、背面側にスクリーンシートが貼付され、後述するプロジェクタユニット b から照射された投影光が投影されるスクリーンとしても機能する。

20

【0325】

遊技盤中継基板 1 0 1 は、裏面側（背面側）において、遊技盤 1 A の遊技領域 1 p が形成された面に対して、略直角に背面側に延びる垂直ベース 1 0 1 A に取り付けられることで、遊技盤 1 A に対し、略直角に立設する。遊技盤中継基板 1 0 1 は、他の基板に電氣的に接続するためのコネクタが接続されるコネクタ接続部 1 0 1 a が設けられている。

【0326】

また、遊技盤中継基板 1 0 1 は、後述する後述するカバー部材 4 3 0 の開口部 4 3 2 e を介して、カバー部材 4 3 0 の外部からコネクタ接続部 1 0 1 a に対する接続操作が可能な位置まで延設され、かつ、少なくとも遊技盤中継基板 1 0 1 の外側部分がカバー部材 4 3 0 で覆われている状態で、コネクタ接続部 1 0 1 a は、配線差込口 1 0 1 b が、後述するカバー部材 4 3 0 の開口部 4 3 2 e の方向に向くように配置されている。コネクタ接続部 1 0 1 a は、遊技盤コネクタ接続部の一例として機能し、後述する中継基板 1 0 0（図 7 0 参照）の特定部品コネクタ接続部の一例である中継基板コネクタ接続部 1 0 0 a（図 7 0 参照）と配線部材（ケーブル）により接続される。

30

【0327】

図 6 5 は、遊技盤 1 A の変形例の上面図である。図 6 5 では、遊技盤 1 A の垂直ベース 1 0 1 A が設けられた部分を拡大して示している。変形例の遊技盤中継基板 1 0 1 は、遊技盤 1 A に対し、略直角に立設した状態から、遊技盤 1 A と平行な状態となるように折り畳み可能である。詳細には、変形例の垂直ベース 1 0 1 A は、遊技盤 1 A に対し、略直角に立設したベース部材 1 0 1 A a と、遊技盤 1 A の遊技領域 1 p と並行して延びる回転軸となるヒンジ 1 0 1 B により回動自在に、ベース部材 1 0 1 A a に連結され、遊技盤中継基板 1 0 1 が取り付けられた回動部材 1 0 1 A b と、を備える。また、変形例の垂直ベース 1 0 1 A は、ベース部材 1 0 1 A a と回動部材 1 0 1 A b との接合面において、ベース部材 1 0 1 A a と回動部材 1 0 1 A b とのいずれか一方に、突起 1 0 1 a が形成され、他方に、突起 1 0 1 a が挿入可能なボス穴 1 0 1 b が形成されている。回動部材 1 0 1 A b が遊技盤 1 A に対し、略直角に立設され、突起 1 0 1 a がボス穴 1 0 1 b に挿入されることで、遊技盤中継基板 1 0 1 が、遊技盤 1 A に対し、略直角に立設した状態で固定される。また、この状態から回動部材 1 0 1 A b が、ヒンジ 1 0 1 B を中心に回動されることで、突起 1 0 1 a がボス穴 1 0 1 b から引き抜かれ、遊技盤中継基板 1 0 1 が、遊技盤 1 A

40

50

と平行な状態となるように折り畳まれる。

【0328】

〔取付ベース〕

図66は取付ベース420の斜視図、図67は取付ベース420の正面図、図68は本体ユニット400の断面図である。取付ベース420は、遊技に関連する制御を実行可能な遊技装置としてのプロジェクタユニットb及びミラー部材b3が取り付けられる。取付ベース420は、プロジェクタユニットbが取り付けられる遊技装置取付部421と、遊技装置取付部421の下に形成され、プロジェクタユニットbから照射された投影光が通過可能な投影光用孔422と、投影光用孔422の下に配置され、ミラー部材b3が取り付けられるミラー部材ベース423と、遊技盤1Aの遊技盤中継基板101（図65参照）が挿通する基板用孔424と、を有する。取付ベース420は、遊技装置取付部421、投影光用孔422及びミラー部材ベース423から成る構成を2つ有し、これらの構成が上下方向に配列されている。このような上の構成は、プロジェクタユニットbから照射された投影光を、スクリーン部b4の背面に投影する。また、下の構成は、プロジェクタユニットbから照射された投影光を、遊技盤1Aの背面に投影する。基板用孔424は、遊技盤1Aが取り付けられた取付枠410に、取付ベース420を取り付けた状態において、遊技盤中継基板101の背面側に配置され、遊技盤中継基板101（図65参照）が挿通する孔である。

【0329】

遊技装置取付部421は、背面側から前面側に向かって下り傾斜した板状体であり、背面側に、プロジェクタユニットbが、前面側斜め下方に向けて投影光を照射するように取り付けられる。投影光用孔422は、プロジェクタユニットbから照射された投影光を遮らない範囲で形成された孔である。ミラー部材ベース423は、背面側から前面側に向かって下り傾斜した板状体である。また、ミラー部材ベース423は、プロジェクタユニットbから照射された投影光を反射するのに必要な範囲で形成されている。具体的には、ミラー部材ベース423は、背面側から前面側に向かって下り傾斜しているため、上方に取り付けられたプロジェクタユニットbからの距離が、背面側から前面側に行くほど遠くなる。このため、プロジェクタユニットbから照射された投影光を反射するのに必要な範囲の幅は、前面側より背面側の方が狭くなる。すなわち、ミラー部材ベース423におけるプロジェクタユニットbから照射された投影光を反射するのに必要な範囲は、上面視で、背面側の辺の幅が、前面側の辺の幅より狭い台形状となる。このため、ミラー部材ベース423は、図67に示すように、上面視で、背面側の辺の幅が、前面側の辺の幅より狭い台形状に形成されている。

【0330】

また、このミラー部材ベース423の上面に取り付けられたミラー部材b3も、上面視で、背面側の辺の幅が、前面側の辺の幅より狭い台形状に形成されている。また、ミラー部材ベース423は背面側から前面側に向かって下り傾斜しているので、図67に示すように、ミラー部材ベース423及びミラー部材b3は、正面視で、上方の辺の幅が、下方の辺の幅より狭い台形状に形成されている。また、ミラー部材b3は、ミラー部材ベース423に、台形状の4隅近傍にそれぞれ設けられた調整部材423aにより取り付けられている。調整部材423aは、例えば、ミラー部材ベース423とミラー部材b3とを締結する締結部材と、ミラー部材ベース423とミラー部材b3との間に配置された弾性部材とにより構成され、締結部材を緩めることでミラー部材ベース423とミラー部材b3とが離間し、締結部材を締めることでミラー部材ベース423とミラー部材b3とが近接する。このような調整部材423aにより、ミラー部材b3のミラー部材ベース423に対する取り付け角度を調整することで、プロジェクタユニットbから照射された投影光の、スクリーン部b4又は遊技盤1Aに投影される位置や角度を調整することができる。

【0331】

このような遊技装置取付部421にプロジェクタユニットbを取り付けることで、後述

10

20

30

40

50

するプロジェクタ装置本体**b 2**からの投影光を出射する投射レンズ**b 2 a**が設けられたプロジェクタカバー**b 1**の一方の端部側をパチンコ遊技機**Y**（図**6 1**参照）の前面側に、一方の端部側の反対の端部を背面側に配置し、かつ一方の端部側を反対の端部側より低くなるように設けることが可能となる。そして、プロジェクタユニット**b**は、カバー部材**4 3 0**に覆われる。これにより、投射レンズ**b 2 a**から出射される投影光を遮らない位置であって、カバー部材**4 3 0**とプロジェクタカバー**b 1**の下部とカバー部材**4 3 0**との間に所定の空間**4 0 5**が形成され、この所定の空間**4 0 5**に、後述するカバー部材**4 3 0**の凹部**4 3 1 a**を配置し、この凹部**4 3 1 a**に主制御基板**7 0 A**を収容することが可能となる。

【0332】

なお、取付ベース**4 2 0**には、プロジェクタユニット**b**に限らず、液晶表示装置等のその他の遊技装置を取付可能な形状に形成してもよい。すなわち、取付ベース**4 2 0**は、取付枠**4 1 0**とカバー部材**4 3 0**との間に形成された空間内に収容可能な範囲で、遊技装置の種類に応じて、形状を変更可能である。

【0333】

[プロジェクタユニット]

図**6 8**に示すように、プロジェクタユニット**b**は、投影光を生成可能な投影画像生成装置としてのプロジェクタ装置本体**b 2**と、プロジェクタ装置本体**b 2**を収容可能な収容ケースとしてのプロジェクタカバー**b 1**と、プロジェクタ装置本体**b 2**からの投影光を出射する照射部としての投射レンズ**b 2 a**と、を含む。プロジェクタ装置本体**b 2**は、副制御回路**2 0 0**（図**1 0 3**参照）に接続され、副制御回路**2 0 0**により、プロジェクタ制御回路**9 0**（図**1 0 3**参照）が制御され、光学機構（図示略）による投射光を、投射レンズ**b 2 a**により拡大して出射し、この照射光をミラー部材**b 3**に反射させ、遊技盤**1 A**やスクリーン部**b 4**の背面に向けて照射光を投影することにより、視覚的な演出として映像を表示する。このようなスクリーン部**b 4**は、プロジェクタユニット**b**から照射される投影光を反射可能な反射部の一例として機能する。また、スクリーン部**b 4**は、ミラー部材**b 3**により反射される投影光により所定の画像を映し出すスクリーン部の一例として機能する。また、上述した空間**4 0 5**に対応する位置において、カバー部材**4 3 0**の一部が凹形状に形成されており、凹部内に主基板**7 0 A**を収容可能となっている。

【0334】

図**6 9**は、プロジェクタユニット**b**から出射された投影光の光軸を説明する図である。これらの照射光は、図**6 9**に示すように、上部に設けられたプロジェクタユニット**b**の投射レンズ**b 2 a**からの投影光**L 1**が、点線で示すような投影範囲を形成しつつ、下方に向かって出射され、上部のミラー部材**b 3**により、前面側斜め上方に向かって反射してスクリーン部**b 4**の背面側に投影される。本実施形態の投射レンズ**b 2 a**は、レンズ部材で構成され、またレンズ部材の上半分側（前面側）は遮光された状態となっており、レンズ部材の下半分側（背面側）から出射される投影光でもって投影画像を生成している。よって、投射レンズ**b 2 a**から出射される投影光はレンズ部材の下半分側から広がるように形成される。同様に、下部に設けられたプロジェクタユニット**b**の投射レンズ**b 2 a**からの投影光**L 2**が、点線で示すような投影範囲を形成しつつ、下方に向かって出射され、下部のミラー部材**b 3**により、前面側斜め上方に向かって反射して、遊技盤**1 A**の背面側に投影される。

このように、プロジェクタユニット**b**またはミラー部材**b 3**を一定の設置角度にて配置し、それらの背後に生じるスペースにプロジェクタユニット**b**や基盤ケースなどを収容することで複数の遊技装置を配しつつも他の遊技機構部品を効率よく配置でき、省スペース化を実現できる。

【0335】

[カバー部材]

図**7 0**はカバー部材**4 3 0**の背面側から見た斜視図、図**7 1**はカバー部材**4 3 0**の前面側から見た斜視図である。図**7 0**に示すように、カバー部材**4 3 0**は、背面部**4 3 1**及び互いに対向する2つの側面**4 3 2**から形成され、取付ベース**4 2 0**（図**6 8**参照）との間

10

20

30

40

50

に形成される空間の内部に、遊技機構成部品の少なくとも一部を收容可能である。また、カバー部材430は、最も背面側に設けられることにより、遊技盤の背面側に設けられ、電気部品を覆うカバー部材の一例として機能する。

【0336】

図70に示すように、背面部431の幅は、取付ベース420の幅よりも狭く形成されている。背面部431は、主制御基板70Aを收容可能な凹部431aと、凹部431aを覆う蓋部431bと、プロジェクタユニットb（図68参照）の廃熱口に対応する位置に形成された開口部431cと、払出制御基板123Aを收容可能な払出制御基板收容部431dと、を有する。また、図71に示すように、背面部431には、後述する第2誘導樋434の受入部434a（図75参照）が配置される第2誘導??用開口432fが形成されている。図68に示すように、凹部431a及び払出制御基板收容部431dは、カバー部材430の表面からパチンコ遊技機Y内部側に突出するように形成され、主制御基板70Aや払出制御基板123Aをカバー部材430の表面よりパチンコ遊技機Y背面側に突出しないように收容可能である。凹部431aは、カバー部材430が取付ベース420（図68参照）の背面側に取り付けられた状態で、プロジェクタカバーb1の下部に形成される所定の空間405に配置され、主制御基板70Aが收容され、蓋部431bで覆われる。主制御基板70Aは、例えば、中継基板100（図70参照）と配線部材（ケーブル）により接続される一般部品コネクタ接続部の一例である主制御基板コネクタ接続部70Aaを備える。主制御基板コネクタ接続部70Aaは、主制御基板70Aの側縁近傍に設けられ、凹部431aに蓋部431bを取り付けた状態でも、蓋部431bに覆われず、露出しており、配線部材（ケーブル）の着脱が可能に構成されている。これにより、背面部431の表面が略面一の状態となる。このように、カバー部材430は、背面部431及び少なくとも2つの側面部432から形成される空間の内部に、第1の遊技機構成部品の一例である主制御基板70Aを收容可能である。また、開口部431cは、2つのプロジェクタユニットbの廃熱口に対応する位置にそれぞれ形成されている。払出制御基板收容部431dは、取付ベース420の背面側に取り付けられた状態で、下のミラー部材ベース423の下部に形成された空間に配置される。また、凹部431aは、カバー部材430において、後述する球通路ユニット730（図77参照）の配置位置より中央寄りに配置されている。

【0337】

図70に示すように、互いに対向する側面432は、互いの幅が、前面側から背面側にいくにつれて狭くなっている。側面432は、背面部431と隣接しない端部側に取付ベース420に装着可能な取付部433を備えるとともに、少なくとも1つの側面432が、取付部433が設けられた端部から背面部431と隣接する端部へ傾斜するように形成されている。傾斜した側面432には、特定收容部である側面第1凹部432aと、側面第1凹部432aを覆う側面第1蓋部432bと、一般收容部である側面第2凹部432cと、側面第2凹部432cを覆う側面第2蓋部432dと、側面第1凹部432aに形成された開口部432eと、を有する。また、凹部431a及び側面第2凹部432cは、少なくとも2つ以上の收容部より構成される一般收容部の一例であり、特定收容部の一例である側面第1凹部432aに隣接している。

【0338】

側面第1凹部432aは、カバー部材430の外側面に設けられ、背面部431の凹部431aや払出制御基板收容部431dと隣接する位置に形成され、特定の遊技機構成部品又は第2の遊技機構成部品としての中継基板100を收容可能である。側面第2凹部432cは、カバー部材430の外側面に設けられ、側面第1凹部432aに隣接する位置に形成され、その他の複数種類の遊技機構成部品としての副制御基板80A（サブ制御基板33に相当）を收容可能である。側面第1凹部432a及び側面第2凹部432cは、カバー部材430の表面からパチンコ遊技機Y内部側に突出するように形成され、中継基板100や副制御基板80Aをカバー部材430の表面よりパチンコ遊技機Y背面側に突出しないように收容可能である。中継基板100は、例えば、主制御基板70A（主制御

10

20

30

40

50

基板 28 に相当)、副制御基板 80A、遊技盤中継基板 101 (図 64 参照) 等と配線部材 (ケーブル) により接続される特定部品コネクタ接続部の一例である中継基板コネクタ接続部 100a を備える。副制御基板 80A は、例えば、中継基板 100 等と配線部材 (ケーブル) により接続される一般部品コネクタ接続部の一例である副制御基板コネクタ接続部 80Aa を備える。すなわち、中継基板コネクタ接続部 100a と、主制御基板コネクタ接続部 70Aa や副制御基板コネクタ接続部 80Aa と、は配線部材 (ケーブル) により接続される。開口部 432e は、背面部 431 及び 2 つの側面部 432 から形成される空間の内部に收容された遊技盤 1A の遊技盤中継基板 101 (図 64 参照) からの配線をカバー部材 430 の外側に設けられた中継基板 100 と接続可能なように設けられ、カバー部材 430 が取付枠 410 に取り付けられた状態で、遊技盤 1A の背面側から立設する遊技盤中継基板 101 に対応する位置に形成されている。このような開口部 432e が形成された側面第 1 凹部 432a は、側面部の外側面に設けられ、開口部を介して配線と接続される特定の遊技機構部品を收容可能な特定收容部の一例として機能する。また、側面第 2 凹部 432c は、カバー部材の外側の傾斜した側面部に、カバー部材の表面から遊技機内部側に突出するように形成され、第 1 の遊技機構部品とは異なる第 2 の遊技機構部品を收容可能な收容部の一例である。これにより、開口部 432e から、遊技盤中継基板 101 のコネクタ接続部 101a に接続したコネクタを介して、遊技盤中継基板 101 と、例えば、側面第 1 凹部 432a に隣接する凹部 431a に收容された主制御基板 70A と、を電氣的に接続することが可能となる。このように、中継基板 100 が收容可能な側面第 1 凹部 432a は、その他の基板が收容可能な凹部の中心に配置されている。

【0339】

図 72 は、遊技盤中継基板 101 と、取付ベース 420 の基板用孔 424 及びカバー部材 430 の開口部 432e との位置関係を説明する図である。図 72 は、遊技盤中継基板 101 が取り付けられている部分の拡大斜視図であり、(a) は取付枠 410 の背面側に取付ベース 420 が取り付けられた状態を示し、(b) は更に取付ベース 420 の背面側にカバー部材 430 が取り付けられた状態を示している。図 72 (a) に示すように、遊技盤 1A (図 62 参照) が取り付けられた取付枠 410 に、取付ベース 420 を取り付けた状態では、遊技盤中継基板 101 のコネクタ接続部 101a が、取付ベース 420 基板用孔 424 から背面側に突出している。そして、図 72 (b) に示すように、図 72 (a) に示す状態から、更に取付ベース 420 の背面側にカバー部材 430 を取り付けることで、遊技盤中継基板 101 の側面がカバー部材 430 に覆われる。この状態において、コネクタ接続部 101a の配線差込口 101b は、カバー部材 430 の開口部 432e の方向に向いている。なお、図 72 では、遊技盤中継基板 101 の全体をカバー部材 430 及び側面第 2 蓋部 432d によって覆っているが、遊技盤中継基板 101 の一部分のみを覆うようにしてもよい。また、遊技盤中継基板 101 の外側面や内側面等 1 つの面のみを覆うようにしてもよい。いずれにせよ、遊技盤中継基板 101 に加わる外力の少なくとも一部を防ぐことができれば本発明の効果を奏することができる。なお、その場合、コネクタ接続部 101a をカバー部材 430 に覆われていない部分に設けることが望ましい (例えば、遊技盤中継基板 101 の外側面をカバー部材 430 で覆うのであれば、遊技盤中継基板 101 の内側面にコネクタ接続部 101a を設ける等)。

【0340】

また、図 72 (a) に示すように、取付ベース 420 は、ビス等で構成される固定部材 425 により、取付枠 410 の背面の固定部 411a にビス止めさる。その後、図 72 (b) に示すように、カバー部材 430 は、取付ベース 420 の背面側に配置され、取付部 433 で固定部材 425 を覆い、取付ベース 420 を貫通するビス等で構成される固定部材 435 により、取付枠 410 の背面の固定部 411a にビス止めさる。よって、カバー部材 430 のビス止めを外した後でないと取付ベース 420 のビス止めを外すことができない。

【0341】

図 73 は、パチンコ遊技機 Y の上面図である。図 73 は、本体枠 2 から本体ユニット 4

10

20

30

40

50

00を開いた状態（本体枠2の内側に本体ユニット400が配置された状態から、本体枠ヒンジ2bを中心に90度回転させた状態）を示している。カバー部材430は、本体枠ヒンジ2bに軸支された方と反対側の側面432が、回転軸としての本体枠ヒンジ2bを中心とし、本体枠2の内側側縁を通る仮想円VCの内側に形成され、少なくとも一部が仮想円に沿った形状に形成されている。

【0342】

〔樋の接続部分〕

図74は、本体ユニット400の分解斜視図、図75及び図76は、第1誘導樋416及び第2誘導樋434の分解斜視図である。図75及び図76は、図74に示す第1誘導樋416及び第2誘導樋434のみを示した図である。図75は、取付枠410から見た図であり、図76は、カバー部材430から見た図である。図74に示すように、取付枠410には、図示しない貯留ユニットから供給された遊技球を貯留可能な貯留タンク415と、貯留タンク415から遊技球を下流に導く第1誘導樋416と、を有する。カバー部材430は、遊技球を払出可能な払出装700と、払出装700に遊技球を導く第2誘導樋434と、を有する。

【0343】

第1誘導樋416と第2誘導樋434は、取付枠410にカバー部材430を装着した際に、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。第1誘導樋416及び第2誘導樋434のいずれか一方（図75及び図76に示す例では第2誘導樋434）には、他方（図75及び図76に示す例では第1誘導樋416）の開口部の開口面積より広い開口面積にて形成された受入部434aが設けられている。受入部434aは、受入部434aに挿入される開口部を接続位置まで案内する接続位置案内手段としてのリブ434bを有する。リブ434bは、開口を中心とする放射方向に延び、受入部434aの外縁から内縁に向かって、側縁が下り傾斜している板状体であり、開口を囲むように、複数配置されている。第1誘導樋416及び第2誘導樋434のいずれか他方（図75及び図76に示す例では第1誘導樋416）には、開口の外縁に設けられ、リブ434bにより囲まれた部分の形状と略同一形状の外形で形成され、接続位置において、リブ434bと係合する係合手段としての係合部416aを有する。

【0344】

また、図62に示すように、取付枠410は、皿ユニット900の払出口901（図60参照）に遊技球を導く第3誘導樋418を有する。また、カバー部材430は、後述する払出装700から遊技球を下流に導く第4誘導樋としての第4誘導樋（図78参照）を有する。

【0345】

第3誘導樋418と第1誘導路730C及び第2誘導路730D（図79参照）は、取付枠410にカバー部材430を装着した際に、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。第3誘導樋418と、第1誘導路730C及び第2誘導路730Dとのいずれか一方（図62に示す例では第3誘導樋418）には、受入部418aが設けられている。受入部418aは、受入部434aと同様に、複数のリブを有する。第1誘導路730C及び第2誘導路730Dの排出口730B（図78参照）は、第1誘導樋416と同様に、受入部418aの複数のリブと係合する係合部を有する。

【0346】

〔払出装〕

図77は、払出装700を示す全体斜視図、図78は、払出装700に含まれる球通路ユニット730を示す斜視図である。払出装700は、球供給路710、球送出機構720、及び球通路ユニット730を有して構成される。球供給路710は、上部に設けられた貯留タンク415（図74参照）から球送出機構720へと遊技球を導く配管部品である。球送出機構720は、入賞に応じた賞球数を計数しながら当該賞球数分の遊技球を繰り出すものである。球通路ユニット730は、カバー部材430（図74参照）の

背面側の端部に配置され、球送出機構 720 から繰り出された遊技球を後述する皿ユニット 900 の払出口 901 へ導くためのものである。

【0347】

球供給路 710 は、貯留タンク 415（図 74 参照）から、互いに接続された第 1 誘導樋 416 及び第 2 誘導樋 434（図 76 参照）を介して、球送出機構 720 へと遊技球を 1 つずつ自然に流下させることが可能に鉛直状に設けられている。球供給路 710 の下端出口（図示略）は、球送出機構 720 の上部入口（図示略）に接続される。

【0348】

球送出機構 720 は、球供給路 710 から流下してきた遊技球を上部入口（図示略）から内部に導きつつ下部出口（図示略）から 1 つずつ繰り出し可能に構成されている。球送出機構 720 は、遊技球を 1 ずつ繰り出し可能な内部機構やこれを動作させるためのソレノイド、繰り出した遊技球を計数するためのカウントセンサ（図示略）を有する。球送出機構 720 は、入賞がないとき、遊技球を繰り出さないように内部機構及びソレノイドを非作動状態とする一方、入賞があると、当該入賞に応じた賞球数の遊技球を繰り出すまで内部機構及びソレノイドを作動状態としつつ遊技球をカウントセンサにより計数し、賞球数分の遊技球を繰り出すと、再び内部機構及びソレノイドを非作動状態とする。これにより、球送出機構 720 は、入賞時に賞球数分の遊技球を 1 つずつ繰り出すことができる。球送出機構 720 の下部出口は、球通路ユニット 730 の上部に設けられた導入口 730A に接続され、球送出機構 720 から繰り出された遊技球が 1 つずつ球通路ユニット 730 の導入口 730A へと流下する。なお、球送出機構 720 から繰り出された遊技球は、基本的には導入口 730A へと導かれるが、導入口 730A に隣接する後述の球抜き口 730a へと導かれる場合がある。

【0349】

球通路ユニット 730 は、球送出機構 720 から繰り出された多数の遊技球を数珠状に並べて通過させることが可能な誘導路を有し、この誘導路を通じて後述する皿ユニット 900 の払出口 901 へと遊技球を導くように構成されている。図 79 は、球通路ユニット 730 を示す分解斜視図、図 80 は、図 79 とは異なる向きで球通路ユニット 730 を示す分解斜視図である。球通路ユニット 730 は、通路隔壁部材 731、満タン検知レバー 732、満タン検知センサ 733、第 1 カバー部材 734、第 2 カバー部材 735、及び球抜き部材 736 を有して構成される。球通路ユニット 730 の誘導路としては、パチンコ遊技機 Y の正面側からみて通路隔壁部材 731 の左側部と第 1 カバー部材 734 との間に第 1 誘導路 730C が形成され、パチンコ遊技機 Y の正面側からみて通路隔壁部材 731 の右側部と第 2 カバー部材 735 との間に第 2 誘導路 730D が形成される。第 1 誘導路 730C 及び第 2 誘導路 730D は、それぞれ多数の遊技球を並べることが可能な十分な経路長を有する。

【0350】

通路隔壁部材 731 の左側部には、第 1 誘導路 730C の路側壁が前後に蛇行しつつ上部の導入口 730A から下部の排出口 730B へと延びるように形成されている。この通路隔壁部材 731 の左側部に形成された路側壁は、第 1 誘導路 730C の右半分を溝状に形成している（図 80 参照）。通路隔壁部材 731 の右側部には、第 2 誘導路 730D の路側壁が上部の導入口 730A から下部の排出口 730B へと延びるように形成されている。この通路隔壁部材 731 の右側部に形成された路側壁は、第 2 誘導路 730D の左半分を溝状に形成している（図 79 参照）。このような第 2 誘導路 730D は、第 1 誘導路 730C と隔壁を挟んで隣接している。すなわち、第 1 誘導路 730C と第 2 誘導路 730D とは、互いに並んで同方向に遊技球を導くように並設されている。

【0351】

一方、通路隔壁部材 731 の左側部に対向する第 1 カバー部材 734 の対向面にも、第 1 誘導路 730C の路側壁が前後に蛇行しつつ導入口 730A から排出口 730B へと延びるように形成されている。これら通路隔壁部材 731 の左側部と第 1 カバー部材 734 の対向面にある路側壁どうしが合わさることにより第 1 誘導路 730C が形成されるとと

もに、導入口730A及び排出口730Bが形成される。また、通路隔壁部材731の右側部に対向する第2カバー部材735の対向面にも、第2誘導路730Dの路側壁が排出口730Bへと延びるように形成されている。これら通路隔壁部材731の右側部と第2カバー部材735の対向面にある路側壁どうしが合わさることにより第2誘導路730Dが形成される。第1誘導路730Cは、横方向に比較的大きな第1の幅をもって形成される一方、第2誘導路730Dは、第1誘導路730Cの横幅（第1の幅）よりも横方向に小さい第2の幅をもって形成され、排出口730Bより上流側において第1誘導路730Cと合流するようになっている。また、排出口730Bは、横方向に第1誘導路730Cの横幅（第1の幅）と同じ第1の幅をもって形成される。なお、導入口730Aは、第1誘導路730Cのみに導通しており、基本的に球送出機構720から繰り出された遊技球は、導入口730Aへと入るようになっている。ただし、導入口730Aに隣接する部位には、通路隔壁部材731の右側部と第2カバー部材735とが合わさることによって球抜き部材736へと通じる球抜き口730aが形成される。これにより、第1誘導路730Cが詰まって導入口730Aに入りきれない遊技球は、球抜き口730aへと導かれる。第2誘導路730Dの下端部は、排出口730Bの近傍で第1誘導路730Cと合流するよう形成されている。これにより、排出口730B付近における遊技球の詰まりが解消されると、第1誘導路730Cと第2誘導路730Dとに貯まった遊技球がまとまって一気に排出口730Bから排出される。

【0352】

図81は、球通路ユニット730の第1誘導路730Cを示す平面図、図82は、球通路ユニット730の第2誘導路730Dを示す平面図である。通路隔壁部材731の上部には、その右側部から左側部へと遊技球を案内するための貫通口731Aが形成されている。通路隔壁部材731の右側部において第1誘導路730Cの上部途中には、貫通口731Aへと遊技球を案内可能な分岐路730Eが形成されている。貫通口731Aの反対側は、第2誘導路730Dの上端部に連通している。これにより、第1誘導路730Cの遊技球が上部まで詰まって下方へと流れない状態になると、導入口730Aから第1誘導路730Cの上部へと流下してきた遊技球がこの第1誘導路730Cを??回して分岐路730Eへと導かれ、さらに分岐路730Eへと導かれてきた遊技球は、貫通口731Aを通過して第2誘導路730Dの上端部へと導かれ、第1誘導路730Cのみならず第2誘導路730Dまでもが遊技球で満タン状態となるまで球通路ユニット730の内部に賞球として払い出される遊技球が一時的に貯留される。

【0353】

また、通路隔壁部材731の右側部においては、第2誘導路730Dの途中部分に先端部が突き出た姿勢で揺動可能な満タン検知レバー732と、満タン検知レバー732の先端部が突き出た姿勢から奥方に変位した状態を検知する満タン検知センサ733とが、設けられている。満タン検知レバー732は、第2誘導路730Dの略鉛直部分に設けられており、この部分まで詰まって流下できない遊技球に圧接されると、奥方に変位した状態となる。満タン検知センサ733は、奥方に変位した満タン検知レバー732が所定時間にわたり接した状態になると、第2誘導路730Dに遊技球が詰まって満タンになった状態と検知し、それに応じた信号を払出・発射制御回路123（図103参照）に出力する。これにより、第1誘導路730Cにおける遊技球の流下が停滞しても第2誘導路730Dが満タン状態となるまで球送出機構720の遊技球繰り出し動作を継続させることができる。

【0354】

さらに、パチンコ遊技機Yの正面側からみて第2カバー部材735の右側部には、球抜き部材736が付設される。球抜き部材736は、球抜き口730aから導かれてきた遊技球を下端口736Aから排出する。球抜き部材736の下端口736Aから排出された遊技球は、図外の球抜き管路へと導かれ、最終的にはパチンコ遊技機Yの外部に置かれたドル箱に放出される。

【0355】

〔球検知ユニット〕

図 8 3 は、遊技盤 1 A のアウト口 5 5 を示す斜視図、図 8 4 は、遊技盤 1 A を取り外した状態でアウト口 5 5 の背後に位置する球検知ユニット 8 0 0 を示す斜視図である。図 8 3 に示すように、遊技盤 1 A の遊技領域 1 p における中央下部には、入賞せずに流下してきた遊技球を背後に導くためのアウト口 5 5 が設けられている。図 8 4 に示すように、アウト口 5 5 の背後には、アウト口 5 5 から導かれてきた複数の遊技球を受けるとともに、アウト口 5 5 と対向する箇所に遊技球を集めてさらに背後へと遊技球を導くための開口 8 0 1 A を有するアウト球受け部材 8 0 1 が設けられている。球検知ユニット 8 0 0 は、取付枠 4 1 0 において、アウト球受け部材 8 0 1 の開口 8 0 1 A の直後に設けられている。

〔0356〕

図 8 5 は、球検知ユニット 8 0 0 の全体を示す斜視図、図 8 6 は、球検知ユニット 8 0 0 を示す分解斜視図、図 8 7 は、図 8 6 とは異なる向きで球検知ユニット 8 0 0 を示す分解斜視図である。球検知ユニット 8 0 0 は、左側構成部材 8 1 0、右側構成部材 8 2 0、突片部材 8 3 0、第 1 検知センサ 8 4 0、第 2 検知センサ 8 5 0 を有して構成される。球検知ユニット 8 0 0 は、流入口としてのアウト口 5 5 を通過して排出される遊技球をアウト球として検知するためのものである。左側構成部材 8 1 0 には、第 1 検知センサ 8 4 0 が設けられ、右側構成部材 8 2 0 には、第 2 検知センサ 8 5 0 が設けられており、これらの第 1 検知センサ 8 4 0 及び第 2 検知センサ 8 5 0 と一体に突片部材 8 3 0 を中央に挟み込んだ状態で左側構成部材 8 1 0 と右側構成部材 8 2 0 とが接合される。第 1 検知センサ 8 4 0 及び第 2 検知センサ 8 5 0 は、複数の遊技球が流入可能な流入口と、流入口より下流において、流入した遊技球を検知可能な複数の検知手段の一例として機能する。

〔0357〕

図 8 8 は、球検知ユニット 8 0 0 を構成する左側構成部材 8 1 0 の内部側面図、図 8 9 は、球検知ユニット 8 0 0 を構成する右側構成部材 8 2 0 の内部側面図、図 9 0 は、球検知ユニット 8 0 0 を構成する突片部材 8 3 0 の上面図である。左側構成部材 8 1 0 及び右側構成部材 8 2 0 は、概ね左右対称形に形成されており、それぞれ前面開口部 8 1 0 A、8 2 0 A、導入空間部 8 1 0 B、8 2 0 B、センサ配置部 8 1 0 C、8 2 0 C、遊動空間部 8 1 0 D、8 2 0 D を有する。

〔0358〕

前面開口部 8 1 0 A、8 2 0 A は、互いに一体となってアウト球受け部材 8 0 1 の開口 8 0 1 A の直ぐ背後に位置し、開口 8 0 1 A を通過した遊技球を受け入れる受入口（流入口）を形成する。前面開口部 8 1 0 A、8 2 0 A は、それぞれ 1 個の遊技球が余裕をもって通過可能な開口面積を有する。これにより、一体となった受入口には、少なくとも 2 個の遊技球が同時に進入することができる。

〔0359〕

導入空間部 8 1 0 B、8 2 0 B は、基本的にそれぞれ前面開口部 8 1 0 A、8 2 0 A からセンサ配置部 8 1 0 C、8 2 0 C へと遊技球を導く通路であり、それぞれ 1 個の遊技球が余裕をもって通過可能である。導入空間部 8 1 0 B、8 2 0 B の底面 8 1 0 B a、8 2 0 B a は、水平面より若干傾斜しており、奥側に進むほど下降するように形成されている。

〔0360〕

センサ配置部 8 1 0 C、8 2 0 C は、それぞれ第 1 検知センサ 8 4 0、第 2 検知センサ 8 5 0 が配置される箇所である。センサ配置部 8 1 0 C、8 2 0 C には、導入空間部 8 1 0 B、8 2 0 B の底面 8 1 0 B a、8 2 0 B a よりも第 1 検知センサ 8 4 0、第 2 検知センサ 8 5 0 それぞれの前端が若干低位となるように配置される。第 1 検知センサ 8 4 0、第 2 検知センサ 8 5 0 は、それぞれ前端から後端にいくほど上位となるように傾斜姿勢で配置される。第 1 検知センサ 8 4 0、第 2 検知センサ 8 5 0 には、1 個の遊技球が通過可能な通過孔が設けられており、この通過孔を遊技球が通過するとアウト球として検知され、下方に排出された後に収集される。これにより、導入空間部 8 1 0 B、8 2 0 B からセンサ配置部 8 1 0 C、8 2 0 C へと導かれてきた遊技球は、第 1 検知センサ 8 4 0、第 2 検知センサ 8 5 0 の通過孔へと導かれやすくなっている。

【0361】

遊動空間部810D、820Dは、アウト口55より下流において、センサ配置部810C、820Cより奥側上方に設けられ、センサ配置部810C、820Cよりも狭小な空間を形成している。遊動空間部810D、820Dは、互いに一体となった状態で概ね1個の遊技球が十分遊動し得るだけの広さを有する。遊動空間部810D、820Dの底面810Da、820Daは、水平面より若干傾斜しており、奥側に進むにつれて上昇（隆起）するように形成されている。底面810Da、820Daの前端は、第1検知センサ840、第2検知センサ850の後端よりも上位に位置するように形成されている。これにより、第1検知センサ840、第2検知センサ850を越えて奥方の遊動空間部810D、820Dへと1個の遊技球が導かれることがあり、この遊動空間部810D、820Dへと導かれた遊技球にあっても、第1検知センサ840、第2検知センサ850へと転落しやすくなっている。なお、遊動空間部810D、820Dは、互いに一体となった状態で2個以上の遊技球が遊動し得るだけの広さを有する部分としてもよい。

10

【0362】

突片部材830は、センサ配置部810C、820C（第1検知センサ840、第2検知センサ850）のほか、導入空間部810B、820Bや遊動空間部810D、820Dを分け隔てるように設けられる。図88及び図89に示すように、突片部材830は、流入した遊技球の少なくとも一部が乗り上げ可能なように流入口となる前面開口部810A、820Aの底部から奥方へと延設するように配置され、前面開口部810A、820Aの底部から遊動空間部810D、820Dへと進むにつれて上昇（隆起）した傾斜状の上端830Aを有する。この上端830Aは、導入空間部810B、820Bや遊動空間部810D、820Dを完全に仕切ることなく、これらの底面810Ba、820Ba、810Da、820Daよりも若干上方に突出している。また、図90に示すように、突片部材830の上端830Aは、遊技球進入方向に沿って左右に波打つように形成されているとともに、流入した遊技球が乗り上げても滑りやすいように峰状に形成されている。これにより、センサ配置部810C、820Cの遊技球は、突片部材830の上端830Aを左右方向に越えて第1検知センサ840及び第2検知センサ850のいずれかに落下しやすい。また、センサ配置部810C、820Cより奥方の遊動空間部810D、820Dへと進んだ遊技球は、突片部材830の上端830Aに不安定に接した状態となり、第1検知センサ840及び第2検知センサ850のいずれかの方へと振り落とされる。

20

30

【0363】

[皿ユニット]

図91は、皿ユニット900が設けられたガラスドア5を示す全体斜視図、図92は、ガラスドア5の正面を示す全体正面図である。ガラスドア5の正面に向かって左下部には、皿ユニット900が設けられる。なお、本実施形態の遊技機においては、一つの皿ユニット900しか存在しないが、例えば上皿ユニットと下皿ユニットとを設け、いずれか一方を本実施形態の皿ユニット900として適用してもよい。皿ユニット900は、入賞に応じて払い出される遊技球を貯留し、貯留した遊技球を発射装置26へと順次誘導するとともに、遊技者の球抜き操作に応じて下方に配置したいわゆるドル箱（図示略）へと遊技球を排出可能とするものである。皿ユニット900の後方には、遊技球を払い出す払出口901が設けられ、この払出口901から複数の遊技球が皿ユニット900へと払い出される。払出口901の背後には、発射装置26からの遊技球を受けつつ払出口901へと送り出すための球送出受け部材902が設けられる（図93参照）。

40

【0364】

図93は、皿ユニット900の全体を示す拡大斜視図、図94は、皿ユニット900の分解斜視図、図95は、皿ユニット900の上面図、図96は、皿ユニット900の受け皿カバー部材930を取り外した状態の上面図である。皿ユニット900は、装飾カバー910、本体部920、受け皿カバー部材930、球抜き通路部材940、蓋開閉部950などを有して構成される。装飾カバー910は、本体部920の下部に配置される球抜き通路部材940などを覆うように皿ユニット900の前面及び側面に取り付けられる。

50

図 9 4 に示すように、本体部 9 2 0 には、パチンコ遊技機 Y 内部の発射装置 2 6 へと複数の遊技球を順序よく列状に整列させる整列部 9 2 0 A と、遊技者による蓋開閉部 9 5 0 の操作により、球抜き通路部材 9 4 0 へと遊技球を導くための第 1 開閉蓋 9 2 0 B 及び第 2 開閉蓋 9 5 3 B が設けられる。受け皿カバー部材 9 3 0 は、本体部 9 2 0 の上部に配置されるものであり、払出口 9 0 1 から払い出された遊技球を最初に受けて貯留するとともに、貯留した遊技球を下方の整列部 9 2 0 A へと導くものである。受け皿カバー部材 9 3 0 には、本体部 9 2 0 の整列部 9 2 0 A を上方から覆うカバー部 9 3 0 A と、カバー部 9 3 0 A の外側壁 9 3 0 A a との間に遊技球が通過し得る間隔をあけて周壁を形成する外周部 9 3 0 B と、この外側壁 9 3 0 A a と外周部 9 3 0 B との間に形成され、下方の整列部 9 2 0 A へと遊技球を導く整流部 9 3 0 C と、払出口 9 0 1 から払い出された複数の遊技球を滑り落とすことが可能なスロープ部 9 3 0 D と、スロープ部 9 3 0 D から滑り落ちてきた複数の遊技球を貯留しつつ整流部 9 3 0 C へと流動させることが可能な貯留部 9 3 0 E と、貯留部 9 3 0 E の底面にあつて第 1 開閉蓋 9 2 0 B の上方に設けられる第 1 開口部 9 3 0 F とが設けられる。なお、図 9 3 においては、払出口 9 0 1 の図示を省略している。図 9 4 においては、装飾カバー 9 1 0 の図示を省略している。

【0365】

本体部 9 2 0 の整列部 9 2 0 A は、皿ユニット 9 0 0 の後端側において払出口 9 0 1 (球送出受け部材 9 0 2) が配置される側とは反対側の右寄りの箇所において左右にまっすぐ延びるように設けられる。整列部 9 2 0 A は、複数の遊技球が一行に並んで流動するように、右側から左側へと下降傾斜しつつガイド片 9 2 0 A a により直線的な溝状に形成されている。すなわち、整列部 9 2 0 A において遊技球が整列する方向の上流側(整列方向上流側)は、払出口 9 0 1 から離間した整列部 9 2 0 A の右端部に相当し、この整列部 9 2 0 A の右端部にカバー部 9 3 0 A の整流部 9 3 0 C から遊技球が流下してくる。整列部 9 2 0 A の整列下流側となる左端部には、内部の発射装置 2 6 へと遊技球を導くための導入口 9 2 0 A b が設けられ、整列部 9 2 0 A の底面にあつて第 2 開閉蓋 9 5 3 B の上方に設けられる第 2 開口部 9 3 0 G が設けられる。整列部 9 2 0 A に並んだ遊技球は、1 つずつ導入口 9 2 0 A b へと直線的に導かれる。このような整列部 9 2 0 A は、右端部が一部露出しつつその余の部分が受け皿カバー部材 9 3 0 のカバー部 9 3 0 A によって覆われる。また、本体部 9 2 0 において受け皿カバー部材 9 3 0 が配置される部分は、概ね受け皿カバー部材 9 3 0 の外周部 9 3 0 B や整流部 9 3 0 C、スロープ部 9 3 0 D や貯留部 9 3 0 E、第 1 開口部 9 3 0 F と整合する形状に形成されている。また、整列部 9 2 0 A の整流部 9 3 0 C 側には、カバー部 9 3 0 A が装着されなかった場合でも整列部 9 2 0 A に整列している遊技球に流下してくる遊技球が乗り上げないような壁部 9 2 0 A c が設けられている。遊技者による第 1 蓋開閉部 9 5 0 A の操作により、本体部 9 2 0 の第 1 開閉蓋 9 2 0 B が開放されると、受け皿カバー部材 9 3 0 の貯留部 9 3 0 E にある遊技球が第 1 開口部 9 3 0 F を通じて下方へと排出される。排出された遊技球は、球抜き通路部材 9 4 0 を通じてドル箱の直上に位置する落下口 9 4 0 A へと導かれ、落下口 9 4 0 A からドル箱へと遊技球が排出される。一方、第 1 開閉蓋 9 2 0 B が閉鎖状態にある場合、貯留部 9 3 0 E の遊技球が第 1 開口部 9 3 0 F から落下せずにそのままとどまり、整流部 9 3 0 C へと導かれる。また、遊技者による第 2 蓋開閉部 9 5 0 B の操作により、本体部 9 2 0 の第 2 開閉蓋 9 5 3 B が開放されると、整列部 9 2 0 A に並んだ遊技球が第 2 開口部 9 3 0 G を通じて下方へと排出される。排出された遊技球は、球抜き通路部材 9 4 0 を通じてドル箱の直上に位置する落下口 9 4 0 A へと導かれ、落下口 9 4 0 A からドル箱へと遊技球が排出される。一方、第 2 開閉蓋 9 5 3 B が閉鎖状態にある場合、整列部 9 2 0 A に並んだ遊技球が第 2 開口部 9 3 0 G から落下せずに導入口 9 2 0 A b から内部の発射装置 2 6 へと導かれる。

【0366】

受け皿カバー部材 9 3 0 のカバー部 9 3 0 A は、皿ユニット 9 0 0 の後端側において払出口 9 0 1 (球送出受け部材 9 0 2) が配置される側とは反対側の右寄りの箇所に位置する。カバー部 9 3 0 A の外側壁 9 3 0 A a は、湾曲状に形成されており、整列部 9 2 0 A

の右端部と対応する部位に開口 930Ab が形成されている。また、外周部 930B は、外側壁 930Aa との間に整流部 930C を形成するように、外側壁 930Aa に概ね沿うような湾曲状に形成されている。これにより、整流部 930C は、貯留部 930E の遊技球を開口 930Ab へと湾曲状に曲げつつ導くような通路として形成される。また、貯留部 930E の外壁部 930Ea と整流部 930C の外周部 930B は、払出口 901 から放出された遊技球が接触しつつ転動して整流部 930C まで辿り着けるように連続した一つの面を形成している。これにより、貯留部 930E に遊技球が貯留されていない状態では、放出された遊技球が外壁部 930Ea まで転動し、連続面（外壁部 930Ea、外周部 930B）にて方向を変えられつつ整流部 930C へと導かれる。ここで、遊技球を貯留部 930E の外部に排出可能な第 1 開口部 930F 及び遊技球を貯留可能な閉鎖状態と遊技球を外部へと排出可能な開放状態とに切替可能な第 1 開閉蓋 920B は、遊技球が連続面（外壁部 930Ea、外周部 930B）に接触しつつ転動可能なように、貯留部 930E の内部側（遊技盤 1A 側）に連続面から所定の間隔をあけて設けられている。この所定の間隔としては、少なくとも遊技球の直径以上の距離となることが望ましい。これは、払出口 901 から放出された遊技球が全て第 1 開口部 930F から外部へと排出されてしまうことを防止するためであり、例えば、貯留している遊技球が少ない場合、払出口 901 から放出された遊技球は、連続面（外壁部 930Ea、外周部 930B）に接触しながら転動し、第 1 開口部 930F に至ることなく第 1 開口部 930F から落下せずに整流部 930C へと導かれるので、仮に第 1 開閉蓋 920B が開放状態であっても、遊技球が第 1 開口部 930F からほとんど落下してしまつて発射装置 26 へと供給される遊技球が途切れてしまうようなことがない。

10

20

【0367】

整流部 930C は、貯留部 930E から開口 930Ab の方へと若干下降傾斜するように形成されている。また、整流部 930C は、外側壁 930Aa と外周部 930B とにより開口 930Ab の方へと進むに従って徐々に幅狭くなるように形成されている。これにより、貯留部 930E において乱雑に山積した遊技球は、整流部 930C によって徐々に曲がった列をなして開口 930Ab へと流れるようになる。また、払出口 901 から勢いよく払い出されることにより、スロープ部 930D 及び貯留部 930E を越えて整流部 930C にまで達する遊技球があつても、遊技球は、湾曲した外周部 930B の内面に当たることで推進力が弱められつつ整流部 930C を経て開口 930Ab へと導かれる。

30

【0368】

図 97 は、本体部 920、球抜き通路部材 940 及び蓋開閉部 950 を背面側から見た斜視図、図 98 は、図 97 に示す図の分解図である。本体部 920 の下には、蓋開閉部 950 が設けられ、蓋開閉部 950 の下には、球抜き通路部材 940 が設けられている。

【0369】

図 99 は、球抜き通路部材 940 の斜視図、図 100 は、図 99 中の AA' 断面図、図 101 は、図 99 中の BB' 断面図である。図 99 に示すように、球抜き通路部材 940 は、上面視で略 L 形状に形成され、前面側から視て左右方向に延び、中空形状に形成され、内部を遊技球が流下する第 1 通路 941 と、第 1 通路 941 の下流側端部に接続され、第 1 通路 941 と直交する方向（前面背面方向）に延び、中空形状に形成され、内部を遊技球が流下し、下流側端部において下方が開放した落下口 940A が形成された第 2 通路 942 と、を備える。第 1 通路 941 及び第 2 通路 942 は、上流側から下流側に向かって、底面が下り傾斜して配置されることで、内部を遊技球が上流から下流に向かって流下する。

40

【0370】

第 1 通路 941 は、球抜き通路部材 940 内に遊技球を導くための第 1 受け口 941a 及び第 2 受け口 941b を備える。第 1 受け口 941a は、上流側端部において、本体部 920 の第 1 開口部 930F（図 98 参照）及び第 1 蓋開閉部 950A の第 1 開閉蓋 953A（図 98 参照）の下に形成され、上方が開放されている。第 1 受け口 941a は、第 1 通路 941 の側面から突出し、湾曲して上方が開放されている。これにより、第 1 開口

50

部 9 3 0 F から落下した遊技球をスムーズに第 1 通路 9 4 1 の内部に導くことができる。第 2 受け口 9 4 1 b は、上流側端部と下流側端部との間において、本体部 9 2 0 の第 2 開口部 9 3 0 G（図 9 8 参照）及び第 2 蓋開閉部 9 5 0 B の第 2 開閉蓋 9 5 3 B（図 9 8 参照）の下に形成され、上方が開放されている。第 2 受け口 9 4 1 b は、第 1 通路 9 4 1 の側面から突出し、湾曲して上方が開放されている。これにより、第 2 開口部 9 3 0 G から落下した遊技球をスムーズに第 1 通路 9 4 1 の内部に導くことができる。

【0371】

また、図 1 0 0 に示すように、第 1 通路 9 4 1 は、上流下流方向に延びる 2 つの側面の少なくとも一方の側面が、底面に向かって下り傾斜する傾斜壁 9 4 1 c を形成している。また、傾斜壁 9 4 1 c は、図 1 0 1 に示すように、中間から下流側端部に向かって、他方の側面側にせり出している。すなわち、傾斜壁 9 4 1 c は、底面に向かって下り傾斜しつつ、他方の側面側にせり出している。これにより、第 1 通路 9 4 1 内部の幅は、中間から下流側端部に向かって、また、底面に向かって、徐々に狭くなっている（例えば、遊技球 2 個分の幅から遊技球 1 個分の幅になっている）。これにより、例えば、第 1 通路 9 4 1 内に多量の遊技球が流入しても、遊技球を 1 列に整流して、第 2 通路 9 4 2 に流下させることが可能となる。また、第 1 通路 9 4 1 は、上流下流方向に延びる側面において、第 1 受け口 9 4 1 a（図 9 9 参照）と対面する部分に、第 1 受け口 9 4 1 a が設けられた側の側面側から他方の側面側に斜めに延びるガイド壁 9 4 1 d が形成されている。これにより、第 1 受け口 9 4 1 a から流入した遊技球をスムーズに第 1 通路 9 4 1 の内部に導くことができる。

【0372】

第 2 通路 9 4 2 は、第 1 通路 9 4 1 の接続部分において、外側のコーナーを形成するコーナー壁 9 4 2 a を備える。コーナー壁 9 4 2 a は、第 1 通路 9 4 1 の下流側端部から第 2 通路 9 4 2 の上流側端部に連なる部分であり、遊技球が流下する方向に膨出した湾曲形状に形成されている。

【0373】

図 1 0 2 は、球抜き通路部材 9 4 0 の分解斜視図である。球抜き通路部材 9 4 0 は、第 1 部材 9 4 0 a と、第 2 部材 9 4 0 b と、が互いに組み合わされることで、内部を遊技球が流下可能な中空形状に形成される。第 1 部材 9 4 0 a は、第 1 通路 9 4 1 の天面、底面及び一方の側面と、第 2 通路 9 4 2 の天面及び 2 つの側面を構成する。第 2 部材 9 4 0 b は、第 1 通路 9 4 1 の他方の側面と、第 2 通路 9 4 2 のコーナー壁 9 4 2 a 及び底面を構成する。第 1 部材 9 4 0 a には、第 2 通路 9 4 2 の 2 つの側面を構成する部分の下端に、それぞれ下端から斜め上方に向かって欠き込まれた欠き込み 9 4 0 a' が形成されている。第 2 部材 9 4 0 b には、第 2 通路 9 4 2 の底面を構成する部分の 2 つの側縁に、それぞれ斜め上方に向かって突出する突起 9 4 0 b' が形成されている。欠き込み 9 4 0 a' と突起 9 4 0 b' は、第 1 部材 9 4 0 a 及び第 2 部材 9 4 0 b が互いに組み合わされるときに、互いに係合され、図 1 0 1 に示す状態となる。よって、第 1 部材 9 4 0 a 及び第 2 部材 9 4 0 b をネジ止めしなくとも、2 つの部材を組み合わせた状態に維持できる。

【0374】

図 9 8 に示すように、蓋開閉部 9 5 0 は、本体部 9 2 0 の第 1 開口部 9 3 0 F を開閉するための第 1 蓋開閉部 9 5 0 A と、本体部 9 2 0 の第 2 開口部 9 3 0 G を開閉するための第 2 蓋開閉部 9 5 0 B と、を備える。第 1 蓋開閉部 9 5 0 A は、本体部 9 2 0 の下に配置された基端から前面側に延び、先端が本体部 9 2 0 より前面方向に突出し、遊技者が操作可能な第 1 把持部 9 5 1 A と、第 1 把持部 9 5 1 A の基端側をスライド自在に保持する第 1 蓋開閉部本体 9 5 2 A と、第 1 把持部 9 5 1 A に固定され、第 1 蓋開閉部本体 9 5 2 A にスライド自在に取り付けられ、第 1 開口部 9 3 0 F を塞ぐ閉状態と、第 1 開口部 9 3 0 F を開放する開状態とに変位可能な第 1 開閉蓋 9 5 3 A と、を備える。これにより、遊技者は、第 1 把持部 9 5 1 A をスライド移動させることで、第 1 開閉蓋 9 5 3 A を開状態と開状態との間で変位させ、第 1 開口部 9 3 0 F を開閉させることができる。第 2 蓋開閉部 9 5 0 B は、本体部 9 2 0 の下に配置された基端から前面側に延び、先端が本体部 9 2 0

より前面方向に突出し、遊技者が操作可能な第2把持部951Bと、第2把持部951Bの基端側をスライド自在に保持する第2蓋開閉部本体952Bと、第2蓋開閉部本体952Bにスライド自在に取り付けられ、第2開口部930Gを塞ぐ閉状態と、第2開口部930Gを開放する開状態とに変位可能な第2開閉蓋953Bと、第2把持部951Bと第2開閉蓋953Bとに連結され、第2把持部951Bのスライド移動により、第2開閉蓋953Bを開状態と開状態との間で変位させるリンク部954と、を備える。これにより、遊技者は、第2把持部951Bをスライド移動させることで、第2開閉蓋953Bを開状態と開状態との間で変位させ、第2開口部930Gを開閉させることができる。

【0375】

【第3実施形態に係る遊技機の電氣的構成】

図103は、本発明の第3実施形態に係る遊技機の回路構成を示すブロック図である。第3実施形態に係るパチンコ遊技機Yの電氣的構成は、主制御回路70に第1検知センサ840及び第2検知センサ850が接続されている点と、払出・発射制御回路123に満タン検知センサ733が接続されている点と、副制御回路200に2つのプロジェクタ装置本体b2が接続されている点と、第3実施形態のパチンコ遊技機1と異なる。

【0376】

第1検知センサ840及び第2検知センサ850は、アウト口55（図83参照）を通過した遊技球をそれぞれアウト球として検知し、所定の出力信号を主制御回路70に出力する。満タン検知センサ733は、奥方に変位した満タン検知レバー732（図82参照）が所定時間にわたり接した状態になると、第2誘導路730D（図82参照）に遊技球が詰まって満タンになった状態と検知し、所定の出力信号を払出・発射制御回路123に出力する。払出・発射制御回路123は、この所定の出力信号を受信した場合、賞球ケースユニット170による遊技球の払い出しを一旦停止する。また、満タン検知センサ733は、満タン検知レバー732が前面側に変位し、満タン検知センサ733から離間した状態になると、第2誘導路730Dに遊技球が詰まっていない状態と検知し、所定の出力信号を払出・発射制御回路123に出力する。払出・発射制御回路123は、この所定の出力信号を受信した場合、一旦停止していた賞球ケースユニット170による遊技球の払い出しを再開する。

【0377】

副制御回路200は、第2実施形態のパチンコ遊技機と同様に、他の遊技装置等の演出動作に応じて、プロジェクタ制御回路90を制御し、2つのプロジェクタ装置本体b2をそれぞれ又は連動させて、照射光を投影させ、遊技盤1Aやスクリーン部b4の背面に向けて照射光を投影することにより、視覚的な演出として映像を表示する。

【0378】

また、主制御回路70に接続されている各種センサ、各種装置、他の回路等の遊技機構成部品は、カバー部材430（図70参照）に収容されている中継基板100（図70参照）や、遊技盤1A（図64参照）の遊技盤中継基板101（図64参照）を介して、主制御回路70に接続されている。

【0379】

上記実施形態でのパチンコ遊技機では、貯留皿に貯留されている遊技球を遊技盤に発射し、入賞が発生した場合に払出装置から遊技球を貯留皿に払い出す構成であったが、これに限定されるものではない。

【0380】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技球やメダルなどの遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、例えばパチスロ機やカジノマシンなど、その遊技の結果に基づいて特典が付与される形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体を使用し、遊技結果に応じて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路（主制御基板）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、遊技媒体を遊技者が触れることなく遊技が可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路（主制御基板）に

10

20

30

40

50

装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。またその場合、遊技盤に発射される遊技球は遊技者が触れることのない封入式遊技機であることが望ましい。

【0381】

遊技媒体管理装置は、ROM及びRWM（あるいは、RAM）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作や遊技媒体の払出動作によって生じる遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ機1又は1Aの前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【0382】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることのできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【0383】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えば、ICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等の各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【0384】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果、所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際には、いずれかの返却操作手段を操作することにより、遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【0385】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の払出装置等を減らすことができ、遊技機の内価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【0386】

第3実施形態に係るパチンコ遊技機Yによれば、以下の作用効果を奏する。パチンコ遊技機Yによれば、プロジェクタユニットbを、前面側から背面側方向の投射レンズb2a

から出射される投影光を遮らない位置において、傾斜させた状態で配置できるので、プロジェクタユニットbの前面側から背面側方向の設置スペースを抑えることができる。さらに、このように配置したプロジェクタユニットbの下部とカバー部材との間に形成された所定の空間405に、主制御基板70Aを収容できるので、所定の空間405を利用せずに、別の場所の主制御基板70Aを設けた場合に比べ、省スペース化が可能となる。したがって、裏機構を省スペース化することが可能な遊技機を提供できる。

【0387】

また、プロジェクタユニットbを、投射レンズb2aを設けた一方の端部側をパチンコ遊技機Yの前面側に配置し、反対の端部を背面側に配置し、一方の端部側を反対の端部側より低くなるように設けたことで、プロジェクタユニットbからの廃熱を、パチンコ遊技機Yの裏機構内にこもらせることなく、斜め上方に逃がすことが可能となり、この廃熱が他の精密部品に悪影響を及ぼすことを防止可能となる。

【0388】

これにより、カバー部材430の凹部431aに、主制御基板70Aを収容できるので、主制御基板70Aをプロジェクタユニットbの下部の所定の空間405に納めつつ、プロジェクタユニットbの廃熱から主制御基板70Aを保護し、この廃熱による主制御基板70Aへの悪影響を防止することが可能となる。また、主制御基板70Aを、外側に配置されているカバー部材430に収容することで、構成部品のメンテナンスが容易になる。

【0389】

また、取付枠410とカバー部材430との間に設けられた取付ベース420に、プロジェクタユニットb及びミラー部材b3を取り付けることができるので、取付枠410の前方から飛び出すようにミラー部材b3を設ける必要がないので、パチンコ遊技機Yの美観を損ねることなく、照射光を適切に、スクリーンに投影することが可能な遊技機を提供できる。

【0390】

また、取付ベース420の幅を、前面側から背面側にいくにつれて狭くし、カバー部材430の背面部431に主基板70Aを収容可能とし、カバー部材430の側面432に、主基板70Aとは異なる中継基板100を収容可能としたので、遊技機内部の限られたスペースを有効に利用することが可能となる。また、カバー部材430が、カバー部材430の表面からパチンコ遊技機Y内部側に突出するように形成され、主制御基板70Aをカバー部材430の表面よりパチンコ遊技機Y背面側に突出しないように収容可能な凹部431aを備えた。これにより、主制御基板70Aを、凹部431aに収容することで、取付ベース420とカバー部材430の表面との間において、パチンコ遊技機Y背面側に突出しないように設けることができるので、遊技機内部の限られたスペースを有効に利用することが可能となる。

【0391】

また、前面側に配置される取付枠410に取り付けられた可動止め具により、遊技盤1Aを着脱自在に固定し、取付枠410の背面側に取付ベース420及びカバー部材430を取り付けたので、カバー部材430を外さないと、取付枠410に設けられた遊技盤可動止め具413へのアクセスを困難とすることで、不正行為を防止することができる。また、遊技盤1Aの背面側に設ける各種部品を、遊技盤1Aの背面側に設けられた取付ベース420やカバー部材430に、取り付けることができるので、例えば、各種部品を変えずに、遊技盤1Aだけ変更することも可能となり遊技機の設計が容易になる。また、遊技機の組み立てる際には、遊技盤1Aに関連する遊技盤可動止め具413を取付枠410の側面に、主制御基板70Aが収容されているカバー部材430を取付枠410の背面に取り付けるようにして、遊技盤1Aに関わる部材、主制御基板70A等の裏機構に関わる部材、というように、部材の大きなカテゴリ毎に取り付ける面を異なるように構成した。したがって、遊技機の設計変更や組み立て作業を容易にし、また組み立て作業における作業水を低減することが可能な遊技機を提供できる。

【0392】

また、取付枠 4 1 0 のどの面に、どの部材を取り付けるかを分けることで、取付枠 4 1 0 に取り付ける部材の配置関係（内周か背面か）にしたがって組み立てることで、組み立て作業における誤作業を防止できる。

【0393】

また、取付枠 4 1 0 と、主制御基板 7 0 A を収容可能なカバー部材 4 3 0 との間に取付ベース 4 2 0 を設け、この取付ベース 4 2 0 にプロジェクタユニット b が取り付け、カバー部材に遊技装置を制御可能な制御基板を取り付け、取付枠 4 1 0 に、取付ベース 4 2 0 及びカバー部材 4 3 0 を別々に固定可能な固定部 4 1 1 a を備えることで、遊技装置の種類に応じて、取付ベース 4 2 0 の形状を変更可能とすることができる。よって、裏機構を覆う部材を、カバー部材 4 3 0 と取付ベース 4 2 0 との 2 つの部材で構成することで、共通した部材であるカバー部材 4 3 0 を使用しつつ、取付ベース 4 2 0 をパチンコ遊技機 Y の演出特性に合わせた遊技装置の種類に応じた形状に変更することで、柔軟な機種開発を行うことが可能となる。したがって、裏機構を覆う部材の汎用性を向上可能な遊技機を提供できる。

10

【0394】

また、カバー部材 4 3 0 を外さないと、遊技装置が取り付けられた取付ベース 4 2 0 を操作できないので、いたずら等で外部から遊技装置を取り外されることを防止できる。

【0395】

また、カバー部材 4 3 0 を取付枠 4 1 0 に取り付けることで、遊技機全体の剛性を向上することが可能となる。また、裏機構を覆う部材を、カバー部材 4 3 0 と取付ベース 4 2 0 との二重構造とすることで、さらに、遊技機全体の剛性を向上することが可能となる。

20

【0396】

パチンコ遊技機 Y によれば、カバー部材 4 3 0 の側面部 4 3 2 の少なくとも 1 つを傾斜させたので、奥行き寸法が同じ場合に、側面部 4 3 2 を傾斜させない場合に比べ、副制御基板 8 0 A 等の遊技機構成部品の設置可能面積が大きくなるので、より多様な遊技機構成部品を取り付けることが可能となる。また、背面部 4 3 1 及び少なくとも 2 つの側面部 4 3 2 から形成される空間の内部に収容される主制御基板 7 0 A とは別に、この傾斜した側面部 4 3 2 に、副制御基板 8 0 A を収容可能としたので、副制御基板 8 0 A を背面部 4 3 1 に集約した場合に比べ、副制御基板 8 0 A がパチンコ遊技機 Y の背面部 4 3 1 に突出するのを抑えることが可能となる。したがって、奥行き寸法を抑えることが可能な遊技機を提供できる。

30

【0397】

また、カバー部材 4 3 0 の背面部 4 3 1 に凹部 4 3 1 a を設けることで、カバー部材 4 3 0 の背面部 4 3 1 の折曲がり強度を高めることが可能となる。したがって、遊技機の背面側を覆うカバー部材の強度を向上可能な遊技機を提供できる。

【0398】

また、例えば、主制御基板 7 0 A が背面部 4 3 1 から突出していた場合、パチンコ遊技機 Y の移動時等において、この突出した部分に外力が加わり、破損する可能性が高くなる。本発明によれば、凹部 4 3 1 a に主制御基板 7 0 A を収容し、背面部 4 3 1 の表面を略面一の状態とすることで、遊技機の移動時等において、遊技機構成部品に外力が加わり破損する可能性を低減できる。

40

【0399】

また、カバー部材 4 3 0 の側面部 4 3 2 の少なくとも 1 つを傾斜させたので、奥行き寸法が同じ場合に、側面部 4 3 2 を傾斜させない場合に比べ、副制御基板 8 0 A 等の遊技機構成部品の設置可能面積が大きくなるので、より多様な遊技機構成部品を取り付けることが可能となる。また、本体枠 2 に軸支された側と反対側の側面部 4 3 2 の少なくとも一部を、本体ユニット 4 0 0 の本体枠ヒンジ 2 b を中心とし、本体ユニット 4 0 0 の内側側縁を通る仮想円 V C の内側に形成したので、本体枠 2 の内側を回動可能な範囲で、カバー部材 4 3 0 内部の空間をより広くし、より多くの遊技機構成部品を配置することが可能となる。したがって、奥行き寸法を抑えることが可能な遊技機を提供できる。

50

【0400】

また、カバー部材430の側面部432の少なくとも一部を仮想円VCに沿った形状に形成したので、本体枠2の内側を回動可能な範囲で、カバー部材430内部の空間を更に広くし、更に多くの遊技機構部品を配置することが可能となる。

【0401】

また、カバー部材430の側面部432の少なくとも1つを傾斜させたので、奥行き寸法が同じ場合に、側面部432を傾斜させない場合に比べ、副制御基板80A等の遊技機構部品の設置可能面積が大きくなるので、より多様な遊技機構部品を取り付けることが可能となる。また、カバー部材430において、開口部432eを、背面部431及び少なくとも2つの側面部432から形成される空間の内部に收容された遊技盤1Aの遊技盤中継基板101からの配線をカバー部材430の外側に設けられた中継基板100と接続可能なように設け、側面第1凹部432aに開口部432eを介して配線と接続される中継基板100を收容可能とし、この側面第1凹部432aに、主制御基板70Aや副制御基板80Aをそれぞれ收容可能な凹部431aや側面第2凹部432cを隣接させた。これにより、より多彩な主制御基板70Aを取り付けることが可能であっても、多様な遊技機構部品を集約して配置可能となり、これらを接続するケーブルを短くすることが可能となる。よって、多様な遊技機構部品の確認作業やケーブル等の取り回しが容易になる。したがって、遊技機の組み立て作業やメンテナンスを簡素にすることが可能な遊技機を提供できる。

【0402】

パチンコ遊技機Yによれば、仮に貯留皿の払出口が塞がれることなどにより、払出装置700の内部において球送出機構720から排出口730Bへと通じる第1誘導路730Cで賞球となる遊技球の流れが停滞して詰まりが生じても、この第1誘導路730Cの上部途中から分岐した分岐路730E及び貫通口731Aを通じて球送出機構720からの遊技球が第2誘導路730Dへと??回して導かれ、第2誘導路730Dが遊技球で満タン状態となっても、払出口（排出口730B）付近の閉塞状態が解消されると、第1誘導路730C及び第2誘導路730Dにおいて満タン状態となった多数の遊技球を直ちにまとめて排出口730Bから排出することができる。すなわち、払出装置700の内部における遊技球の球詰まりを第2誘導路730Dが満タン状態となるまで可及的に遅らせて防ぐことができる。

【0403】

また、払出装置700の内部に第1誘導路730C及び第2誘導路730Dが設けられるので、遊技者の手に誘導路内の遊技球が直接触れられるおそれもなく、外的な要因によって遊技球の球詰まりが発生してしまうことを防ぐことができる。

【0404】

また、カバー部材430において、球通路ユニット730と基板の收容部を一体的なユニットとして形成でき、また、カバー部材430の中央よりに制御基板を配置することで、配線回しに柔軟性を持たせることが可能となり、また、制御基板に不正が行われているかも確認しやすくなる。

【0405】

また、第2誘導路730Dが満タン状態となって満タン検知レバー732及び満タン検知センサ733により遊技球の停滞が検知されるまでは、球送出機構720により入賞に応じた賞球としての遊技球を継続して繰り出すことができる。したがって、満タン状態となっても払い出し動作をすぐに中断させずに継続することができ、払出装置700の内部により多くの遊技球を貯留することができる。また、第1誘導路730Cと第2誘導路730Dとの横方向の幅を変えることで、第1誘導部と第2誘導部とにおける遊技球の貯留量や流量を変えることが可能となり、より適切な払い出し動作を行えるように調整することが可能となる。

【0406】

また、第2誘導路730Dは、第1誘導路730Cに平面的に重なるように併設される

ことにより、別途設けられる第2誘導路730Dの占有スペースを大きく拡張せずとも有効にスペースを確保して利用することができる。これにより、球通路ユニット730と共に払出装700全体の小型化に貢献することができる。

【0407】

また、第2誘導路730Dに満タン状態となって貯留された遊技球も排出口730Bへと合流するように導くことができる。これにより、第1誘導路730Cの遊技球もまとめて多数の遊技球を1箇所の排出口730Bから排出することができ、払出装700の内部における遊技球の球詰まりを可及的かつ速やかに解消することができる。

【0408】

パチンコ遊技機Yによれば、突片部材830が第1検知センサ840、第2検知センサ850を分け隔てつつも奥方の遊動空間部810D、820Dまで遊技球の進入を可能としており、遊動空間部810D、820Dの遊技球を突片部材830の上端830Aに接しながら底面810Da、820Daに沿って第1検知センサ840及び第2検知センサ850のいずれか一方に振り落とすことができるので、球検知ユニット800の内部において遊技球どうして球噛みを生じることがなく、ひいてはアウト口55付近における遊技球の球詰まりを効果的に防ぐことができる。

【0409】

また、突片部材830は、遊技球が進入する方向に沿って手前から奥方へと遊技球を左右に振り分けるように導くことができるので、遊技球どうして球噛みを生じるおそれもなく、第1検知センサ840及び第2検知センサ850のいずれかへとスムーズに遊技球を導くことができる。

【0410】

また、突片部材830の上端830Aは、奥側にいくほど上昇（隆起）するように形成されているので、遊動空間部810D、820Dへの遊技球の進入を許容しつつも可及的に第1検知センサ840及び第2検知センサ850のいずれかへと徐々に遊技球を落下させやすくすることができるとともに、上端830Aの前側部分では、遊技球の進行方向を規制せずに第1検知センサ840及び第2検知センサ850のいずれにも誘導することができる。

【0411】

また、突片部材830は、第1検知センサ840及び第2検知センサ850を分け隔てつつも完全にこれらを仕切ることなく、上端830Aが峰状になっているので、進入した遊技球を引っ掛かりなく第1検知センサ840及び第2検知センサ850のいずれかへとスムーズに誘導することができる。

【0412】

パチンコ遊技機Yによれば、遊技盤中継基板101を、遊技盤1Aに対し略直角に立設させたので、遊技盤1Aに面で取り付けした場合に比べ、遊技盤1Aの裏面側における遊技盤中継基板101の設置スペースを抑えことが可能となる。また、カバー部材430により第1大入賞口ソレノイド53bを覆うことで、第1大入賞口ソレノイド53bと遊技盤中継基板101との接続部分を保護することが可能となる。したがって、遊技盤の裏面側における基板の設置スペースを抑えつつ、基板を外部の衝撃から保護することが可能な遊技機を提供できる。

【0413】

また、カバー部材430に、遊技盤中継基板101に対応する位置に開口を設け、遊技盤中継基板101を、この開口を介してカバー部材430の外部からコネクタ接続部101aに対する接続操作が可能な位置まで延設し、かつ、少なくとも遊技盤中継基板101の外側部分をカバー部材で覆った。このため、遊技盤中継基板101を外部の衝撃から保護しつつ、遊技盤中継基板101に接続されたコネクタをカバー部材430の外に引き出したり、カバー部材430を取り付けた状態で、遊技盤中継基板101にコネクタを着脱することが可能となるので、遊技機の組み立てや、メンテナンスの作業性を向上することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0414】

また、遊技盤中継基板101を、遊技盤1Aに対し略直角に立設させたので、遊技盤1Aに面で取り付けた場合に比べ、遊技盤1Aの裏面側における遊技盤中継基板101の設置スペースを抑えことが可能となる。また、遊技盤中継基板101を遊技盤1Aと平行な状態となるように折り畳み可能とすることで、必要に応じて（例えば、遊技盤中継基板101を取り付けた遊技盤1Aを搬送したり、重ねて保管したりする場合等）、遊技盤中継基板101を折り畳めるので、遊技盤1Aから垂直に突出させたままの状態にしておく場合に比べ、遊技盤中継基板101に外力がかかる可能性が低くなり、遊技盤中継基板101が破損してしまうリスクを低減できる。したがって、遊技盤の裏面側における基板の設置スペースを抑えつつ、基板が損傷するリスクを低減することが可能な遊技機を提供できる。

10

【0415】

また、カバー部材430に、遊技盤中継基板101に対応する位置に開口部432eを設け、遊技盤中継基板101が、この開口部432eを介してカバー部材430の外部からコネクタ接続部101aに対する接続操作が可能な位置まで延設し、かつ、少なくとも遊技盤中継基板101の外側部分をカバー部材430で覆った状態でコネクタ接続部101aの配線差込口101bが開口部432eの方向に向くように配置した。このため、遊技盤中継基板101を外部の衝撃から保護しつつ、遊技盤中継基板101に接続されたコネクタをカバー部材430の外に引き出したり、カバー部材430を取り付けた状態で、遊技盤中継基板101にコネクタを着脱することが可能となるので、遊技機の組み立てや、メンテナンスの作業性を向上することが可能となる。

20

【0416】

また、カバー部材430の側面部432の少なくとも1つを傾斜させたので、奥行き寸法が同じ場合に、側面部432を傾斜させない場合に比べ、副制御基板80A等の遊技機構成部品の設置可能面積が大きくなるので、より多様な遊技機構成部品を取り付けることが可能となる。また、この傾斜した側面部432に、遊技機構成部品を収容可能としたので、遊技機構成部品を背面部431に集約した場合に比べ、遊技機構成部品が遊技機の背面部431に突出するのを抑えることが可能となる。また、傾斜した側面部432において、遊技盤中継基板101に対応する位置に開口部432eを設けることで、遊技盤1Aの裏面側における遊技盤中継基板101の設置スペースを抑えつつ、カバー部材430の側面部432における遊技機構成部品の設置可能面積をより大きくすることが可能となる。

30

【0417】

また、遊技盤中継基板101を、遊技盤1Aに対し略直角に立設させたので、遊技盤1Aに面で取り付けた場合に比べ、遊技盤1Aの裏面側における遊技盤中継基板101の設置スペースを抑えことが可能となる。また、カバー部材430により第1大入賞口ソレノイド53bを覆うことで、第1大入賞口ソレノイド53bと遊技盤中継基板101との接続部分を保護することが可能となる。したがって、遊技盤の裏面側における基板の設置スペースを抑えつつ、基板を外部の衝撃から保護することが可能な遊技機を提供できる。

【0418】

また、中継基板100を収容可能な側面第1凹部432aに、主制御基板70A、副制御基板80Aをそれぞれ収容可能な側面第2凹部432c、凹部431aを隣接して配置し、かつ側面第1凹部432aには遊技盤1Aからの配線と接続可能な開口部432eを設けたので、遊技盤1Aに設けられた部品と側面第2凹部432cや凹部431aに収容された主制御基板70Aや副制御基板80Aのそれぞれとの配線長さを短くすることができる。よって、多様な遊技機構成部品の確認作業やケーブル等の取り回しが容易になる。

40

【0419】

パチンコ遊技機Yによれば、パチンコ遊技機Yの組み立て作業において、取付枠410にカバー部材430を取り付ける場合、大まかな位置を合わせて重ねることで、取付枠410の第1誘導樋416及びカバー部材430の第2誘導樋434のいずれか他方の開口部が、一方の開口部の受入部434aのリブ434bに導かれ、一方の開口部に他方の開

50

口部が挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。このように、取付枠 4 1 0 の第 1 誘導樋 4 1 6 及びカバー部材 4 3 0 の第 2 誘導樋 4 3 4 のいずれか一方の開口部と他方の開口部を、厳密に位置合わせしなくとも、大まかな位置を合わせ、重ねるだけで、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続され、遊技球が流下可能な状態となるので、組み立ての作業効率を向上可能となる。したがって、組み立ての作業効率を向上可能な遊技機を提供できる。

【0 4 2 0】

また、パチンコ遊技機 Y の組み立て作業において、取付枠 4 1 0 にカバー部材 4 3 0 を取り付ける場合、大まかな位置を合わせて重ねることで、取付枠 4 1 0 の第 1 誘導樋 4 1 6 及びカバー部材 4 3 0 の第 2 誘導樋 4 3 4 のいずれか他方の開口部が、一方の開口部の受入部 4 3 4 a のリブ 4 3 4 b に導かれ、他方の開口部が一方の開口部に挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。また、取付枠 4 1 0 の第 3 誘導樋 4 1 8 及びカバー部材 4 3 0 の第 4 誘導樋のいずれか一方の開口部が、一方の開口部の受入部 4 3 4 a のリブ 4 3 4 b に導かれ、他方の開口部が一方の開口部に挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。このように、取付枠 4 1 0 の第 1 誘導樋 4 1 6 及びカバー部材 4 3 0 の第 2 誘導樋 4 3 4 のいずれか一方の開口部と他方の開口部や、取付枠 4 1 0 の第 3 誘導樋 4 1 8 及びカバー部材 4 3 0 の第 4 誘導樋のいずれか一方の開口部と他方の開口部を、厳密に位置合わせしなくとも、大まかな位置を合わせ、重ねるだけで、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続され、遊技球が流下可能な状態となるので、組み立ての作業効率を向上可能となる。さらに、第 1 誘導樋 4 1 6 及び第 2 誘導樋 4 3 4 と、第 3 誘導樋 4 1 8 及び第 4 誘導樋と、の 2 ヶ所の連結部分で、取付枠 4 1 0 にカバー部材 4 3 0 を取り付ける際の位置決めが可能となるので、大まかな位置を合わせで、より正確な位置決めが可能となる。したがって、組み立ての作業効率を向上可能な遊技機を提供できる。

【0 4 2 1】

また、パチンコ遊技機 Y の組み立て作業において、取付枠 4 1 0 にカバー部材 4 3 0 を取り付ける場合、大まかな位置を合わせて重ねることで、取付枠 4 1 0 の第 1 誘導樋 4 1 6 及びカバー部材 4 3 0 の第 2 誘導樋 4 3 4 のいずれか他方の開口部が、一方の開口部の受入部のリブ 4 3 4 b に導かれ、他方の開口部が一方の開口部に挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。また、取付枠 4 1 0 の第 3 誘導樋 4 1 8 及びカバー部材 4 3 0 の第 4 誘導樋のいずれか一方の開口部が、一方の開口部の受入部のリブ 4 3 4 b に導かれ、他方の開口部が一方の開口部に挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。このように、取付枠 4 1 0 の第 1 誘導樋 4 1 6 及びカバー部材 4 3 0 の第 2 誘導樋 4 3 4 のいずれか一方の開口部と他方の開口部や、取付枠 4 1 0 の第 3 誘導樋 4 1 8 及びカバー部材 4 3 0 の第 4 誘導樋のいずれか一方の開口部と他方の開口部を、厳密に位置合わせしなくとも、大まかな位置を合わせ、重ねるだけで、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続され、遊技球が流下可能な状態となるので、組み立ての作業効率を向上可能となる。さらに、第 1 誘導樋 4 1 6 及び第 2 誘導樋 4 3 4 と、第 3 誘導樋 4 1 8 及び第 4 誘導樋と、の 2 ヶ所の連結部分で、取付枠 4 1 0 にカバー部材 4 3 0 を取り付ける際の位置決めが可能となるので、大まかな位置を合わせで、より正確な位置決めが可能となる。したがって、組み立ての作業効率を向上可能な遊技機を提供できる。

【0 4 2 2】

また、パチンコ遊技機 Y の組み立て作業において、取付枠 4 1 0 にカバー部材 4 3 0 を取り付ける場合、大まかな位置を合わせて重ねる。このとき、互いの開口部の位置が多少ずれていても、カバー部材 4 3 0 を押し込むことで、他方の開口部は、一方の開口部のリブ 4 3 4 b の傾斜に導かれ、リブ 4 3 4 b の外縁から内縁側に移動し、内縁に囲まれた部分に嵌まり、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続され、遊技球が流下可能な状態となる。このように、取付枠 4 1 0 の第 1 誘導樋 4 1 6 及びカバー部材 4 3 0 の第 2 誘導樋 4 3 4 のいずれか一方の開口部と他方の開口部を、厳密に位置合わせしなくとも

、大まかな位置を合わせ、重ねるだけで、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続され、遊技球が流下可能な状態となるので、組み立ての作業効率を向上可能となる。したがって、組み立ての作業効率を向上可能な遊技機を提供できる。

【0423】

また、パチンコ遊技機Yの組み立て作業において、取付枠410にカバー部材430を取り付ける場合、大まかな位置を合わせて重ねることで、取付枠410の第1誘導樋416及びカバー部材430の第2誘導樋434のいずれか他方の開口部の係合部416aが、一方の開口部の受入部434aのリブ434bに導かれ、接続位置において、リブ434bにより囲まれた部分に嵌まり、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続されることで遊技球が流下可能な状態となる。このように、取付枠410の第1誘導樋416及びカバー部材430の第2誘導樋434のいずれか一方の開口部と他方の開口部を、厳密に位置合わせしなくとも、大まかな位置を合わせ、重ねるだけで、一方の開口部に他方の開口部が挿入するように接続され、遊技球が流下可能な状態となるので、組み立ての作業効率を向上可能となる。したがって、組み立ての作業効率を向上可能な遊技機を提供できる。

10

【0424】

また、他方の開口部を、一方の開口部のリブ434bで案内する場合、他方の開口部の開口の外縁が、リブ434bに当接するが、このとき、開口の外縁に力が加わり、開口を変形させてしまい、接続後に、遊技球の流下に支障をきたすおそれがある。本発明によれば、他方の開口部の開口の外縁に係合部416aを設けることで、係合部416aをリブ434bに当接させ、開口の外縁に加わる力を低減し、接続後に、遊技球の流下に支障をきたすことを防止可能となる。

20

【0425】

パチンコ遊技機Yによれば、払出口901から放出された遊技球は、外壁部930Eaに接触しつつこれに沿って転動し、さらに連続する湾曲状の外周部930Bに沿って転動しながら整列部920Aの整列方向上流側へと導かれ、整列部920Aにおいては、複数の遊技球が直線的な列をなすように整列して導入口920Abまで誘導される。その際、第1開口部930Fに設けられた第1開閉蓋953Aが開放状態にあっても、払出口901から放出された遊技球が第1開口部930Fに落下することなく外壁部930Eaから外周部930Bに沿って転動しつつ整流部930Cから整列部920Aへと導かれる。したがって、整流部930Cによって払出口901から整列部920Aに至るまでの経路長を比較的長く確保しつつも、第1開口部930Fから落下しないように、貯留部930Eの外壁部930Eaや整列部920Aの外周部930Bが第1開口部930Fから所定の間隔をあけて形成されるとともに、その外周部930Bが湾曲状に形成されているので、整流部930Cから整列部920Aへと円滑に落下・排出させることなく遊技球を導くことができる。

30

【0426】

また、払出口901から放出された遊技球は、直接整列部920Aに達することなく整流部930Cへと??回するように導かれ、その後、この整流部930Cから整列部920Aへと導かれ、整列部においてまっすぐ整列した状態で導入口920Abへと導かれる。これによっても、整流部930Cから整列部920Aへと円滑に球詰まりさせることなく遊技球を導くことができる。

40

【0427】

また、整流部930Cと整列部920Aとは、カバー部930Aの外側と内側とに形成されるので、これによっても、払出口901から整列部920Aに至るまでの経路長を比較的長く確保し、皿ユニット900全体の幅寸法や設置スペースを抑えることができる。

【0428】

また、整列部920Aに整列している遊技球に、更に放出された遊技球が乗り上げ、整列が乱れ球詰まりが発生したり、遊技球が皿ユニット900から飛び出したりすることを防止できる。

50

【0429】

また、湾曲状の整流部930Cを形成することによっても、払出口901から整列部920Aに至るまでの経路長を比較的長く確保することができるので、皿ユニット900全体の幅寸法や設置スペースを抑えることができ、整流部930Cから整列部920Aへと円滑に遊技球を導くことができる。

なお、本実施形態においては、受け皿カバー部材930自体のカバー部930Aの外側壁930Aaと外周部930Bとの間に整流部930Cが形成されるが、単に整列部を覆うだけのカバー部材を設け、このカバー部材の外側と皿ユニット本体部の湾曲した内周部との間に整列部のほか、スロープ部や貯留部を設けるようにしてもよい。

【0430】

「第4実施形態」

次に、第4実施形態に係るパチンコ遊技機について図面を参照して説明する。なお、前述した第1～第3実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。図104～図154は、第4実施形態に係るパチンコ遊技機を説明するための図である。

【0431】

第4実施形態に係るパチンコ遊技機は、主として、主制御基板28を収容する基板ケース2800の組付け構造、当該基板ケース2800の基板ユニット34における取付構造、前面ドア（表枠）3の形状・構造、発射ハンドル26bの内部構造、送風機構110の可動構造に特徴を有する。これらの特徴的な構造について図面を参照して以下に順に説明する。

【0432】

〔基板ケースの組付け構造〕

図104及び図105は基板ユニット34の斜視図、図106は基板ユニット34の正面図、図107及び図108は基板ケース2800の斜視図、図109及び図110は基板ケース2800の分解斜視図、図111は基板ケース2800の正面図、図112は基板ケース2800の背面図、図113及び図114は基板ケース2800における上側部材2810の側面図、図115は上側部材2810の一部拡大側面図、図116は基板ケース2800における下側部材2820の内部正面図、図117は上側部材2810及び下側部材2820の組付け前の状態を示す斜視図、図118は上側部材2810及び下側部材2820の組付け後の状態を示す斜視図である。

【0433】

図104～図106に示すように、主制御基板28を収容する基板ケース2800は、サブ制御基板33を収容するサブ制御基板収容部材33aや中継基板32と共に基板ユニット34のベース部材340に取り付けられる。中継基板32は、ベース部材340の下側部分に取り付けられ、サブ制御基板収容部材33aは、中継基板32の左寄り上方に位置し、ベース部材340の左上側部分に取り付けられ、基板ケース2800は、中継基板32の右寄り上方に位置し、サブ制御基板収容部材33aに近接しつつベース部材340の右上側部分に取り付けられる。

【0434】

図107～図110に示すように、基板ケース2800は、主たる部材要素として、上側部材2810、下側部材2820、及びカバー部材2830を有する。上側部材2810、下側部材2820、及びカバー部材2830は、内部を視認可能な透明素材で形成される。図110に示すように、上側部材2810の裏面には、ネジ2840を介して主制御基板28が固定される。主制御基板28は、図示されないメインCPU280等の電子部品が実装された主面を上側部材2810の表面2810aに向けた姿勢で固定される。主制御基板28が裏面に固定された上側部材2810は、上下方向にスライドさせることで下側部材2820に組み付けられ、さらに上側部材2810と下側部材2820とは、互いに封止されることで一体化される。図109及び図110に示すように、カバー部材2830は、互いに封止された上側部材2810及び下側部材2820の上端部2811

10

20

30

40

50

、2821を覆うように取り付けられる。

【0435】

図111～図115に示すように、上側部材2810は、概ね上下方向を長手方向として蓋状に形成されており、上端部2811、端子露出部2812、封止部2813、周縁部2814を有する。

【0436】

上端部2811と下側部材2820の上端部2821には、封印シール2830Aが貼着され、その上からシールストッパ2830Bが嵌め合わされ、さらにその上からカバー部材2830が被せられる（図109～図111参照）。

【0437】

端子露出部2812は、主制御基板28に設けられた各種の接続端子28a～28cを露出させるための開口2812a～2812cを有する（図111参照）。主制御基板28の接続端子28a～28cは、端子露出部2812の開口2812a～2812cから外方に露出され、図示しない外部の端子と接続される。

【0438】

封止部2813は、上側部材2810の左端部に一体形成されている。封止部2813は、下側部材2820の封止固定部2823とネジ2850等を介して結合・封止される（図109及び図110参照）。図111及び図112に示すように、封止部2813は、ネジ2850に対応する2つのネジ孔2813aを有し、複数のブリッジ2813bを介して上側部材2810の左端部に接続されている。このような封止部2813は、一つのネジ孔2813aにネジ2850を介して下側部材2820の封止固定部2823に結合される。ネジ2850が締結された封止部2813には、封止蓋2853が嵌め合わされる。その後、封止部2813の結合を解除する際には、複数のブリッジ2813bのうち、ネジ2850が残存する方のブリッジ2813bを切断して封止部2813の半分を分離・破壊し（図111参照）、封止固定部2823にネジ2850を残存させた状態で結合が解除される。残存するネジ2850は、封止固定部2823に取り残される。さらにその後、封止部2813は、半分破壊後に残った部分のネジ孔2813aにネジ2850を介して再び封止固定部2823に固定することができる。すなわち、上側部材2810は、封止部2813を介して2回まで下側部材2820と結合・封止することができる。

【0439】

周縁部2814は、上側部材2810の周縁から後方に延出するように形成されている。図112～図114に示すように、左右両側の周縁部2814には、複数の係合爪2814A、2814Bが形成されている。複数の係合爪2814A、2814Bのうち、封止部2813に最も近接する係合爪2814Bは、他の係合爪2814Aと一部異なる。以下においては、係合爪2814Bについて説明するが、他の係合爪2814Aについて係合爪2814Bと同様の部分については、特に断らない限りその説明を省略する。

【0440】

図115に示すように、係合爪2814Bは、L字状に形成されており、基端部2814Ba、屈曲部2814Bb、先端部2814Bcを有する。さらに、係合爪2814Bは、他の係合爪2814Aと異なる点として切り欠き部2814Bdを有する。

【0441】

基端部2814Baは、周縁部2814から後方向に突出するように形成されている。屈曲部2814Bbは、基端部2814Baから先端部2814Bcへと直角に曲がってつながるように形成されている。先端部2814Bcは、屈曲部2814Bbから下方向に延びるように形成されている。特に係合爪2814Bにおいては、封止部2813の方へと延びるように形成されている。基端部2814Baから屈曲部2814Bbまでの部分は、相対的に太い幅である一方、屈曲部2814Bbから先端部2814Bcまでの部分は、相対的に細い幅になっている。これにより、基端部2814Baは、比較的堅牢であり、先端部2814Bcは、比較的脆弱である。切り欠き部2814Bdは、屈曲部2814Bbと先端部2814Bcとの間の細い幅の部分、より具体的には先端部2814

10

20

30

40

50

B cよりも屈曲部2814 B bの内側に近い部分に形成されている。このような切り欠き部2814 B dは、屈曲部2814 B bから先端部2814 B cまでの細い幅の部分に前後方向の力が加わると、その細い部分が欠損しやすくなるように設けられている。

【0442】

図116に示すように、下側部材2820は、概ね上下方向を長手方向として上側部材2810と対応する形状に形成されており、上端部2821、封止固定部2823、周縁部2824を有するほか、後述する基板ユニット34のベース部材340に対して連結するための一対の軸部2825を有する。

【0443】

上端部2821は、上側部材2810の上端部2811と図示しないカシメピン等を用いて結合・封止される。結合・封止された上端部2811、2821は、封印シール2830 Aが貼着され、その上からシールストッパ2830 Bが嵌め合わされ、さらにその上からカバー部材2830が被せられる（図109～図111参照）。

【0444】

封止固定部2823は、上側部材2810の封止部2813と対応するように下側部材2820の左端部に一体形成されている。封止固定部2823には、上側部材2810の封止部2813を結合・封止する際にネジ2850を固定するための封止カバー2851及び封止プレート2852が収容される（図109及び図110参照）。封止固定部2823は、封止部2813のネジ孔2813 aを通じて封止カバー2851及び封止プレート2852にネジ2850が締結されることにより、封止部2813が固定される。

【0445】

周縁部2824は、係合爪2814 A、2814 Bと対応する複数の箇所に係合孔2824 Aを有する。係合孔2824 Aは、係合爪2814 A、2814 Bの屈曲部2814 B bから先端部2814 B cまでの部分を挿入可能に上下方向に沿った長孔状に形成されている。このような係合孔2824 Aに対して係合爪2814 A、2814 Bが当初挿入された状態では、図117に示すように、上側部材2810が下側部材2820に対して若干上方向にずれた姿勢で組み合う。その後、上側部材2810全体を下方向に沿ってスライドさせることにより、係合孔2824 Aに対して係合爪2814 A、2814 Bが係合される。これにより、図118に示すように、上側部材2810は、係合爪2814 A、2814 Bを介して下側部材2820に完全に組み付けられる。こうして組み付けられ、封止部2813及び封止固定部2823等で封止された上側部材2810及び下側部材2820は、封止部2813付近を前後方向に無理にこじ開けようとすると、封止部2813に最も近い係合爪2814 Bに対して前後方向に過度な力が作用することとなる。その結果、係合爪2814 Bの切り欠き部2814 B dが形成された付近が欠損しやすくなる。

【0446】

軸部2825は、基板ケース2800全体をベース部材340に対して回転可能に取り付けるための部分であり、下側部材2820の左端部に一体形成されている。軸部2825には、下方向に突出するように回転軸2825 Aが形成されている。このような軸部2825を介して基板ケース2800がベース部材340に取り付けられるが、これについては後述する。

【0447】

このような基板ケース2800の組付け構造によれば、互いに組み付けられた上側部材2810及び下側部材2820に対し、係合爪2814 A、2814 B及び係合孔2824 Aをスライド係合させる際の上下方向に対して垂直な前後方向に外力を加えてこじ開けようとした場合には、係合爪2814 Bの切り欠き部2814 B d付近が欠損しやすいので、不正な方法で基板ケース2800をこじ開けようとした場合にその痕跡として欠損した係合爪2814 Bを確実に残すことができる。

【0448】

また、係合爪2814 Bは、屈曲部2814 B bから先端部2814 B cへと延びる細

10

20

30

40

50

い部分に大きなせん断力が作用し、その部分の切り欠き部 2814Bd 付近が欠損しやすくなるので、不正な方法で基板ケースをこじ開けようとした場合にその痕跡として欠損した係合爪 2814B を確実に残すことができる。

【0449】

また、封止部 2813 及び封止固定部 2823 付近を無理にこじ開けようとした場合は、その封止部 2813 に最も近い係合爪 2814B の細い部分に大きなせん断力が作用し、切り欠き部 2814Bd 付近が欠損しやすくなるので、不正な方法で基板ケースをこじ開けようとした場合にその痕跡として欠損した係合爪 2814B を確実に残すことができる。

【0450】

〔基板ケースの基板ユニットにおける取付構造〕

図 119 及び図 120 は、基板ユニット 34 における基板ケース 2800 の回転状態を示す斜視図、図 121～図 123 は、基板ユニット 34 のベース部材 340 に対する基板ケース 2800 の取付状態を示す斜視図、図 124～図 126 は、基板ユニット 34 のベース部材 340 に対する基板ケース 2800 の取付前の状態を示す分解斜視図、図 127 は、基板ユニット 34 における基板ケース 2800 の回転状態を示す斜視図、図 128 は、基板ユニット 34 のベース部材 340 に取り付けられる封止部材 3410 を示す分解斜視図、図 129 は、基板ユニット 34 における基板ケース 2800 の回転状態を示す上面図である。

【0451】

図 119 及び図 120 並びに図 127 に示すように、基板ケース 2800 は、基板ユニット 34 のベース部材 340 に対して回転可能に取り付けられる。具体的には、図 125 及び図 126 に示すように、ベース部材 340 においてサブ制御基板収容部材 33a の配置箇所に近接する右側の箇所には、封止部材 3410 を固定・封止可能な封止固定部 340A と、基板ケース 2800 の軸部 2825 を軸支可能な一対の軸受部 340B、340C とが形成されている。上側の軸受部 340B は、封止固定部 340A の直下に設けられている。基板ケース 2800 は、軸部 2825 の回転軸 2825A を軸受部 340B、340C に対して上方から挿入されることでベース部材 340 に組み付けられる。また、図 119 及び図 121 に示すように、ベース部材 340 の右端部には、係合フック 340a が設けられているとともに、基板ケース 2800 の右端部には、凹部 2800a が設けられており、この凹部 2800a に係合フック 340a が係止されることで基板ケース 2800 がベース部材 340 に対して回転不能に配置される。さらに、軸部 2825 を介して基板ケース 2800 がベース部材 340 に組み付けられた後、封止部材 3410 が封止固定部 340A に固定される。この封止部材 3410 の下端部は、上側の軸受部 340B に挿入された軸部 2825 に近接あるいは当接する。これにより、封止部材 3410 は、軸受部 340B における軸部 2825 の上下方向の??動を規制し、軸部 2825 を回転可能としつつも軸受部 340B から抜けないようにストッパとしての役割を果たす。

【0452】

図 128 に示すように、封止部材 3410 は、ネジ 3420 に対応する 2 つのネジ孔 3411 を有する。2 つのネジ孔 3411 の間には、封止部材 3410 を半壊しやすくなるための縦溝 3412 が形成されている。一方、図 126 に示すように、封止固定部 340A には、封止部材 3410 を固定・封止する際にネジ 3420 を固定するための封止カバー 3440 及び封止プレート 3450 が収容される。封止固定部 340A には、封止部材 3410 のネジ孔 3411 を通じて封止カバー 3440 及び封止プレート 3450 にネジ 3420 が締結されることにより、封止部材 3410 が固定される。このような封止部材 3410 は、一つのネジ孔 3411（具体的には上側のネジ孔 3411）にネジ 3420 を介して封止固定部 340A に固定される。ネジ 3420 が締結された封止部材 3410 のネジ孔 3411 には、封止蓋 3430 が嵌め合わされる（図 126 参照）。その後、封止部材 3410 の固定を解除する際には、縦溝 3412 に沿って封止部材 3410 を切断して封止部材 3410 の上半分を分離・破壊し、封止固定部 340A にネジ 3420 を残

10

20

30

40

50

存させた状態で固定が解除される。残存するネジ 3 4 2 0 は、封止固定部 3 4 0 A に取り残される。さらにその後、封止部材 3 4 1 0 は、半分破壊後に残った下半分のネジ孔 3 4 1 1 にネジ 3 4 2 0 を介して再び封止固定部 3 4 0 A に固定することができる。すなわち、封止部材 3 4 1 0 は、2 回まで封止固定部 3 4 0 A に対して固定・封止することができる。また、封止部材 3 4 1 0 は、上半分が破壊されても、その下半分の下端部に対して上側の軸受部 3 4 0 B に挿入された軸部 2 8 2 5 が近接あるいは当接するので、軸部 2 8 2 5 の上下方向の??動を規制することができ、軸部 2 8 2 5 が軸受部 3 4 0 B から抜けないようにストッパとしての役割を果たすことができる。

【0 4 5 3】

図 1 2 3 に示すように、基板ケース 2 8 0 0 がベース部材 3 4 0 に取り付けられ、封止部材 3 4 1 0 が封止固定部 3 4 0 A に固定された状態においては、上側の軸部 2 8 2 5 が封止部材 3 4 1 0 と軸受部 3 4 0 B との間において上下方向の移動が規制される。これにより、基板ケース 2 8 0 0 は、基板ユニット 3 4 のベース部材 3 4 0 から取り外し不可とされる。一方、封止部材 3 4 1 0 が封止固定部 3 4 0 A に固定された状態を解除すれば、軸受部 3 4 0 B から上方に軸部 2 8 2 5 を抜き出し可能となり、基板ケース 2 8 0 0 をベース部材 3 4 0 から取り外すことができる。

【0 4 5 4】

また、図 1 2 7 及び図 1 2 9 に示すように、基板ケース 2 8 0 0 の凹部 2 8 0 0 a に対して係合フック 3 4 0 a の係合状態を解除すると、基板ケース 2 8 0 0 は、軸部 2 8 2 5 を回転中心としつつベース部材 3 4 0 に対して回転した姿勢をとることができる。これにより、基板ケース 2 8 0 0 の表側だけでなく裏側からも内部に収容された主制御基板 2 8 の状態を目視で確認することができる。

【0 4 5 5】

このとき、図 1 2 9 に示すように、基板ケース 2 8 0 0 をある程度の角度（例えば 3 0 度あるいは 4 5 度）まで回転させると、基板ケース 2 8 0 0 の左端部が封止部材 3 4 1 0 に当接する。これにより、基板ケース 2 8 0 0 は、その左側に近接するサブ制御基板収容部材 3 3 a と干渉させずに裏側から内部を視認可能な回転姿勢まで回転させることができる。

【0 4 5 6】

このような基板ケース 2 8 0 0 の基板ユニット 3 4 における取付構造によれば、基板ユニット 3 4 のベース部材 3 4 0 に対して封止部材 3 4 1 0 で基板ケース 2 8 0 0 の上下方向への移動を規制することができる一方、基板ケース 2 8 0 0 を回転可能としつつもその回転角度を規制することができるので、基板ケース 2 8 0 0 をベース部材 3 4 0 から取り外すことなくある程度の回転角度まで回転させた姿勢とし、基板ケース 2 8 0 0 の背面側からケース内の主制御基板 2 8 を容易に確認することができる。

【0 4 5 7】

また、基板ケース 2 8 0 0 をサブ制御基板収容部材 3 3 a の方へと回転させても、基板ケース 2 8 0 0 の左端部が封止部材 3 4 1 0 に当接するまでの回転角度、すなわちサブ制御基板収容部材 3 3 a に当接しない回転角度まで基板ケース 2 8 0 0 を回転させることができるので、基板ケース 2 8 0 0 をサブ制御基板収容部材 3 3 a とは別にベース部材 3 4 0 から取り外すことなくある程度の回転角度まで回転させた姿勢とし、基板ケース 2 8 0 0 の背面側からケース内の主制御基板 2 8 を容易に確認することができる。

【0 4 5 8】

〔前面ドアの形状・構造〕

図 1 3 0 は、前面ドア 3 を示す斜視図、図 1 3 1 は、前面ドア 3 を示す側面図、図 1 3 2 は、前面ドア 3 を示す分解斜視図、図 1 3 3 及び図 1 3 4 は、前面ドア 3 における透明板ユニット 7 ' を示す分解斜視図、図 1 3 5 は、前面ドア 3 における透明板ユニット 7 ' を示す正面図、図 1 3 6 は、前面ドア 3 における透明板ユニット 7 ' を示す背面図、図 1 3 7 は、前面ドア 3 における透明板ユニット 7 ' を示す側面図、図 1 3 8 及び図 1 3 9 は、前面ドア 3 の組み付け状態を示す分解斜視図である。なお、本実施形態においては、先述した

10

20

30

40

50

第2実施形態の表枠3に相当するものを前面ドア3と称する。

【0459】

図130～図132に示すように、本実施形態の前面ドア3は、図20等に示す第2実施形態の表枠3と異なる構成要素として、透明板ユニット7'を有する。右側ベース板3a及び左側ベース板3abは、全体ベース板3acの前面に取り付けられる。全体ベース板3acには、開口部3hが形成されており、透明板ユニット7'は、主たる前面部分が開口部3hから前方に張り出すように全体ベース板3acの背面に取り付けられる。

【0460】

図133及び図134に示すように、透明板ユニット7'は、背面側に位置する第1透明部材7A、前面側に位置する第2透明部材7B、及び装飾シート7Cを有する。第1透明部材7A及び第2透明部材7Bは、例えばアクリル樹脂といった透明性を有して成形容易な素材で形成される。装飾シート7Cは、透明あるいは半透明のシート素材で形成される。

【0461】

図134及び図136に示すように、第1透明部材7Aは、概ね平板状に形成されており、開口部7Aa、一対の凹部7Ab、一対の回転係止片7Acを有する。開口部7Aaは、遊技盤1の転動領域（遊技領域1p）以外となる中央領域（液晶表示装置4の表示領域4dを含む領域）を前方に露出させるように形成されている。すなわち、第1透明部材7Aは、転動領域（遊技領域1p）における遊技球の前方への移動を規制しつつ、転動する遊技球を前方から視認可能とする一方、例えば可動演出役物1321を開口部7Aaより前方に移動可能としている（図138及び図139参照）。一対の凹部7Abは、第1透明部材7Aの下端部に設けられており、一対の回転係止片7Acは、第1透明部材7Aの上端部に設けられている。第1透明部材7Aは、凹部7Abに第2透明部材7Bの後述する係合爪7Bdが掛けられた後、回転係止片7Acを回転させて第2透明部材7Bの上端部に係止させることにより第2透明部材7Bに組み付けられる。

【0462】

図133～図135及び図137に示すように、第2透明部材7Bは、主たる部分が前方に膨出するように形成されており、前面部7Ba、側面部7Bb、周縁部7Bc、一対の係合爪7Bd、一対の凸部7Beを有する。前面部7Ba及び側面部7Bbは、第2透明部材7Bの主たる部分として形成されている。

【0463】

図137に示すように、前面部7Baは、下部から上部へといくにつれて次第に前方に突き出るように傾斜面状に形成されている。このような前面部7Baの奥方には、第1透明部材7Aの開口部7Aaが配置される（図133、図134、及び図136参照）。これにより、前面部7Baは、遊技盤1と対向するように配置される（図138参照）。図137～図139に示すように、前面部7Baの上部は、その下部よりも遊技盤1との間に可動演出役物1321が動作可能な十分なスペースを形成している。図135及び図137に示すように、側面部7Bbは、前面部7Baの外周部から後方へと向かうにつれて若干外側に広がるように傾斜面状に形成されており、前面部7Baから周縁部7Bcへと連続するように形成されている。側面部7Bbは、前後方向に垂直な面内において弧を描くように前面部7Baの周囲に曲面状に形成されている。側面部7Bbには、装飾シート7Cが貼着される。図133及び図134に示すように、周縁部7Bcは、その裏面に対して第1透明部材7Aが当接させられる。図135及び図136に示すように、周縁部7Bcの下端部には、後方に突出するように係合爪7Bdが形成されているとともに、下方に突出するように凸部7Beが形成されている。第2透明部材7Bは、第1透明部材7Aの凹部7Abに係合爪7Bdが掛けられ、その後、周縁部7Bcの上端部に第1透明部材7Aの回転係止片7Acに係止されることにより、第1透明部材7Aと一体化される。図132に示すように、第1透明部材7A及び第2透明部材7Bが一体的に組み付けられた透明板ユニット7'は、全体ベース板3acの開口部hから前面部7Ba及び側面部7Bbが前方に突き出る姿勢で全体ベース板3acの裏面に凸部7Be等を介して組み付けられる。

10

20

30

40

50

【0464】

遊技者は、透明板ユニット7'の前面部7Ba及び開口部7Aaを通して液晶表示装置4の表示領域4dや可動演出役物1321を視認することができる。また、図137～図139に示すように、可動演出役物1321は、前後方向に大きく動作可能であり、可動演出役物1321によるダイナミックな動きを遊技者に対して見せることができる。また、遊技者は、前面部7Baや側面部7Bbから第1透明部材7Aの開口部7Aaの外縁部分を通して転動領域（遊技領域1p）にて転動する遊技球を視認することができる。なお、第1透明部材7A及び第2透明部材7Bは、一体成形してもよい。

【0465】

このような透明板ユニット7'を備えた前面ドア3によれば、第2透明部材7Bの前面部7Baにおいて前方にせり出した上部や前面部7Baと曲面状に連なって一体的に形成された側面部7Bbが前面ドア3の飾り部分として構成され、これら前面部7Baや側面部7Bbを通して境目なく電飾等が設けられた遊技盤1を視認することができるので、複数の部材を用いることなく前面ドア3を容易に組み付けることができるとともに、軽量化を図りつつ部品コストを抑えることができ、視覚的效果を高めることができる。

【0466】

[発射ハンドルの内部構造]

図140は、発射ハンドル26bを示す斜視図、図141及び図142は、発射ハンドル26bを示す分解斜視図、図143は、発射ハンドル26bを示す分解側面図、図144は、発射ハンドル26bにおけるハンドルグリップ26dを示す正面図、図145は、発射ハンドル26bにおけるハンドルグリップ26dを示す背面図、図146は、発射ハンドル26bにおけるベース部材26kを示す正面図、図147は、発射ハンドル26bにおけるベース部材26kを示す背面図である。

【0467】

図141～図143に示すように、本実施形態の発射ハンドル26bは、図1等に示す第2実施形態の発射ハンドル26bと異なる構成要素として、ベース部材26kを有する。ベース部材26kは、非導電性の素材で形成されており、ハンドルキャップ26h及びハンドルグリップ26dの背面側に位置し、収容ケース26cの内部に収容される。

【0468】

図141、図142、図144、及び図145に示すように、ハンドルグリップ26dは、2つの貫通部26daと、発射ボリューム26mから前方に突き出たハンドル軸26iを挿入・固定可能なボス部26dbとを有する。貫通部26daは、回転軸方向（前後方向）に貫通するとともに、円周方向（回転方向）に沿って半円弧状に形成されている。ハンドルグリップ26dの周縁部は、導電性を有する素材で形成され、遊技者の手がハンドルグリップ26dの周縁部に接触すると、タッチセンサ26pによって接触が検知される。タッチセンサ26pは、ハンドルグリップ26dの背面側に設けられている（図142及び図145参照）。

【0469】

図142に示すように、収容ケース26cには、複数のネジ孔26caが設けられている。ハンドルキャップ26hには、収容ケース26cのネジ孔26caと対応する箇所にボス部26haが設けられている。ベース部材26kには、収容ケース26cのネジ孔26ca及びハンドルキャップ26hのボス部26haと対応する箇所にネジ孔kbが設けられている。ハンドルキャップ26h及びベース部材26kは、ネジ孔26caに挿通されたネジ26cbがボス部26ha及びネジ孔kbに螺着されることで収容ケース26cに固定される。一方、ハンドルグリップ26dは、ボス部26ha及びネジ孔kbに螺着されたネジ26cbが貫通部26daを貫通しつつも回転方向に相対移動可能である。これにより、ハンドルグリップ26dは、ハンドル軸26iを回転中心として回転可能である。

【0470】

図141、図142、図146、及び図147に示すように、ベース部材26kは、周

縁部から外方に露出するように発射停止ボタン 26 e が設けられ、前面側に凹部 26 k a を有するとともに、背面側に発射停止スイッチ 26 g 及び発射ボリューム 26 m が設けられる。ハンドルグリップ 26 d の背面側に設けられたタッチセンサ 26 p は、凹部 26 k a の内部空間に位置し、この内部空間においてハンドルグリップ 26 d と一体に回転可能である。発射停止ボタン 26 e は、押圧されると発射停止スイッチ 26 g によって押圧が検知される。発射ボリューム 26 m は、ハンドルグリップ 26 d の回転角度に応じて抵抗値を変化させ、その抵抗値に応じた電力を図示しない発射装置のソレノイドアクチュエータに供給する。このようなベース部材 26 k によれば、電子部品としての発射停止スイッチ 26 g や発射ボリューム 26 m がベース部材 26 k の背面側に設けられるので、ベース部材 26 k の前面側に配置される導電性のハンドルグリップ 26 d からの沿面距離が比較的大きく（図 143 に示す点線部参照）、ハンドルグリップ 26 d 等との電氣的絶縁が十分確保されることがとなり、発射停止スイッチ 26 g や発射ボリューム 26 m の誤作動を効果的に防ぐことができる。また、ベース部材 26 k は、外装として傷や汚れがつきやすい収容ケース 26 c やハンドルキャップ 26 h、ハンドルグリップ 26 d とは異なり、収容ケース 26 c の内部に収容されるので、リサイクル品として有効に再利用することができる。

10

【0471】

このような発射ハンドル 26 b によれば、発射ハンドル 26 b をリサイクル品として再利用する際には、収容ケース 26 c やハンドルキャップ 26 h、ハンドルグリップ 26 d を取り替えるだけで発射停止スイッチ 26 g や発射ボリューム 26 m が設けられたベース部材 26 k をそのまま再利用することができるので、リサイクル品として再利用する際に電子部品の取り外しといった煩雑な作業を要することなく、リサイクル性を高めることができる。

20

【0472】

また、ベース部材 26 k の背面側に発射停止スイッチ 26 g や発射ボリューム 26 m が設けられているので、ベース部材 26 k の前面側に配置されたハンドルキャップ 26 h の導電性を有する周縁部までの沿面距離を大きく確保することができ、発射停止スイッチ 26 g や発射ボリューム 26 m の誤作動を有効に防ぐことができる。

【0473】

〔送風機構の可動構造〕

図 148 は、送風機構 110 を示す斜視図、図 149 は、送風機構 110 を示す分解斜視図、図 150 は、送風機構 110 の内部を示す内部平面図、図 151 は、送風機構 110 の動作を説明するための内部平面図、図 152 は、送風機構 110 の動作を説明するための左側面図、図 153 は、送風機構 110 の動作を説明するための内部平面図、図 154 は、送風機構 110 の動作を説明するための左側面図である。

30

【0474】

図 149 に示すように、本実施形態の送風機構 110 は、図 36 等 に示す第 2 実施形態の送風機構 110 と異なる構成要素として、第 1 リンク部材 120、第 2 リンク部材 121、可変フラップ 130 を有する。また、カバー部材 110 A、110 B には、風を導くための楕円状の開口部 110 c、110 b が形成されている。

40

【0475】

図 149 及び図 153 に示すように、カバー部材 110 A には、先述したエンクロージャ 10 e の開口 10 e c（図 35 参照）からまっすぐ向かう方面に開口部 110 c が形成されており、開口部 110 c の内側に空間部 110 a が設けられている。空間部 110 a においては、可変フラップ 130 が傾斜姿勢・水平姿勢に変動可能である。空間部 110 a の下方は、可変フラップ 130 の傾斜姿勢・水平姿勢に関係なく常に開放されており、先述した通気口 8 c a が位置する（図 35 参照）。図 149 に示すように、カバー部材 110 B には、カバー部材 110 A の開口部 110 c から左右方向にまっすぐ向かう方面に開口部 110 b が形成されている。

【0476】

50

図151及び図153に示すように、ソレノイド111は、オン・オフ動作に連動して退避・突出可能なプランジャ111aを有し、プランジャ111aの先端部は、第1リンク部材120の基端部120aと連結されている。第1リンク部材120は、中間部120bが回転可能にカバー部材110Aに軸支されている。第1リンク部材120の先端部120cは、第2リンク部材121の基端部121aに連結されている。第2リンク部材121は、長穴状の開口121bを有し、この開口121bにカバー部材110Aの裏面に突設されたピン110dが相対的に遊動可能となるように配置される。これにより、第2リンク部材121は、ピン110dを介して上下動可能に支持される。第2リンク部材121の先端部121cは、可変フラップ130の一端部を左右移動可能としつつこの一端部に連結されている。図151に示すように、ソレノイド111のプランジャ111aが下方に突き出した状態では、第1リンク部材120を介して第2リンク部材121が相対的に上位に位置し、これに伴い可変フラップ130が上端部を持ち上げられた姿勢（傾斜姿勢）となる。一方、図153に示すように、ソレノイド111のプランジャ111aが退避した状態になると、第1リンク部材120を介して第2リンク部材121が相対的に下位に位置し、これに伴い可変フラップ130が上端部を引き下げられた姿勢（水平姿勢）となる。

【0477】

図149に示すように、可変フラップ130は、空間部110aにおいて下端部が回転軸131を介して回転可能に支持されており、通常時は上端部が下端部よりも開口部110cに近づくような傾斜姿勢に保たれる（図149において実線で示す姿勢）。一方、上述したようにソレノイド111のプランジャ111aが退避した状態になると、可変フラップ130は、空間部110aの下方を塞ぐような水平姿勢になる（図149において仮想線で示す姿勢）。図150に示すように、カバー部材110Bの内側部分において開口部110bの上縁付近には、弾力性を有する緩衝部材132が貼着されている。可変フラップ130が傾斜姿勢の状態では、風の流れが可変フラップ130を緩衝部材132の方方向へと押し出す力として作用し、可変フラップ130の上端部分が緩衝部材132に密接する。これにより、開口部110bと可変フラップ130との隙間から風が漏れることを効果的に防ぐことができる。開口部110bの右側には、先述した図32、図34、図35に示すような送風口80が位置する。

【0478】

可変フラップ130が傾斜姿勢の場合、開口10ec（図35参照）から送出された風は、可変フラップ130に当たって遮られ、開口部110bを抜けることなく空間部110aの下方へと導かれる（図152参照）。空間部110aの下方へと導かれた風は、アンダーカバー8cの通気口8ca（図35参照）を通して外部へと送出される。一方、可変フラップ130が水平姿勢の場合、開口10ec（図35参照）から送出された風は、可変フラップ130に遮られることなく概ねまっすぐ流れ、空間部110aを通して開口部110bへとまっすぐ抜ける（図154参照）。開口部110bを抜けた風は、右下側面カバー8baの送風口80（図34、図35参照）を通して外部へと送出される。送風口80と概ねまっすぐ対向する位置には、発射装置26の発射ハンドル26bが配置されており、送風口80から出た風は、発射ハンドル26bを把持する遊技者の手に当たる。このように、通常時は発射ハンドル26bの方へと風が漏れることなく下方へと導かれる一方、演出音等に応じて発射ハンドル26bの方へと風を導く際には、開口10ecから空間部110a及び開口部110c、110b並びに送風口80へと至る風の流路が概ねまっすぐ形成されるので、発射ハンドル26bを握る遊技者の手まで風圧をできる限り弱めることなく風を到達させることができる。

【0479】

このような送風機構110によれば、スピーカ10cから音が出力されるのに伴いエンクロージャ10eの開口10ecから流出する空気流が、可変フラップ130の水平姿勢によって直線的に案内されると発射ハンドル26bの方へと導かれる一方、可変フラップ130の傾斜姿勢によって曲折して下方へと案内されると発射ハンドル26bの方へと導

10

20

30

40

50

かれなくなるので、送風機構 110 の小型化を図りつつも発射ハンドル 26b の方には抵抗なく十分な風量をもって空気流を導くことができ、スピーカユニット 10 の小型化及び簡素化を図ることができる。

【0480】

また、可変フラップ 130 が傾斜姿勢にあるときでも、可変フラップ 130 の上端部と相対する接触面との間から緩衝部材 132 によって空気流が漏れないようにすることができるので、発射ハンドル 26b の方には抵抗なく十分な風量をもって空気流を導く一方、下方へと空気流を導く際には発射ハンドル 26b の方に風が漏れないようにすることができる。

【0481】

「第 5 実施形態」

次に、第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機について図面を参照して説明する。なお、前述した第 1～第 4 実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。図 155～図 199 は、第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機を説明するための図である。なお、図 155～図 199 においては、便宜上、適宜部品の図示を省略している。

【0482】

第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機は、主として、本体サブユニット 440 における第 1 演出ユニット 4000 の動作及び構造、本体サブユニット 440 における第 2 演出ユニット 5000 の動作及び構造、遊技盤 1 の球通路構造に特徴を有する。これらの特徴的な構造について図面を参照して以下に順に説明する。

【0483】

〔本体サブユニットの構造〕

図 155 及び図 156 は、本体サブユニット 440 を示す斜視図、図 157 は、本体サブユニット 440 を示す正面図、図 158 及び図 159 は、本体サブユニット 440 を示す分解斜視図である。

【0484】

本実施形態の本体サブユニット 440 は、図示しない本体ユニット 400 の取付枠 410（図 62 及び図 63 参照）に対して遊技盤 1 や液晶表示装置 4 等を一体的に装着するためのものである。図 158 及び図 159 に示すように、本体サブユニット 440 は、本体ケース 441、遊技盤 1、液晶表示装置 4、第 1 演出ユニット 4000、第 2 演出ユニット 5000、及び装飾ユニット 6000 を有して構成される。

【0485】

本体ケース 441 は、液晶表示装置 4 の表示領域 4d を前方に露出させる開口部 442 を有し、矩形箱状に形成されている。本体ケース 441 の背面には、液晶表示装置 4 が表示領域 4d を開口部 442 に対向させるように取り付けられる。本体ケース 441 の前面奥側の左右側部から下部には、第 1 演出ユニット 4000 が配置される。本体ケース 441 の前方内部における左右側部から下部には、第 1 演出ユニット 4000 が配置される。本体ケース 441 の前方内部における上部には、第 2 演出ユニット 5000 が取り付けられる。本体ケース 441 の前方内部における下部には、第 1 演出ユニット 4000 よりも前方に位置するように装飾ユニット 6000 が取り付けられる。本体ケース 441 の前面には、遊技盤 1 が取り付けられる。遊技盤 1 には、液晶表示装置 4 の表示領域 4d を前方に露出させるための開口領域 1d が形成されており、この開口領域 1d の外周に遊技球が転動可能な遊技領域 1p が形成される。開口領域 1d は、液晶表示装置 4 の表示領域 4d を前方に臨ませるだけでなく、表示領域 4d と重なって出現した状態の第 1 演出ユニット 4000 や第 2 演出ユニット 5000 を遊技者に対して視認可能とする。このような開口領域 1d は、第 1 演出ユニット 4000 等の出現を見ることが可能な視野面となる。装飾ユニット 6000 は、遊技盤 1 の透明な下部分を通して遊技者に視認可能となるように配置される。第 1 演出ユニット 4000 及び第 2 演出ユニット 5000 については後述する。また、遊技盤 1 に設けられた球通路カバー 7000 等についても後述する。

10

20

30

40

50

【0486】

〔第1演出ユニット〕

図160は、第1演出ユニット4000を示す斜視図、図161は、第1演出ユニット4000を示す正面図、図162は、第1演出ユニット4000を示す背面図、図163は、第1演出ユニット4000を示す側面図、図164は、第1演出ユニット4000の一部を示す上面図、図165は、第1演出ユニット4000における下ユニット4100の動作を説明するための正面図、図166は、第1演出ユニット4000における下ユニット4100の動作を説明するための背面図、図167は、第1演出ユニット4000における左ユニット4200の動作を説明するための正面図、図168は、第1演出ユニット4000における左ユニット4200の動作を説明するための背面図、図169は、第1演出ユニット4000における左ユニット4200の動作を説明するための斜視図、図170は、第1演出ユニット4000における右ユニット4300の動作を説明するための正面図、図171は、第1演出ユニット4000における右ユニット4300の動作を説明するための背面図、図172は、第1演出ユニット4000における右ユニット4300の動作を説明するための側面図、図173は、第1演出ユニット4000における右ユニット4300の動作を説明するための斜視図、図174は、第1演出ユニット4000における直立ユニット4400の動作を説明するための正面図、図175は、第1演出ユニット4000における直立ユニット4400の動作を説明するための背面図、図176は、第1演出ユニット4000における直立ユニット4400の動作を説明するための側面図、図177は、第1演出ユニット4000における直立ユニット4400の動作を説明するための上面図、図178は、第1演出ユニット4000における直立ユニット4400の動作を説明するための斜視図である。

10

20

【0487】

図160～図164に示すように、第1演出ユニット4000は、下ユニット4100、左ユニット4200、右ユニット4300、及び直立ユニット4400を有して構成される。下ユニット4100は、第1演出ユニット4000の下方において上下方向に移動可能に設けられる。左ユニット4200は、第1演出ユニット4000の左側において開口領域1d（視野面）に垂直な水平軸周りに回転可能に設けられる。右ユニット4300は、第1演出ユニット4000の右側において開口領域1dに垂直な水平軸周りに回転可能に設けられる。直立ユニット4400は、右ユニット4300よりも前方に配置され、開口領域1dに沿う鉛直軸周りに反転可能に設けられる。

30

【0488】

図161及び図162に示すように、下ユニット4100は、主として、下可動体4110、ベース部材4120、一対のリンク部材4130、4140、ラック部材4150、複数の歯車4160～4162、及びモータ4170を有して構成される。左ユニット4200は、主として、左可動体4210、ベース部材4220、アーム部材4230、複数の歯車4240～4242、及びモータ4250を有して構成される。右ユニット4300は、主として、右可動体4310、ベース部材4320、アーム部材4330、複数の歯車4340～4343、及びモータ4350を有して構成される。図160～図164に示すように、直立ユニット4400は、主として、直立可動体4410、ベース部材4420、複数の歯車4430～4433、及びモータ4440を有して構成される。

40

【0489】

〔下ユニット〕

下ユニット4100において、下可動体4110は、遊技者から見えない開口領域1dより下方の退避位置から開口領域1dの下縁付近の出現位置へと上下方向にスライド移動可能な部材である。下可動体4110は、内部に発光手段を有しており、出現の際に発光する。下可動体4110の構造については後述する。図162及び図166に示すように、下可動体4110の裏面には、左右一対の支持部4111、4112が設けられており、ベース部材4120に形成された上下縦長状の案内溝4121、4122に支持部4111、4112が??動可能に支持されている。また、下可動体4110の下部は、リンク

50

部材 4 1 3 0, 4 1 4 0 の先端部 4 1 3 2、4 1 4 2 に当接しており、リンク部材 4 1 3 0, 4 1 4 0 が所定方向に回転して先端部 4 1 3 2、4 1 4 2 が上方に移動すると、先端部 4 1 3 2、4 1 4 2 に持ち上げられるようにして下可動体 4 1 1 0 が上方に移動して出現位置へと現れる。その逆に、リンク部材 4 1 3 0, 4 1 4 0 が所定方向とは逆方向に回転して先端部 4 1 3 2、4 1 4 2 が下方に移動すると、先端部 4 1 3 2、4 1 4 2 に持ち下げられるようにして下可動体 4 1 1 0 が下方に移動して退避位置へと戻る。

【0 4 9 0】

図 1 6 2、図 1 6 5、及び図 1 6 6 に示すように、下ユニット 4 1 0 0 において、ベース部材 4 1 2 0 には、上記した案内溝 4 1 2 1, 4 1 2 2 のほか、リンク部材 4 1 3 0, 4 1 4 0 の先端部 4 1 3 2、4 1 4 2 を??動可能に案内するための円弧状の湾曲溝 4 1 2 3, 4 1 2 4 が形成されている。リンク部材 4 1 3 0, 4 1 4 0 の基端部には、ピニオン 4 1 3 1, 4 1 4 1 が設けられており、これらのピニオン 4 1 3 1, 4 1 4 1 が回転すると、リンク部材 4 1 3 0, 4 1 4 0 の先端部 4 1 3 2、4 1 4 2 が湾曲溝 4 1 2 3, 4 1 2 4 に沿って回転移動する。ベース部材 4 1 2 0 の背後には、左右方向に移動可能にラック部材 4 1 5 0 が配置されている。ラック部材 4 1 5 0 には、上向きのラック 4 1 5 1 と下向きのラック 4 1 5 2 とが形成されている。上向きのラック 4 1 5 1 は、左側のリンク部材 4 1 3 0 のピニオン 4 1 3 1 と噛合されており、下向きのラック 4 1 5 2 は、右側のリンク部材 4 1 4 0 のピニオン 4 1 4 1 と噛合されている。

【0 4 9 1】

図 1 6 6 を参照して説明すると、図中右側のピニオン 4 1 3 1 が図中で反時計回りに回転すると、リンク部材 4 1 3 0 の先端部 4 1 3 2 が下方から上方へと湾曲溝 4 1 2 3 に沿って回転移動する。その際、ピニオン 4 1 3 1 と噛合された上向きのラック 4 1 5 1 が図中右方向へと転移することとなり、ラック部材 4 1 5 0 全体も図中右方向へと移動する。すると、図中左側に配置された下向きのラック 4 1 5 2 も図中右方向へと転移する。その結果、下向きのラック 4 1 5 2 と噛合されたピニオン 4 1 4 1 が図中で時計回りに回転し、リンク部材 4 1 4 0 の先端部 4 1 4 2 が下方から上方へと湾曲溝 4 1 2 4 に沿って回転移動する。図中右側のピニオン 4 1 3 1 を図中で時計回りに回転させた場合は、上記とは逆の挙動となる。これにより、一方のピニオン 4 1 3 1 を回転させるだけで左右一對のリンク部材 4 1 3 0, 4 1 4 0 を連動させ、それらの先端部 4 1 3 2, 4 1 4 2 を同時に上下変位させることができ、ひいては下可動体 4 1 1 0 を上下方向に容易にスライド移動させることができる。

【0 4 9 2】

リンク部材 4 1 3 0, 4 1 4 0、ラック部材 4 1 5 0、複数の歯車 4 1 6 0 ~ 4 1 6 2、及びモータ 4 1 7 0 は、下可動体 4 1 1 0 を上下移動させるための駆動手段としてベース部材 4 1 2 0 に設けられている。リンク部材 4 1 3 0 のピニオン 4 1 3 1 は、複数の歯車 4 1 6 0 ~ 4 1 6 2 を介してモータ 4 1 7 0 の駆動力が伝えられ、モータ 4 1 7 0 の回転方向に応じて正逆両方向に回転可能である。

【0 4 9 3】

[左ユニット]

左ユニット 4 2 0 0 において、左可動体 4 2 1 0 は、遊技者から見えない開口領域 1 d より左側の退避位置から開口領域 1 d に出現した下可動体 4 1 1 0 の上端部左側に接する開口領域 1 d の左側の出現位置へと前後方向に沿う水平軸周りに回転可能な部材である。左可動体 4 2 1 0 は、内部に発光手段を有しており、出現の際に発光する。左可動体 4 2 1 0 の構造については、下可動体 4 1 1 0 の構造と同様であるため省略する。図 1 6 6 及び図 1 6 8 に示すように、左可動体 4 2 1 0 は、端部に支持部 4 2 1 1 が設けられており、この支持部 4 2 1 1 が同図において省略されたベース部材 4 2 2 0 に回転可能に支持されている。支持部 4 2 1 1 から離間した左可動体 4 2 1 0 の端部には、アーム部材 4 2 3 0 の一端が回動自在に連結されている。アーム部材 4 2 3 0 の他端は、歯車 4 2 4 2 の側部に回動自在に連結されている。

【0 4 9 4】

図168を参照して説明すると、歯車4242が図中で反時計回りに回転すると、アーム部材4230が左可動体4210の端部に回転モーメントを付与する。これにより、左可動体4210は、支持部4211を中心に下方に向けて回転し、下可動体4110の上端部左側と合体するように出現位置へと現れる。その逆に、歯車4242が図中で時計回りに回転すると、アーム部材4230が左可動体4210の端部に逆方向の回転モーメントを付与する。これにより、左可動体4210は、支持部4211を中心に上方に向けて回転し、下可動体4110の左側上端部から離れるように退避位置へと戻る。

【0495】

アーム部材4230、複数の歯車4240～4242、及びモータ4250は、左可動体4210を回転移動させるための駆動手段としてベース部材4220に設けられている。アーム部材4230は、複数の歯車4240～4242を介してモータ4250の駆動力が伝えられ、モータ4250の回転方向に応じて正逆両方向に回転可能である。

【0496】

[右ユニット]

右ユニット4300において、右可動体4310は、遊技者から見えない開口領域1dより右側の退避位置から開口領域1dに出現した下可動体4110の上端部右側に接する出現位置へと前後方向に沿う水平軸周りに回転可能な部材である。右可動体4310は、退避位置にある状態において、直立可動体4410の背後に位置する。右可動体4310は、内部に発光手段を備えておらず、出現の際には下可動体4110からの光を受けて自ら発光しているように見える。これについては、右可動体4310の構造とともに後述する。図168及び図171に示すように、右可動体4310は、図示省略するが、左可動体4210と同様に、端部に支持部が設けられており、この支持部が同図において省略されたベース部材4320に回転可能に支持されている。支持部から離間した右可動体4310の端部には、アーム部材4330の一端が回動自在に連結されている。アーム部材4330の他端は、歯車4343の側部に回動自在に連結されている。

【0497】

図171を参照して説明すると、歯車4343が図中で時計回りに回転すると、アーム部材4330が右可動体4310の端部に回転モーメントを付与する。これにより、右可動体4310は、支持部を中心に下方に向けて回転し、下可動体4110の上端部右側と合体するように出現位置へと現れる。その逆に、歯車4343が図中で反時計回りに回転すると、アーム部材4330が右可動体4310の端部に逆方向の回転モーメントを付与する。これにより、右可動体4310は、支持部を中心に上方に向けて回転し、下可動体4110の右側上端部から離れるように退避位置へと戻る。

【0498】

アーム部材4330、複数の歯車4340～4343、及びモータ4350は、右可動体4310を回転移動させるための駆動手段としてベース部材4320に設けられている。アーム部材4330は、複数の歯車4340～4343を介してモータ4350の駆動力が伝えられ、モータ4350の回転方向に応じて正逆両方向に回転可能である。

【0499】

[直立ユニット]

直立ユニット4400において、直立可動体4410は、開口領域1dの右側に一部視認し得る状態に配置されている(図157参照)。直立可動体4410は、前面部4410Aと背面部4410Bとを有し、これらのうち背面部4410Bが下可動体4110、左可動体4210、及び右可動体4310と統一したモチーフのデザインで装飾が施されている。直立可動体4410は、背面部4410Bが裏向き状態となる退避位置から開口領域1dの右側に背面部4410Bの一部が見える出現位置へと上下方向に沿う鉛直軸(回転軸S)周りに回転可能な部材である。図172に示すように、直立可動体4410は、背面部4410Bが退避位置にある状態(裏向き状態)において、前面部4410Aが回転軸Sよりも前方に位置するように側面視略コ字状に形成されている。これにより、背面部4410Bが退避位置にある状態では、直立可動体4410の背後に大きな空間が形

10

20

30

40

50

成され、この空間を退避スペースとして右可動体 4 3 1 0 が退避される。図 1 7 6 に示すように、右可動体 4 3 1 0 が出現位置へと回転移動すると、右可動体 4 3 1 0 の退避スペースを占有しつつ背面部 4 4 1 0 B が反転可能となる。すなわち、直立可動体 4 4 1 0 の背面部 4 4 1 0 B が退避位置から反転して出現位置にある状態（表向き状態）になる。直立可動体 4 4 1 0 は、内部に発光手段を有しており、背面部 4 4 1 0 B が反転して表向き状態となった際に発光する。なお、直立ユニット 4 4 0 0 の前方には、開口領域 1 d に露出することなく直立可動体 4 4 1 0 と重ならない位置において上下方向に延びるように球回収通路部材 9 0 0 0 が設けられる。

【0500】

図 1 7 8 に示すように、直立可動体 4 4 1 0 は、縦長フレーム状のベース部材 4 4 2 0 に回転可能に支持されている。図 1 6 4 に示すように、直立可動体 4 4 1 0 の上部には、歯車 4 4 3 3 が設けられており、この歯車 4 4 3 3 に連動して直立可動体 4 4 1 0 が回転軸 S 周りに回転する。

【0501】

図 1 6 4、図 1 7 0～図 1 7 2、図 1 7 4～図 1 7 6 を参照して説明すると、図 1 7 0～図 1 7 2 に示すように、直立可動体 4 4 1 0 の前面部 4 4 1 0 A が表向きの状態（背面部 4 4 1 0 B が裏向きの状態）において、歯車 4 4 4 3 が図 1 6 4 で時計回りに回転すると、図 1 7 4～図 1 7 6 に示すように、直立可動体 4 4 1 0 が 1 8 0 度反転して前面部 4 4 1 0 A が裏向きの状態となる。すなわち、背面部 4 4 1 0 B が表向きの状態となって出現位置に現れる。その逆に、図 1 7 4～図 1 7 6 に示すように、直立可動体 4 4 1 0 の前面部 4 4 1 0 A が裏向きの状態（背面部 4 4 1 0 B が表向きの状態）において、歯車 4 4 4 3 が図 1 6 4 で反時計回りに回転すると、直立可動体 4 4 1 0 が逆向きに反転し、図 1 7 0～図 1 7 2 に示すように、直立可動体 4 4 1 0 の前面部 4 4 1 0 A が表向きの状態となり、背面部 4 4 1 0 B が裏向きの状態となって退避位置に戻る。

【0502】

複数の歯車 4 4 4 0～4 4 4 3、及びモータ 4 4 4 0 は、直立可動体 4 4 1 0 を回転軸 S 周りに反転させるための駆動手段としてベース部材 4 4 2 0 に設けられている。直立可動体 4 4 1 0 は、複数の歯車 4 4 4 0～4 4 4 3 を介してモータ 4 4 5 0 の駆動力が伝えられ、モータ 4 4 5 0 の回転方向に応じて正逆両方向に 1 8 0 度反転可能である。

【0503】

〔第 1 演出ユニットの動作〕

次に、図 1 6 5～図 1 7 8 を参照して第 1 演出ユニット 4 0 0 0 の動作について説明する。

【0504】

まず、下可動体 4 1 1 0、左可動体 4 2 1 0、右可動体 4 3 1 0、及び直立可動体 4 4 1 0 は、当初において退避位置にある状態とする。この状態から、図 1 6 5～図 1 6 6 に示すように、下可動体 4 1 1 0 が下方の退避位置から上方の出現位置へと移動する。すると、特に図示しないが、遊技盤 1 の開口領域 1 d の下縁に沿って下可動体 4 1 1 0 が出現する。

【0505】

次に、下可動体 4 1 1 0 が出現位置にある状態において、図 1 6 7～図 1 6 9 に示すように、左可動体 4 2 1 0 が左側の退避位置から下方の出現位置へと回転移動する。これにより、左可動体 4 2 1 0 は、下可動体 4 1 1 0 の上端部左側に合体した状態となる。

【0506】

次に、下可動体 4 1 1 0 及び左可動体 4 2 1 0 が出現位置にある状態において、図 1 7 0～図 1 7 3 に示すように、右可動体 4 3 1 0 が右側の退避位置から下方の出現位置へと回転移動する。これにより、右可動体 4 3 1 0 は、下可動体 4 1 1 0 の上端部左側から上端部中央にわたって合体した状態となる。

【0507】

次に、最終的には、下可動体 4 1 1 0、左可動体 4 2 1 0、及び右可動体 4 3 1 0 が出

10

20

30

40

50

現位置にある状態において、図174～図178に示すように、直立可動体4310の背面部4410Bが裏向きとなった退避位置から表向きの出現位置へと反転する。これにより、直立可動体4310の背面部4410Bは、下可動体4110、左可動体4210、及び右可動体4310と一体になって統一したモチーフの立体的な装飾が施された演出物の全体像が完全に出現した状態となる。

【0508】

このような第1演出ユニット4000によれば、上下移動する下可動体4110、水平軸周りに回転移動する左可動体4210及び右可動体4310、並びに鉛直軸周りに反転する直立可動体4410を各々異なる動作態様によって遊技盤1の開口領域1dに順次出現させ、最終的に演出物の全体像を遊技者に視認させることができるので、動作態様が多様となり、多彩な演出効果として合体時のダイナミックさを高め、ひいては面白味や興趣を高めることができる。なお、下可動体4110、左可動体4210及び右可動体4310、並びに直立可動体4410の動作態様は、互いに異なっていればよく、上記した上下移動や水平軸周りの回転、鉛直軸周りの回転に限定されず、斜め方向や奥行き方向（前後方向）の動きでもよいことはいうまでもない。

【0509】

また、下可動体4110、左可動体4210、及び右可動体4310を遊技盤1の開口領域1dに出現させた後、部分的に前面部4410Aが見える直立可動体4410を反転させることで背面部4410Bを出現させることにより、連続的な異なる動作によって演出物の全体像を視認させることができるので、動作態様が多様で連動性のある演出効果として面白味や興趣を高めることができる。なお、上記実施形態では、上下移動する下可動体4110、水平軸周りに回転移動する左可動体4210及び右可動体4310、並びに鉛直軸周りに反転する直立可動体4410でもって1つの構成物を形成したが、上記実施形態よりも可動体の数を少なくしてもよいし、多くしてもよいことは言うまでもない。例えば、可動体の数を少なくして、上下移動する可動体と、水平軸周りに回転移動する可動体と、鉛直軸周りに反転する可動体の3つの可動体で1つの構成物を構成してもよい。

【0510】

〔第1演出ユニットの導光構造〕

図179は、下可動体4110、左可動体4210、及び右可動体4310を示す斜視図、図180は、下可動体4110、左可動体4210、及び右可動体4310を示す分解斜視図、図181は、右可動体4310を示す分解斜視図、図182は、下可動体4110及び右可動体4310の一部を示す斜視図、図183は、下可動体4110、左可動体4210、及び右可動体4310を示す一部切り欠き側面図である。なお、第1演出ユニット4000においては、下可動体4110と右可動体4310との導光構造に特徴を有するため、これらの導光構造を主として説明する。

【0511】

図180に示すように、下可動体4110は、ベース板4113、発光基板4114、中間フレーム部材4115、複数の導光部材4116、前面装飾部材4117、及び上縁レンズ部材4118を有して構成される。左可動体4210は、上部装飾部材4212、前面装飾部材4213、及び上縁レンズ部材4214を有して構成される。右可動体4310は、上部装飾部材4311、支持部材4312、上縁レンズ部材4313、及び上縁装飾部材4314を有して構成される。

【0512】

下可動体4110において、ベース板4113の前面には、発光基板4114が取り付けられる。図183に示すように、発光基板4114の前面には、複数のLED4114Aが設けられており、LED4114Aの光が概ね前方に向けて照射される。発光基板4114の前面には、LED4114Aを前方に露出させるように中間フレーム部材4115が設けられる。中間フレーム部材4115の前面には、LED4114Aからの光を前方に導くように複数の導光部材4116が設けられる。導光部材4116は、LED4114Aからの光を前方だけでなく側方にも導く。また、中間フレーム部材4115の前面

には、複数の導光部材 4 1 1 6 を覆うように前面装飾部材 4 1 1 7 が取り付けられる。前面装飾部材 4 1 1 7 は、モチーフに応じたデザインで透光性を有する装飾レンズとして形成されている。図 1 8 3 に示すように、LED 4 1 1 4 A からの光は、導光部材 4 1 1 6 を通って前面装飾部材 4 1 1 7 へと導かれ、さらに前面装飾部材 4 1 1 7 を透過して前方へと照射される。図 1 8 2 に示すように、前面装飾部材 4 1 1 7 の上部中央には、右可動体 4 3 1 0 が合体時に近接する後述の上縁レンズ部材 4 3 1 3 を位置決めするための凹部 4 1 1 7 A が形成されている。また、中間フレーム部材 4 1 1 5 の右上部分には、前面装飾部材 4 1 1 7 の右上端部に近接するように上縁レンズ部材 4 1 1 8 が取り付けられる。上縁レンズ部材 4 1 1 8 は、モチーフに応じた横長波状のデザインで透光性を有する装飾レンズとして形成されている。特に図示しないが、LED 4 1 1 4 A からの光は、導光部材 4 1 1 6 を通って上縁レンズ部材 4 1 1 8 へと導かれ、さらに上縁レンズ部材 4 1 1 8 を透過して前方へと照射される。なお、上縁レンズ部材 4 1 1 8 は、後述する右可動体 4 3 1 0 の上縁レンズ部材 4 3 1 3 と同様の形状に形成されている。

10

【0513】

左可動体 4 2 1 0 は、特に細部について図示しないが、下可動体 4 1 1 0 と同様に発光基板や導光部材を内蔵しており、発光基板の LED からの光が導光部材を通して前面装飾部材 4 2 1 3 や上縁レンズ部材 4 2 1 4 へと導かれ、これら前面装飾部材 4 2 1 3 及び上縁レンズ部材 4 2 1 4 を透過して前方へと照射される。

【0514】

右可動体 4 3 1 0 は、下可動体 4 1 1 0 や左可動体 4 2 1 0 とは異なり、発光基板を備えておらず、下可動体 4 1 1 0 の LED 4 1 1 4 A からの光を利用してあたかも自ら発光して見えるように構成されている。図 1 8 0 に示すように、右可動体 4 3 1 0 において、上部装飾部材 4 3 1 1 は、モチーフ（砲台及び甲板）に応じたデザインの装飾形状に形成されている。上部装飾部材 4 3 1 1 の左前上端部には、支持部材 4 3 1 2 が取り付けられる。支持部材 4 3 1 2 の前面には、合体時に下可動体 4 1 1 0 の上縁レンズ部材 4 1 1 8 や左可動体 4 2 1 0 の上縁レンズ部材 4 2 1 4 と横方向に連続するように上縁レンズ部材 4 3 1 3 が設けられている。上縁レンズ部材 4 3 1 3 は、下可動体 4 1 1 0 との合体時に凹部 4 1 1 7 A に対応する凸部（図示略）を有し、この凸部が凹部 4 1 1 7 A に嵌合することで下可動体 4 1 1 0 の上端部中央に位置決めされる。上縁レンズ部材 4 3 1 3 は、上縁レンズ部材 4 1 1 8 等と統一したモチーフ（甲板の端部に設けられた手??）に基づく横長波状のデザインで透光性を有する装飾レンズとして形成されている。図 1 8 3 に示すように、上縁レンズ部材 4 3 1 3 は、下方から上方へと前方にせり出すように屈曲状に形成されている。このような上縁レンズ部材 4 3 1 3 は、合体時に下可動体 4 1 1 0 の LED 4 1 1 4 A からの光を凹部 4 1 1 7 A に対応する凸部を含む下端部から受け、その光を内部において屈折・反射させつつ上縁レンズ部材 4 3 1 3 において前方に突出した部分（手??部分）のみ前方へと光が照射するようになっている。ただし、下可動体 4 1 1 0 が出現位置にあっても右可動体 4 3 1 0 が退避位置にある状態では、下可動体 4 1 1 0 の LED 4 1 1 4 A からの光が上縁レンズ部材 4 3 1 3 に入射することはない。上縁レンズ部材 4 3 1 3 の下部には、上縁装飾部材 4 3 1 4 が取り付けられる。上縁装飾部材 4 3 1 4 は、下可動体 4 1 1 0 の前面装飾部材 4 1 1 7 と統一したデザインの装飾形状に形成されている。

20

30

40

【0515】

このような右可動体 4 3 1 0 によれば、発光基板を備えずに下可動体 4 1 1 0 と合体するように出現させても、下可動体 4 1 1 0 の LED 4 1 1 4 A からの光を受け、この光が上縁レンズ部材 4 3 1 3 を通って前方に照射されるので、発光演出による演出効果を高めつつも部品のコストダウンを図ることができる。

【0516】

また、下可動体 4 1 1 0 の LED 4 1 1 4 A からの光は、下可動体 4 1 1 0 の上縁レンズ部材 4 1 1 8 を通じて屈折・反射しつつ前方に照射されるだけでなく、右可動体 4 3 1 0 の上縁レンズ部材 4 3 1 3 によっても屈折・反射しつつ前方に照射されるので、同様の統一感のある発光演出を行い、そのような発光演出による発光効率を高めることができる

50

。さらに、上縁レンズ部材 4 3 1 3 は、合体時に下可動体 4 1 1 0 の上縁レンズ部材 4 1 1 8 や左可動体 4 2 1 0 の上縁レンズ部材 4 2 1 4 と横方向に連続するように設けられているので、それぞれの上縁レンズ部材の端部から入光してくる光によって光量が補填され、さらに鮮やかな発光を実現できる。

【0517】

なお、本実施形態においては、左可動体 4 2 1 0 が下可動体 4 1 1 0 と同様に発光基板を有して自ら発光するように構成されるが、左可動体 4 2 1 0 を右可動体 4 3 1 0 と同様に発光基板を備えないものとし、左可動体 4 2 1 0 においても下可動体 4 1 1 0 の L E D 4 1 1 4 A からの光を受けて前方に導くように構成してもよい。

【0518】

〔第2演出ユニット〕

図 1 8 4 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 を示す斜視図、図 1 8 5 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 を示す正面図、図 1 8 6 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 を示す上面図、図 1 8 7 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 を示す背面図、図 1 8 8 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 における上下動ユニット 5 2 0 0 の動作を説明するための斜視図、図 1 8 9 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 における上下動ユニット 5 2 0 0 の動作を説明するための正面図、図 1 9 0 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 における上下動ユニット 5 2 0 0 の動作を説明するための背面図である。

【0519】

図 1 8 4 ～図 1 8 7 に示すように、第2演出ユニット 5 0 0 0 は、揺動ユニット 5 1 0 0 及び上下動ユニット 5 2 0 0 を有して構成される。揺動ユニット 5 1 0 0 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 の上方の所定位置において左右方向の水平軸周りに揺動可能に設けられている。揺動ユニット 5 1 0 0 は、開口領域 1 d の上端側に視認し得る状態に配置されている（図 1 5 7 参照）。上下動ユニット 5 2 0 0 は、第2演出ユニット 5 0 0 0 の上方において揺動ユニット 5 1 0 0 の背後となる遊技者から見えない退避位置から揺動ユニット 5 1 0 0 の下方の出現位置へと移動可能に設けられる。本実施形態においては、上下動ユニット 5 2 0 0 に主な特徴を有するため、以下においては、上下動ユニット 5 2 0 0 について説明する。

【0520】

〔上下動ユニットの構造・動作〕

図 1 8 5 ～図 1 8 7、図 1 8 9、及び図 1 9 0 に示すように、上下動ユニット 5 2 0 0 は、前面装飾部材 5 2 1 0、背面部材 5 2 1 1、連結支持部材 5 2 2 0、ガイド部材 5 2 3 0、ばね部材 5 2 4 0、滑車部材 5 2 4 1、左右一対のアーム部材 5 2 5 0、5 2 5 1、歯車 5 2 6 0、モータ 5 2 7 0、揺動機構 5 2 8 0 を有して構成される。なお、図 1 8 5 に示すように、ガイド部材 5 2 3 0、滑車部材 5 3 4 1、ばね部材 5 2 4 0 の他端 5 2 4 0 B 等は、本体ケース 4 4 1 の内部面（図 1 5 8 参照）に固定されている。

【0521】

上下動ユニット 5 2 0 0 において、前面装飾部材 5 2 1 0 は、モチーフに応じたデザインで透光性を有する装飾レンズとして形成されており、背面部材 5 2 1 1 に設けられた揺動機構 5 2 8 0 を介して背面部材 5 2 1 1 に支持されている（図 1 8 7 及び図 1 9 0 参照）。前面装飾部材 5 2 1 0 の背面側には、図示しない発光基板や導光部材が設けられる。前面装飾部材 5 2 1 0 及び背面部材 5 2 1 1 は、互いに一体となって連結支持部材 5 2 2 0 に支持されており、遊技者から見えない揺動ユニット 5 1 0 0 の背後の退避位置から揺動ユニット 5 1 0 0 より下方の出現位置へと上下方向に移動可能である。

【0522】

図 1 8 7 及び図 1 9 0 に示すように、連結支持部材 5 2 2 0 は、背面部材 5 2 1 1 を片持ち支持するように背面部材 5 2 1 1 の片側部分（左側部分）に連結されている。連結支持部材 5 2 2 0 の先端部 5 2 2 1 は、??動部分としてガイド部材 5 2 3 0 に沿って上下方向に移動可能に支持されている。ガイド部材 5 2 3 0 は、本体ケース 4 4 1 に固定されている。ばね部材 5 2 4 0 は、その一端 5 2 4 0 A が連結支持部材 5 2 2 0 の適部に係止さ

10

20

30

40

50

れるとともに、他端 5 2 4 0 B が本体ケース 4 4 1 の適部に係止される。ばね部材 5 2 4 0 は、連結支持部材 5 2 2 0 が下方から上方へと移動する際に弾性収縮力によって移動を補助する役割を果たす。ばね部材 5 2 4 0 は、その中間部分の側部が本体ケース 4 4 1 に固定された滑車部材 5 2 4 1 に当接することで略直角に曲げられており、一端 5 2 4 0 A から滑車部材 5 2 4 1 に接するまでの部分がガイド部材 5 2 3 0 によって移動案内される方向、すなわち概ね上下方向に沿うように配置される一方、滑車部材 5 2 4 1 から他端 5 2 4 0 A までの部分が概ね左右方向に沿うように配置される。これにより、ばね部材 5 2 4 0 は、弾性限界が比較的大きくて長いものが用いられる。その結果、連結支持部材 5 2 2 0 とともに前面装飾部材 5 2 1 0 及び背面部材 5 2 1 1 は、上下方向に移動するストロークが相当大きくなっている。

10

【0523】

図 190 に示すように、左右一対のアーム部材 5 2 5 0、5 2 5 1 は、それらの先端部が背面部材 5 2 1 1 に設けられた案内溝 5 2 1 1 A、5 2 1 1 B に??動可能に連結されている。アーム部材 5 2 5 0、5 2 5 1 の基端部は、前後方向に沿う水平軸周りに回転可能に支持されている。一方のアーム部材 5 2 5 0 の基端部は、図示しないリンク部材を介して歯車 5 2 6 0 と連結されており、この歯車 5 2 6 0 に連動してアーム部材 5 2 5 0 が回転することにより背面部材 5 2 1 1 と一体となって前面装飾部材 5 2 1 0 が上下方向に移動する。アーム部材 5 2 5 0 は、歯車 5 2 6 0 を介してモータ 5 2 7 0 の駆動力が伝えられ、モータ 5 2 7 0 の回転方向に応じて正逆両方向に回転可能である。歯車 5 2 6 0 やモータ 5 2 7 0 は、ベース部材に取り付けられている。

20

【0524】

具体的には、図 187 に示すように、前面装飾部材 5 2 1 0 及び背面部材 5 2 1 1 が揺動ユニット 5 1 0 0 背後の退避位置にある状態において、歯車 5 2 6 0 が図 187 で反時計回りに回転すると、図 190 に示すように、アーム部材 5 2 5 0、5 2 5 1 が下方に回転し、前面装飾部材 5 2 1 0 及び背面部材 5 2 1 1 が連結支持部材 5 2 2 0 を介してガイド部材 5 2 3 0 に案内されつつ下方の出現位置へと移動する。その際、ばね部材 5 2 4 0 は、連結支持部材 5 2 2 0 に対して下方に変位するほど上向きの弾性収縮力を強める。ただし、前面装飾部材 5 2 1 0 及び背面部材 5 2 1 1 が所定の出現位置にあって連結支持部材 5 2 2 0 が最下位に位置しても、ばね部材 5 2 4 0 のみの弾性収縮力によってはこれらを引き上げるほどの力が発生せず、あくまでも上方に移動する際の補助的な弾性収縮力が作用するにすぎない。そのため、図 190 に示す状態から図 187 に示す状態へとアーム部材 5 2 5 0、5 2 5 1 を介して前面装飾部材 5 2 1 0 及び背面部材 5 2 1 1 が上方へと移動させられる際には、これらを上方へと引き戻そうとする適度な弾性収縮力がばね部材 5 2 4 0 によって補助的に付与される。このようなばね部材 5 2 4 0 は、左右方向に沿う部分がガイド部材 5 2 3 0 から離れて邪魔にならない上下動ユニット 5 2 0 0 の上方の空きスペースに配置される。

30

【0525】

このような上下動ユニット 5 2 0 0 によれば、ばね部材 5 2 4 0 の一端 5 2 4 0 A から滑車部材 5 2 4 1 までの部分については、前面装飾部材 5 2 1 0 及び背面部材 5 2 1 1 を上下移動させる上下方向に伸長するように配置される一方、ばね部材 5 2 4 0 の他端 5 2 4 0 B から滑車部材 5 2 4 1 までの部分については、上下移動の方向とは異なる左右方向に伸長するように配置することができる。これにより、上下移動を補助するためのばね部材 5 2 4 0 の長さに応じて上下動ユニット 5 2 0 0 の移動ストロークをより大きくすることができる。

40

【0526】

また、上下動ユニット 5 2 0 0 において、構成部品等に邪魔されない空きスペースにばね部材 5 2 4 0 を曲げた姿勢で配置することができるので、比較的長いばね部材 5 2 4 0 でも支障なく上下動ユニット 5 2 0 0 に配置することができる。

【0527】

なお、本実施形態において、ばね部材 5 2 4 0 は、滑車部材 5 2 4 1 によって概ね上下

50

方向に沿う部分と左右方向に沿う部分とに屈曲変形する姿勢で配置されるが、配置スペースによっては、滑車部材５２４１を介してばね部材５２４０を例えば上下方向から前後方向に屈曲変形する姿勢で配置するようにしてもよい。また、上記したばね部材５２４０以外にも、ゴム等の弾性部材を用いてもよく、伸縮して付勢力が生じる部材であれば本発明に適用できることはいうまでもない。

【０５２８】

〔遊技盤〕

図１９１は、遊技盤１を示す正面図、図１９２及び図１９３は、遊技盤１の要部を示す分解斜視図、図１９３は、遊技盤１の要部を示す分解斜視図、図１９４は、遊技盤１における球通路カバー７０００を示す斜視図、図１９５は、遊技盤１における球通路カバー７０００を示す背面図、図１９６は、遊技盤１における開閉ユニット８０００を示す斜視図、図１９７は、遊技盤１における開閉ユニット８０００の動作を説明するための斜視図、図１９８は、遊技盤１における開閉ユニット８０００の動作を説明するための一部切り欠き斜視図、図１９９は、遊技盤１における開閉ユニット８０００の動作を説明するための一部切り欠き上面図である。

【０５２９】

図１５７及び図１９１に示すように、遊技盤１は、球発射通路４０、ステージ４１、第１始動口４２、第２始動口４３、第２始動口４３を開閉する開閉ユニット８０００、通過ゲート４４、第１大入賞口４５、第１大入賞口４５を開閉する第１大入賞口シャッタ４５Ａ、第２大入賞口４６、第２大入賞口４６を開閉する大入賞口シャッタ４６Ａ、複数の一般入賞口４７、アウト口４８、球通路カバー７０００（図１９１において図示略）等を備える。なお、本実施形態のパチンコ遊技機では、第１始動口４２、第２始動口４３、通過ゲート４４、第１大入賞口４５、第２大入賞口４６、及び一般入賞口４７により遊技球が通過により入賞可能な入賞領域が形成される。図１９１は、球通路カバー７０００を取り外した状態を示している。

【０５３０】

球発射通路４０は、遊技盤１に向かって左側から概ね中央上部へと延びるように配設され、一对の外レールと内レールとによって形成される。外レールは、遊技領域１ｐ全体を囲むように配置されている。内レールは、外レールとともに遊技球を遊技盤１の上部に案内するためのものであり、遊技盤１の左側において外レールの内側に配設されている。

【０５３１】

ステージ４１は、遊技領域１ｐにおける遊技球の流化領域を振り分けるものであり、開口領域１ｄの下縁部に沿って配置されている。

【０５３２】

図外の発射装置２６によって発射された遊技球は、遊技盤１に打ち込まれた遊技釘（符号略）やステージ４１等との衝突により、その進行方向を変えながら遊技盤１の下方に向かって流下する。この過程において、遊技球は、第１始動口４２、第２始動口４３、大入賞口４６、一般入賞口４７のいずれかに入賞することで回収され、また、入賞しなかった場合や、通過ゲート４４を通過してその後入賞しなかった場合にアウト口４８から排出されることで回収される。

【０５３３】

第１始動口４２及び第２始動口４３は、遊技球が入賞（通過）することを条件に抽選の契機を与えると同時に、抽選の結果を図外の液晶表示装置４等に表示させる契機を与えるものである。

【０５３４】

第１始動口４２は、遊技盤１の中央で概ね下方位置に設けられている。第１始動口４２に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が図外の上皿１７又は下皿１８に払い出される。第１始動口４２への遊技球の入賞は、第１始動口スイッチ３１１（図４０参照）により検出される。

【０５３５】

第2始動口43は、遊技盤1の右側で第1始動口42より上方位置に設けられている。第2始動口43に遊技球が入賞すると、予め設定されている数の遊技球が図外の上皿17又は下皿18に払い出される。第2始動口43は、普通電動役物としての後述する開閉ユニット8000の動作により開閉される。第2始動口43への遊技球の入賞は、第2始動口スイッチ312（図40、図191、図192参照）により検出される。

【0536】

通過ゲート44は、第2始動口43を開放する契機を与えるものである。通過ゲート44への遊技球の入賞は、通過ゲートスイッチ314（図40、図191、図192参照）により検出される。なお、この通過ゲート44に遊技球が入賞しても、賞球は発生しない。

【0537】

第1大入賞口45は、遊技者に有利な遊技状態である当り遊技状態（大当り遊技状態など）のときに開放されるものである。第1大入賞口45は、遊技領域1pの右側上部に設けられている。

【0538】

第1大入賞口45には、これを開閉するための第1大入賞口シャッタ45Aが設けられている。第1大入賞口シャッタ45Aは、棒部材が前後方向に移動することで第1大入賞口45に遊技球を導く状態と、導かない状態とに切替可能となるように構成されている。このような第1大入賞口45は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態のときに開放される。第1大入賞口シャッタ45Aは、第1大入賞口ソレノイド315A（図40参照）により開閉可能に駆動される。第1大入賞口45への遊技球の入賞は、第1大入賞口カウントスイッチ315（図40参照）により検出される。

【0539】

第2大入賞口46も、遊技者に有利な遊技状態である当り遊技状態（大当り遊技状態など）のときに開放されるものである。第2大入賞口46は、遊技領域1pの右側下部にあって、第1始動口42の右側上方で第2始動口43の概ね左側下方に設けられている。

【0540】

第2大入賞口46は、複数の遊技球が同時に入賞し得るように比較的左右方向の寸法が大きい開口からなる。第2大入賞口46は、第2大入賞口シャッタ46A及び後述する球通路カバー7000により形成される。第2大入賞口46は、遊技領域1pの右側下部に設けられている。第2大入賞口46は、第2大入賞口シャッタ46Aが開放状態にある時、遊技盤1の前面と球通路カバー7000との間に開放口として形成され、第2大入賞口シャッタ46Aが閉鎖状態にある時に閉鎖口となる。

【0541】

第2大入賞口シャッタ46Aは、第2大入賞口46を覆うように左右方向に沿う長手方向寸法が比較的大きい板状部材である。第2大入賞口シャッタ46Aの短手方向寸法は、遊技球の直径程度である。第2大入賞口シャッタ46Aは、遊技盤1の前後方向に突出・退避可能に設けられている。第2大入賞口シャッタ46Aは、遊技盤1の前方に突出した状態が第2大入賞口46を閉鎖する閉鎖状態となり、遊技盤1の後方へと退避した状態が第2大入賞口46を開放する開放状態となる。第2大入賞口シャッタ46Aの上面は、閉鎖状態において比較的緩やかな左下がり傾向の傾斜面になっている。第2大入賞口シャッタ46Aは、第2大入賞口ソレノイド316A（図40参照）により開閉可能に駆動される。第2大入賞口46への遊技球の入賞は、第2大入賞口カウントスイッチ316（図40、図191、図192参照）により検出される。

【0542】

一般入賞口47は、遊技盤1の適宜位置に一つ以上設けられている。この一般入賞口47に遊技球が入賞すると、抽選が行われないものの、所定数の賞球が払い出される。一般入賞口47への遊技球の入賞は、一般入賞口スイッチ310（図40参照）により検出される。

【0543】

〔球通路カバー〕

10

20

30

40

50

図192～図195に示すように、球通路カバー7000は、通過ゲート44の付近から第2始動口43を経て第2大入賞口46へと遊技球を導く球通路T1～T5を形成するものであり、遊技領域1pの前面に所定の間隔をあけて対向するように取り付けられる。球通路カバー7000の前面は、透明な素材で形成されており、球通路T1～T5を通る遊技球を前方から視認可能となっている。球通路カバー7000の裏面には、複数のリブ7100、7110、7120、7130、7140、複数の凸部7200、第1減速部7300、及び第2減速部7310が形成されている。

【0544】

図194及び図195に示すように、球通路カバー7000において、球通路T1は、通過ゲート44を通過した遊技球あるいは通過ゲート44から逸れた遊技球を下方へと落下するように導く縦長状の通路（縦通路）であり、遊技盤1の前面や開口領域1dの周縁壁とリブ7100により形成される。球通路T1の下方には、リブ7110が形成されている。球通路T1を通過して落下してきた遊技球は、リブ7110において略水平状に形成された当接部7110Aに突き当たる。当接部7110Aの左側は、その先の第2始動口43へと遊技球を放出するように開放状の放出部7110Bが形成されている。また、当接部7110Aには、球通路T1を通過して落下してきた遊技球を遊技領域1pの後面に向けて一旦跳ね返らせるように、遊技領域1pの後面に向けて傾斜した姿勢の第1減速部7300が形成され、跳ね返った遊技球は、遊技盤1の壁部によって転動を阻止され、転動速度が大幅に減速される。球通路T1を通過して落下してきた遊技球は、第1減速部7300に当たることにより、直ぐに放出部7110Bの方へと跳ね返ることなく放出部7110Bへと向かう転動速度が低下させられる。これにより、球通路T1を経て放出部7110Bから放出された遊技球は、比較的緩慢な転動速度でゆっくりと第2始動口43へと向かう。なお、第1減速部7300は、当たった遊技球が遊技領域1pの前面に跳ね返るように形成してもよい。要するに、放出部7110B以外の方向に壁部が存在し、第1減速部7300に当たった遊技球がその壁部に転動を阻止されることで遊技球の転動速度が減速されればよい。

【0545】

次に、球通路カバー7000において、球通路T2は、後述する開閉ユニット8000が第2始動口43を閉状態としている場合に、放出部7110Bから放出された遊技球を第2始動口43の上から開閉ユニット8000の内部を通過させつつさらに左側へと導く若干左下がりの通路であり、主として開閉ユニット8000により形成される。この球通路T2については、開閉ユニット8000の説明とあわせて後述する。

【0546】

次に、球通路カバー7000において、球通路T3は、球通路T2を通過してきた遊技球をさらにその左側で落下させる通路であり、遊技盤1の前面とリブ7120、7130により形成される。リブ7120は、第2始動口43の左側に近接している。リブ7130は、リブ7120より下方に形成されており、リブ7120と高低差のある段差部7130Aを有する。段差部7130Aのさらに左側には、第2大入賞口46が位置する。球通路T3を経て落下した遊技球は、リブ7130の段差部7130Aに突き当たる。この段差部7130Aにおいても、球通路T3を経て落下してきた遊技球を遊技領域1pの前面に向けて一旦跳ね返らせるように、遊技領域1pの前面に向けて傾斜した姿勢の第2減速部7310が形成されている。球通路T3を経て落下してきた遊技球は、第2減速部7310に当たることにより、直ぐに第2大入賞口46の方へと跳ね返ることなく第2大入賞口46へと向かう転動速度が低下させられる。これにより、球通路T3を経て第2大入賞口46へと向かう遊技球についても、比較的遅い転動速度で転動させることができる。また、球通路T3に沿う球通路カバー7000の裏面部分には、凸部7200が形成されている。球通路T3を通過する際の遊技球は、凸部7200に当たることによっても転動速度が低下させられる。したがって、第2大入賞口46へと向かう遊技球は、比較的遅い転動速度で第2大入賞口46へと誘導される。

【0547】

次に、球通路カバー 7000 において、球通路 T4 は、第 2 大入賞口 46 を図外の第 2 大入賞口シャッタ 46A により閉状態としている場合に、その第 2 大入賞口シャッタ 46A の上面に沿って遊技球をさらに左側へと導く若干左下がりの通路であり、第 2 大入賞口シャッタ 46A と球通路カバー 7000 の裏面により形成される。球通路 T4 に沿う球通路カバー 7000 の裏面部分にも、凸部 7200 が形成されている。これにより、球通路 T4 を通過する際の遊技球は、凸部 7200 に当たることによって転動速度が低下させられる。その結果、複数の遊技球が停滞しながら第 2 大入賞口シャッタ 46A 上を転動することとなり、その際に第 2 大入賞口シャッタ 46A が開状態となると、一度に複数の遊技球が第 2 大入賞口 46 から同時に落下することで多くの入賞球数が期待される。

【0548】

次に、球通路 T5 は、球通路 T4 を通過してきた遊技球をさらにその左側で落下させる通路であり、遊技盤 1 の前面とリブ 7140 により形成される。リブ 7140 は、第 2 大入賞口 46 の左側に近接している。球通路 T5 を経て落下した遊技球は、主として図外のアウト口 48 へと導かれる。

【0549】

〔開閉ユニット〕

図 196～図 199 に示すように、開閉ユニット 8000 は、基本的な構成部品として、本体部材 8100、後カバー部材 8200、羽根部材 8300、及び羽根部材ソレノイド 313（図示略）を有して構成される。

【0550】

本体部材 8100 及び後カバー部材 8200 の内部には、球通路 T2 が U 字状に形成される（図 198、図 199 参照）。本体部材 8100 の前面右側には、放出部 7110B（図 194、図 195 参照）から転動してきた遊技球を内部に誘導するための入口部 8110 が形成されているとともに、本体部材 8100 の前面左側には、内部において転動する遊技球を外部に誘導するための出口部 8120 が形成されている。本体部材 8100 の内部には、入口部 8110 及び出口部 8120 を仕切って U 字状の球通路 T2 を形成するための仕切り部 8130 が形成されている。

【0551】

後カバー部材 8200 は、本体部材 8100 の後部に取り付けられ、本体部材 8100 の仕切り部 8130 との間に遊技球が通過可能な内部空間を形成している。後カバー部材 8200 の内壁には、U 字状の球通路 T2 に沿って転動する遊技球をスムーズに曲げるための凹湾曲部 8210、8211 が設けられている。

【0552】

羽根部材 8300 は、第 2 始動口 43 から本体部材 8100 及び後カバー部材 8200 の内部にわたって球通路 T2 の底面を形成する可動部品である。羽根部材 8300 は、図示しない羽根部材ソレノイド 313（図 40 参照）によって遊技盤 1 の前後方向に突出・退避するように駆動させられる。羽根部材 8300 は、前方に突出した状態において、第 2 始動口 43 を閉状態とする一方、後方に退避した状態において、第 2 始動口 43 を開状態とする。羽根部材 8300 は、第 2 始動口 43 を閉状態とする前側部分が右側から左側へと低位となるように段差状に形成されている。これにより、羽根部材 8300 が第 2 始動口 43 を閉状態とした場合には、後カバー部材 8200 の内部に遊技球をスムーズに流入させるための誘導湾曲部 7115 によって入口部 8110 から本体部材 8100 及び後カバー部材 8200 の内部に入ることによって球通路 T2 に沿って導かれる。羽根部材 8300 が第 2 始動口 43 を閉状態あるいは開状態のいずれの場合にあっても、羽根部材 8300 の後側部分 8320 は、本体部材 8100 及び後カバー部材 8200 の内部において球通路 T2 の底面を形成している。この後側部分 8320 において、入口部 8110 の後方に続く部分から出口部 8120 の後方へと続く部分にかけては、球通路 T2 の進行方向に沿って低位となる傾斜状の連続面となっている。これにより、羽根部材 8300 が第 2 始動口 43 を閉状態としている場合には、入口部 8110 から出口部 8120 へと球通路 T2 に沿って複数の遊技球が比較的緩やかな速度でスムーズに導かれる。また、羽根部材 83

10

20

30

40

50

00が第2始動口43を開状態とした場合には、羽根部材8300の後側部分8320上に滞留している複数の遊技球が出口部8120からスムーズに排出され、第2始動口43の下方へと落下して入賞することとなる。第2始動口43への遊技球の入賞は、第2始動口スイッチ312（図40、図191、図192参照）により検出される。

【0553】

図194及び図195に示すように、球通路T2に進入する直前の遊技球は、球通路T1を経て落下した後、第1減速部7300に当たることによって直ぐに第2始動口43の方へと跳ね返ることなく、第2始動口43へと向かう転動速度が低下させられる。これにより、球通路T2に進入する直前で第2始動口43へと向かう遊技球は、比較的遅い転動速度で転動させることができる。その結果、複数の遊技球が球通路T2に沿って停滞しながら羽根部材8300上を転動することとなり、その際に羽根部材8300が開状態となると、一度に複数の遊技球が第2始動口43から同時に落下することで多くの入賞球数が期待される。

10

【0554】

このような遊技盤1によれば、縦通路となる球通路T1に沿って落下してきた遊技球が当接部7110Aに突き当たって放出部7110Bから左方向に放出される際に、第1減速部7300によって遊技球の進行速度が減速されつつ当該遊技球が左方向に位置する第1始動口43及び羽根部材8300へと案内され。さらに、第1始動口43及び羽根部材8300を経て段差部7130Aへと落下してきた遊技球は、第2減速部7310によって進行速度が減速されつつ第2大入賞口46及び第2大入賞口シャッタ46Aへと案内される。これにより、遊技球の跳ね返りを抑えてスムーズに遊技球を放出部7110Bから第1始動口43及び羽根部材8300を経て第2大入賞口46及び第2大入賞口シャッタ46Aへと導くことができ、連続する複数の入賞領域に対しても複数の遊技球を十分減速させて連続的に導くことができ、また、羽根部材8300や第2大入賞口シャッタ46Aの傾斜を緩くしても球通路T1から球通路T5までの通路全体の落下距離を十分に維持することができ、ひいては放出部7110B付近や第2始動口43及び第2大入賞口46の羽根部材8300上や及び第2大入賞口シャッタ46A上における遊技球の球噛みや球詰まりを防ぎつつ多くの入賞球数を期待させることができる。

20

【0555】

「第6実施形態」

30

次に、第6実施形態に係るパチンコ遊技機について図面を参照して説明する。なお、先述した第1～第5実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一符号を付してその説明を省略する。図200～図260は、第6実施形態に係るパチンコ遊技機を説明するための図である。

【0556】

第6実施形態に係るパチンコ遊技機は、主として、本体サブユニット440における第1演出ユニット4000の動作及び構造並びに発光態様、第1演出ユニット4000のベース部材4500の配線接続構造、本体ケース441の配線収容構造、透明板ユニット7'における導光板ユニット700'の構造及び発光動作に特徴を有する。これらの特徴的な構成について図面を参照して以下に順に説明する。

40

【0557】

〔本体サブユニットの構成〕

図200は、透明板ユニット7'を分解して本体サブユニット440を示す斜視図、図201は、透明板ユニット7'を略して本体サブユニット440を示す斜視図、図202は、遊技盤1を示す正面図、図203は、本体サブユニット440を示す分解斜視図である。

【0558】

図200及び図203に示すように、本実施形態の本体サブユニット440は、透明板ユニット7'、本体ケース441、遊技盤1、液晶表示装置4、口ゴ装飾部材1000、上部装飾パネル1100、下部装飾部材1200、第1演出ユニット4000、第2演出ユニット5000、及び第3演出ユニット5000'を有して構成される。

50

【0559】

透明板ユニット7'は、遊技盤1の前面全体を覆うように配置される。透明板ユニット7'は、図133～図136に示すものと概ね同様の構成を備えるほか、開口部7Aaに対応するように設けられた導光板ユニット700'（図200において図示略、図238、図239等参照）を備える。本体ケース441の内部奥方の上部には、第1演出ユニット4000が配置される。本体ケース441の内部奥方の下部には、第3演出ユニット5000'が配置される。本体ケース441の内部において第1演出ユニット4000の前方上部には、第2演出ユニット5000が配置される。本体ケース441の内部において第1演出ユニット4000の前方下部には、下部装飾部材1200が配置される。本体ケース441の内部において遊技盤1と第2演出ユニット5000との間には、上部装飾パネル1100が配置される。遊技盤1の開口領域1dの上部において上部装飾パネル1100の前方には、ロゴ装飾部材1000が配置される。上部装飾パネル1100及び下部装飾部材1200は、透過性素材で形成された遊技盤1を通して前方から視認可能である。一方、第1演出ユニット4000、第2演出ユニット5000、及び第3演出ユニット5000'は、夫々待機状態にある場合、上部装飾パネル1100及び下部装飾部材1200の背後に位置し、遊技盤1を通して前方から視認することができない。第1演出ユニット4000、第2演出ユニット5000、及び第3演出ユニット5000'は、各々出現状態になると、液晶表示装置4の表示領域4dの前方にあって開口領域1dに出現した状態となり、遊技盤1の前方から視認可能となる。第1演出ユニット4000、第2演出ユニット5000、第3演出ユニット5000'、本体ケース441、及び導光板ユニット700'については後述する。また、遊技盤1に設けられたステージ41及び大入賞口ユニット450等についても後述する。

【0560】

[第1演出ユニット]

次に、第1演出ユニット4000の構成について、図204～図224を参照して説明する。図204～図212は、第1演出ユニット4000を示す図である。図213～図224は、左可動ユニット4600Aの駆動伝達機構4610Aを示す図である。なお、図204～図206は、第1演出ユニット4000の可動体が待機位置にある状態を示し、図207～図209は、第1演出ユニット4000の可動体が中間位置にある状態を示し、図210～図212は、第1演出ユニット4000の可動体が出現位置にある状態を示している。また、図213～図224は、基本的に駆動伝達機構4610Aが待機位置にある状態を示しているが、図219～図224は、待機位置から中間位置へと移動する直前の状態を示している。

【0561】

図204～図212に示すように、第1演出ユニット4000は、主なアセンブリパーツとして、ベース部材4500、左可動ユニット4600A、及び右可動ユニット4600Bを有して構成される。左可動ユニット4600A及び右可動ユニット4600Bは、互いに左右対称な動作を行うものであり、それぞれの可動体4620A、4620Bがベース部材4500の左右両端の待機位置から中央の出現位置へと移動し、その後、再び出現位置から待機位置へと移動可能である。なお、左可動ユニット4600A及び右可動ユニット4600Bは、互いに左右対称の動作を行うもので左右反対の動きを実現する以外は同様の構成であるため、以下の説明においては、左可動ユニット4600A及び右可動ユニット4600Bに対応する構成パーツを末尾の符号「A」及び「B」で分け、特に断らない限り左可動ユニット4600Aの構成について説明する。右可動ユニット4600Bの構成要素の一部については、図中において適宜符号を省略する。

【0562】

ベース部材4500は、左可動ユニット4600A及び右可動ユニット4600Bを保持し、可動体4620A、4620Bを左右方向に沿って往復移動可能に支持するものである。ベース部材4500の上部には、左可動ユニット4600A及び右可動ユニット4600Bの可動体4620A、4620Bを懸架しつつ左右方向に案内するためのガイド

ロッド 4510A, 4510B が設けられている。ベース部材 4500 の上部には、可動体 4620A, 4620B の左右方向の移動に伴って上下方向の動作を発生させるためのカム溝 4511A, 4511B が設けられている。図 206 等に示すように、カム溝 4511A, 4511B は、概ね左右方向に延伸し、左右両端から中央へと進むに従って次第に低位となるように形成されている。ベース部材 4500 の下部には、可動体 4620A, 4620B のそれぞれ下端部を支持しつつ左右方向に案内するためのガイドレール 4520A, 4520B が設けられている。図 210 ~ 図 212 によく示すように、ベース部材 4500 の内側下部には、可動体 4620A, 4620B が中央から左右両端へと進むと可動体 4620A, 4620B の一部に突き当たる突出部 4530A, 4530B が設けられている。ベース部材 4500 の下部中央には、左可動ユニット 4600A 及び右可動ユニット 4600B の電子部品等と外部との電気的な接続を図るための配線接続部 4540 が設けられている。配線接続部 4540 は、遊技機の組み立て時に保護カバー 4541 で閉鎖される。配線接続部 4540 の構成については後述する。

【0563】

左可動ユニット 4600A は、駆動伝達機構 4610A 及び可動体 4620A を有して構成される。駆動伝達機構 4610A は、主として可動体 4620A を主として左右方向に移動させる駆動力を発生・伝達するためのものであり、ベース部材 4500 の上部に設けられる。可動体 4620A は、駆動伝達機構 4610A の駆動力によりベース部材 4500 の左側で主として左右方向に移動するものである。また、可動体 4620A は、移動位置に応じて動作態様・発光態様が変化するものである。可動体 4620A の動作態様・発光態様については後述する。

【0564】

次に、駆動伝達機構 4610A について、図 213 ~ 図 224 を参照して説明する。図 213 によく示すように、駆動伝達機構 4610A は、駆動手段としてのモータ 4611、駆動ギヤ 4612、回転体 4613、及びラック部材 4614 を有して構成される。

【0565】

モータ 4611 は、可動体 4620A を移動させる駆動力を発生するものであり、正逆両方向に回転制御される。駆動ギヤ 4612 は、モータ 4611 の駆動軸に回転可能に固定されている。

【0566】

図 215 に示すように、回転体 4613 は、ピニオン 4613a、押出片 4613b、ロック片 4613c を一体化して構成される。ピニオン 4613a は、駆動ギヤ 4612 に常時噛み合わされ、駆動ギヤ 4612 の回転に伴って回転する。押出片 4613b は、ピニオン 4613a の一側面側にロック片 4613c を介して固定され、ピニオン 4613a と一体になって回転する。図 216 等に示すように、押出片 4613b は、全体的な外径がピニオン 4613a の外径よりも小さい一方、ピニオン 4613a の外径よりも部分的に大きく外方に突き出た突出部 4613ba を有する。ロック片 4613c は、ピニオン 4613a の一側面に一体形成され、ピニオン 4613a と一体になって回転する。図 217 に示すように、ロック片 4613c は、正面視小判形状に形成されており、押出片 4613b の外径より若干小さい外径を有する一対の湾曲部 4613ca と、これらの湾曲部 4613ca よりも小径となり、湾曲部 4613ca に直線状に連なる一対の直線部 4613cb とを有する。

【0567】

図 213 に示すように、ラック部材 4614 は、その左端部が可動体 4620A (ベース部材 4630) の上部に固定されており、可動体 4620A と一体になって左右方向に移動する。図 215 に示すように、ラック部材 4614 は、ラック 4614a、案内部 4614b、及び壁部 4614c を有して構成される。

【0568】

ラック 4614a は、左右方向に沿って歯を形成したものであり、回転体 4613 のピニオン 4613a と噛み合わされる。ただし、可動体 4620A が基本的に待機位置にあ

る場合、ラック4614aは、ピニオン4613aと噛み合わない状態となる。このような駆動伝達機構4610Aの動作については後述する。

【0569】

案内部4614bは、壁部4614cに対してラック4614aの反対側に形成されたものであり、主としてラック4614aよりも低い平坦面をなすようにラック4614aに平行して形成される。図216に示すように、案内部4614bの右端部には、回転体4613の押出片4613bの突出部4613baが入り込んで側壁部分に当接するように凹部4614baが形成されている。凹部4614baを含めて案内部4614bの底面は、押出片4613bの突出部4613baが回転しつつも接触しない程度に形成されている。可動体4620Aが基本的に待機位置にある場合、案内部4614bの凹部4614baには、押出片4613bの突出部4613baが入り込んだ状態となる。このような駆動伝達機構4610Aの動作については後述する。

10

【0570】

壁部4614cは、ラック4614aと案内部4614bとを仕切るように形成されたものであり、主としてラック4614aよりも高い平坦面をなすようにラック4614aに平行して形成される。図213及び図217に示すように、壁部4614cの右端部には、回転体4613のロック片4613cの湾曲部4613caが摺接するように窪み部4614caが形成されている。窪み部4614caの内面は、ロック片4613cの湾曲部4613caが摺動しながら概ね接触可能である一方、ロック片4613cの直線部4613cbが接触することなく回転可能となるように形成されている（図220及び図223参照）。可動体4620Aが基本的に待機位置にある場合、壁部4614cの窪み部4614caには、その内面にちょうど添う姿勢でロック片4613cの湾曲部4613caが接触した状態となる。このような駆動伝達機構4610Aの動作については後述する。

20

【0571】

図211及び図212によく示すように、可動体4620Aは、ベース部材4630、上可動部4640、中可動部4650、下可動部4660、接続部材4670、及び揺動部材4680を有して構成される。上可動部4640、中可動部4650、下可動部4660は、右可動ユニット4600Bの可動体4620Bと一体になって演出役物を構成するものである。

30

【0572】

図211及び図213等に示すように、ベース部材4630は、その上端部がラック部材4614と一体になってベース部材4500のガイドロッド4510Aに懸架されており、ガイドロッド4510Aに沿って左右方向に移動可能である。ベース部材4630の下端部は、ベース部材4500のガイドレール4520Aに案内された状態で左右方向に移動可能である。このようなベース部材4630は、基本的に上下動することなく左右方向に水平移動する。図212等に示すように、ベース部材4630には、接続部材4670を介して上可動部4640が揺動可能に支持されるとともに、揺動部材4680を介して中可動部4650及び下可動部4660が揺動可能に支持される。

【0573】

40

図209及び図212等に示すように、上可動部4640は、支点Xを軸として揺動可能にベース部材4630に支持されている。上可動部4640は、支点Xから所定距離の部位に案内ピン4640Aを有する。案内ピン4640Aは、ベース部材4630に形成された上下方向に対して傾斜状の第1案内溝4630A及び接続部材4670に形成されたくの字状の案内溝4670Aに挿通された状態で移動可能に係合されている。接続部材4670の上端部には、上側案内ピン4670Bが設けられており、この上側案内ピン4670Bがベース部材4500のカム溝4511Aに挿通された状態で移動可能に係合されている。接続部材4670は、上下方向に長手状の案内溝4670Cを有し、この案内溝4670Cにベース部材4630に設けられた一対の案内ピン4630Bが挿通された状態で係合されることにより、ベース部材4630に対して上下方向に移動可能に支持さ

50

れている。連接部材 4 6 7 0 の下端部は、バネ 4 6 7 1 を介してベース部材 4 6 3 0 に支持されており、このバネ 4 6 7 1 の弾性力によって常に下向きに付勢されている。これにより、ベース部材 4 6 3 0 の左右方向の移動に伴って連接部材 4 6 7 0 が上下方向に変位し、連接部材 4 6 7 0 の上下動に連動して第 1 案内溝 4 6 3 0 A を案内ピン 4 6 4 0 A が移動することにより、上可動部 4 6 4 0 が支点 X 周りに揺動する。ベース部材 4 6 3 0 の移動に連動する上可動部 4 6 4 0 の揺動動作については後述する。

【0574】

図 2 0 9 及び図 2 1 2 等に示すように、中可動部 4 6 5 0 は、支点 Y を軸として揺動可能にベース部材 4 6 3 0 に支持されている。中可動部 4 6 5 0 は、支点 Y から所定距離の部位に案内ピン 4 6 5 0 A を有する。案内ピン 4 6 5 0 A は、ベース部材 4 6 3 0 に形成された第 2 案内溝 4 6 3 0 C に挿通された状態で揺動部材 4 6 8 0 の一端部に連結されている。揺動部材 4 6 8 0 は、支点 Y を軸として回転可能にベース部材 4 6 3 0 に支持されている。揺動部材 4 6 8 0 の支点 Y から他端部に至るまでの中間部には、案内溝 4 6 8 0 A が形成されており、この案内溝 4 6 8 0 A に対して連接部材 4 6 7 0 に設けられた下側案内ピン 4 6 7 0 D が挿通された状態で移動可能に係合されている。これにより、揺動部材 4 6 8 0 は、ベース部材 4 6 3 0 の左右方向の移動に伴う連接部材 4 6 7 0 の上下動に連動して第 2 案内溝 4 6 3 0 C を案内ピン 4 6 5 0 A が移動することにより支点 Y 周りに揺動し、それに連動して中可動部 4 6 5 0 も支点 Y 周りに揺動する。ベース部材 4 6 3 0 の移動に連動する中可動部 4 6 5 0 の揺動動作については後述する。

【0575】

図 2 0 9 及び図 2 1 2 等に示すように、下可動部 4 6 6 0 は、支点 Z を軸として揺動可能にベース部材 4 6 3 0 に支持されている。具体的に、下可動部 4 6 6 0 は、支点 Z となる揺動部材 4 6 8 0 の他端部に回転可能に軸支されている。支点 Z (揺動部材 4 6 8 0 の他端部) は、ベース部材 4 6 3 0 に形成された弧状の第 4 案内溝 4 6 3 0 E に挿通された状態で移動可能に係合されている。下可動部 4 6 6 0 は、支点 Z から所定距離の部位に案内ピン 4 6 6 0 A を有する。案内ピン 4 6 6 0 A は、ベース部材 4 6 3 0 に形成されたくの字状の第 3 案内溝 4 6 3 0 D に挿通された状態で移動可能に係合されている。図 2 0 9 及び図 2 1 2 に示すように、案内ピン 4 6 6 0 A は、揺動部材 4 6 8 0 の他端部 (支点 Z) が支点 Y 周りに揺動する際、第 3 案内溝 4 6 3 0 D の下側部分に沿うことで支点 Z と同心円状に支点 Y 周りに移動する。一方、図 2 0 6 に示すように、可動体 4 6 2 0 A が待機位置へと移動してくると、下可動部 4 6 6 0 の背面適部に突出部 4 5 3 0 A が突き当たる状態となり、その結果、案内ピン 4 6 6 0 A は、第 3 案内溝 4 6 3 0 D の上側部分に進出し、揺動部材 4 6 8 0 の他端部 (支点 Z) 周りに移動することとなる。すなわち、下可動部 4 6 6 0 は、可動体 4 6 2 0 A (ベース部材 4 6 3 0) の左右移動に伴う上可動部 4 6 4 0 や中可動部 4 6 5 0 の一定の支点 X, Y 周りの揺動動作とは異なり、揺動中心となる支点 Y, Z が左右移動の途中で切り替えられることで逆方向に揺動するような挙動を示す。このようなベース部材 4 6 3 0 の移動に連動する下可動部 4 6 6 0 の揺動動作については後述する。

【0576】

[可動部の構成]

次に、特に上可動部 4 6 4 0 に着目し、この上可動部 4 6 4 0 の構成について、図 2 2 5 ~ 図 2 2 7 を参照して説明する。図 2 2 5 ~ 図 2 2 7 は、左可動ユニット 4 6 0 0 A の可動体 4 6 2 0 A を示している。なお、図 2 2 5 及び図 2 2 6 は、可動体 4 6 2 0 A が待機位置にある状態を示し、図 2 2 7 は、可動体 4 6 2 0 A が出現位置にある状態を示している。

【0577】

図 2 2 5 に示すように、上可動部 4 6 4 0 は、前面装飾カバー 4 6 4 1、前面レンズ 4 6 4 2、赤色レンズ 4 6 4 3、白色レンズ 4 6 4 4、可動ベース部材 4 6 4 5、導光板 4 6 4 6、及び発光基板 4 6 4 7 を有して構成される。

【0578】

前面装飾カバー４６４１は、可動ベース部材４６４５の前面全体を覆うように可動ベース部材４６４５に装着される。前面装飾カバー４６４１は、可動ベース部材４６４５と一体になって支点Ｘ周りに揺動する。

【０５７９】

前面レンズ４６４２は、例えば光を透過可能な半透明の黒色に着色された黒色レンズであり、前面装飾カバー４６４１の前面に装着される。前面レンズ４６４２は、前面装飾カバー４６４１と一体になって支点Ｘ周りに変位する。

【０５８０】

赤色レンズ４６４３は、例えば光を透過可能な赤色に着色されたレンズであり、前面レンズ４６４２の背後に対応するように可動ベース部材４６４５に取り付けられる。赤色レンズ４６４３は、前面レンズ４６４２との相対的な位置関係を一定に保ちつつ可動ベース部材４６４５と一体になって支点Ｘ周りに変位する。なお、特に図示しないが、赤色レンズ４６４３の中心部には、白色レンズ４６４４を装着するための貫通口が形成されている。

【０５８１】

白色レンズ４６４４は、例えば光を透過可能な白色に着色されたレンズであり、前面レンズ４６４２の背後に対応するように赤色レンズ４６４３の中心部に装着される。白色レンズ４６４４も、赤色レンズ４６４３と同様に、前面レンズ４６４２との相対的な位置関係を一定に保ちつつ可動ベース部材４６４５と一体になって支点Ｘ周りに変位する。

【０５８２】

可動ベース部材４６４５は、光を透過可能な部材であり、支点Ｘを軸として揺動可能にベース部材４６３０に支持され、支点Ｘから所定距離の部位に案内ピン４６４０Ａを有する（図２２６、図２２７参照）。

【０５８３】

導光板４６４６は、発光基板４６４７からの光を前方へと導くものであり、可動ベース部材４６４５の背後に概ね対応するようにベース部材４６３０に固定される。導光板４６４６は、ベース部材４６３０に固定されているため、ベース部材４６３０の左右方向の移動によっても支点Ｘ周りに変位することはない。

【０５８４】

発光基板４６４７は、前面に複数のＬＥＤ４６４７ａ、４６４７ｂ、４６４７ｃを搭載した基板であり、導光板４６４６の背後に対応するようにベース部材４６３０に固定される。ＬＥＤ４６４７ａは、前面装飾カバー４６４１において前面レンズ４６４２が設けられない領域全体を発光させるように導光板４６４６を通して光を照射する。ＬＥＤ４６４７ｂは、赤色レンズ４６４３に対応して例えば赤色光を照射するものであり、一例として本実施形態では４個設けられており、発光基板４６４７の前面に半円弧状に配列されている。以下の説明において、ＬＥＤ４６４７ｂは、特に「赤色ＬＥＤ４６４７ｂ」という。ＬＥＤ４６４７ｃは、白色レンズ４６４４に対応して例えば白色光を照射するものであり、一例として本実施形態では１個設けられており、発光基板４６４７の前面において複数のＬＥＤ４６４７ｂの中心に配置されている。以下の説明において、ＬＥＤ４６４７ｃは、特に「白色ＬＥＤ４６４７ｃ」という。このような発光基板４６４７も、ベース部材４６３０に固定されているため、ベース部材４６３０の左右方向の移動によっても支点Ｘ周りに変位することはない。そのため、赤色レンズ４６４３及び白色レンズ４６４４の支点Ｘ周りの変位状態によっては、４個全ての赤色ＬＥＤ４６４７ｂが赤色レンズ４６４３に対応するように位置するとともに、１個の白色ＬＥＤ４６４７ｃが白色レンズ４６４４に対応するように位置する状態と（図２２７参照）、４個のうち１個の赤色ＬＥＤ４６４７ｂが白色レンズ４６４４に対応するように位置するとともに、１個の白色ＬＥＤ４６４７ｃと２個の赤色ＬＥＤ４６４７ｂとが赤色レンズ４６４３に対応するように位置する状態がある（図２２６参照）。赤色レンズ４６４３及び白色レンズ４６４４に対する赤色ＬＥＤ４６４７ｂ及び白色ＬＥＤ４６４７ｃの対応位置関係に応じて前面レンズ４６４２の発光態様が変化する。このような上可動部４６４０の発光態様の变化については後述する。

【０５８５】

なお、中可動部 4 6 5 0 及び下可動部 4 6 6 0 については、特に詳細な図示説明を省略するが、互いに異なる色の光を発する L E D やレンズを備えておらず、それ以外においては上可動部 4 6 4 0 と同様の構成要素を有して構成される。また、右可動ユニット 4 6 0 0 B も、上記した左可動ユニット 4 6 0 0 A と同様の構成要素を有するが、特に詳細な図示説明を省略する。

【 0 5 8 6 】

〔ベース部材の配線接続構造〕

次に、ベース部材 4 5 0 0 の配線接続構造について、図 2 2 8 ～図 2 3 3 を参照して説明する。図 2 2 8 ～図 2 3 3 は、ベース部材 4 5 0 0 における配線接続部 4 5 4 0 の構成を示している。

【 0 5 8 7 】

図 2 2 8 に示すように、配線接続部 4 5 4 0 は、保護カバー 4 5 4 1、ベース部 4 5 4 2、2 つの接続端子部 4 5 4 3 を備えた中継基板 4 5 4 4、及び接続端子部 4 5 4 3 に付設された開閉蓋 4 5 4 5 を有して構成される。

【 0 5 8 8 】

図 2 2 9 及び図 2 3 0 に示すように、保護カバー 4 5 4 1 は、配線接続部 4 5 4 0 の前面とその周囲を覆うものである。保護カバー 4 5 4 1 の上部には、いわゆるフレキシブルフラットケーブル（以下、「F F C」という）の先端を内部に案内するための開口部 4 5 4 1 a が形成されている。保護カバー 4 5 4 1 の背面には、中継基板 4 5 4 4 の接続端子部 4 5 4 3 に対応して位置するように凸部 4 5 4 1 b が形成されている。このような保護カバー 4 5 4 1 は、中継基板 4 5 4 4 の前面を覆うように配線接続部 4 5 4 0 のベース部 4 5 4 2 に図示しないネジを介して取り付けられる。

【 0 5 8 9 】

中継基板 4 5 4 4 は、第 1 演出ユニット 4 0 0 0 の電子部品等と外部との電気的な接続を中継するためのものであり、電子部品等に接続された F F C を接続するための接続端子部 4 5 4 3 を有する。中継基板 4 5 4 4 は、配線接続部 4 5 4 0 のベース部 4 5 4 2 に固定される。

【 0 5 9 0 】

接続端子部 4 5 4 3 は、F F C の先端を電気的に接続する部分である。接続端子部 4 5 4 3 の下端には、接続端子部 4 5 4 3 に F F C の先端を挿入する際に起立した開状態となり、接続端子部 4 5 4 3 に F F C の先端を接続する際に接続端子部 4 5 4 3 との間に F F C を介在させた状態で閉状態となる開閉蓋 4 5 4 5 が設けられている。このような接続端子部 4 5 4 3 には、遊技機の組み立て時に F F C の先端が接続された後に開閉蓋 4 5 4 5 が閉状態とされ、さらにそうした後に保護カバー 4 5 4 1 がベース部 4 5 4 2 に取り付けられる。

【 0 5 9 1 】

図 2 3 1 に示すように、遊技機の組み立て時において、保護カバー 4 5 4 1 がベース部 4 5 4 2 に取り付けられる前には、接続端子部 4 5 4 3 に F F C を接続する前の状態にあり、開閉蓋 4 5 4 5 が起立した開状態とされる。

【 0 5 9 2 】

例えば、図 2 3 2 に示すように、接続端子部 4 5 4 3 に F F C を接続することなく保護カバー 4 5 4 1 をベース部 4 5 4 2 に取り付けようとした場合には、起立した開状態の開閉蓋 4 5 4 5 の端部に保護カバー 4 5 4 1 の凸部 4 5 4 1 b が当接する。これにより、F F C の接続を忘れたまま保護カバー 4 5 4 1 を取り付けることができないようになっている。これにより、F F C の接続を完了せずに遊技機の組み立てを完成してしまうといった事態を防ぐことができる。

【 0 5 9 3 】

図 2 3 3 に示すように、接続端子部 4 5 4 3 に F F C を接続した状態で保護カバー 4 5 4 1 をベース部 4 5 4 2 に取り付けると、開閉蓋 4 5 4 5 を閉状態としてこの開閉蓋 4 5 4 5 と接続端子部 4 5 4 3 との間に F F C の先端を挟んだ状態で確実に接続するこ

10

20

30

40

50

とができ、保護カバー 4 5 4 1 の凸部 4 5 4 1 b に対して開閉蓋 4 5 4 5 の表面がほとんど接するか接しない状態で保護カバー 4 5 4 1 をベース部 4 5 4 2 に取り付けることができる。これにより、接続端子部 4 5 4 3 に対して F F C を確実に接続した状態で保護カバー 4 5 4 1 を取り付けることができ、F F C の接続を確実に完了した状態で遊技機の組み立てを完成することができる。

【0594】

[本体ケースの配線收容構造]

次に、本体ケース 4 4 1 の配線收容構造について、図 2 3 4 ~ 図 2 3 7 を参照して説明する。図 2 3 4 ~ 図 2 3 7 は、本体ケース 4 4 1 の配線收容部 4 4 3 の構成を示している。

【0595】

図 2 3 7 に示すように、配線收容部 4 4 3 は、複数の配線を束ねた配線束 S をその先端に設けられたコネクタ C と共に配線收容部 4 4 3 の外部から内部へとまとめて引き込むための部分である。図 2 3 4 に示すように、配線收容部 4 4 3 は、一例として本体ケース 4 4 1 の背面部 4 4 1 A の左側部分から左側部 4 4 1 B にかけて設けられている。なお、左側部 4 4 1 B は、前後方向に概ね垂直状の面をなす第 1 壁部 4 4 1 B a と、第 1 壁部 4 4 1 B a に連続して屈曲形成され、左右方向に概ね垂直状の面をなす第 2 壁部 4 4 1 B b とによって形成される。

【0596】

図 2 3 5 ~ 図 2 3 7 に示すように、配線收容部 4 4 3 は、第 1 の開口領域 4 4 3 A 及び第 2 の開口領域 4 4 3 B を有して構成される。第 1 の開口領域 4 4 3 A は、背面部 4 4 1 A を貫通するように形成される。第 2 の開口領域 4 4 3 B は、左側部 4 4 1 B の第 1 壁部 4 4 1 B a 及び第 2 壁部 4 4 1 B b を貫通し、第 1 の開口領域 4 4 3 A に連続するように形成される。第 2 の開口領域 4 4 3 B は、第 1 壁部 4 4 1 B a に形成された挿通部 4 4 3 B a と、第 2 壁部 4 4 1 B a に形成された連通部 4 4 3 B b とを有する。

【0597】

第 1 の開口領域 4 4 3 A は、第 2 の開口領域 4 4 3 B の連通部 4 4 3 B b を介して挿通部 4 4 3 B a へと連続するように形成されている。第 1 の開口領域 4 4 3 A には、連通部 4 4 3 B b との境目部分に凸部 4 4 3 A a が形成されている。また、第 1 の開口領域 4 4 3 A の内側には、第 1 の開口領域 4 4 3 A を囲うように前後方向に沿う配線收容壁 4 4 3 A b が形成されている。凸部 4 4 3 A a と配線收容壁 4 4 3 A b との間には、配線束 S を押し入れることができる隙間 G が形成される。このような第 1 の開口領域 4 4 3 A は、コネクタ C を出し入れ不可能である一方、配線束 S をまとめて收容することが可能な開口部分となる。

【0598】

第 2 の開口領域 4 4 3 B の挿通部 4 4 3 B a は、コネクタ C を出し入れ可能な程度の開口面積を有し、第 1 の開口領域 4 4 3 A よりも広く形成される。第 2 の開口領域 4 4 3 B の連通部 4 4 3 B b は、挿通部 4 4 3 B a から第 1 の開口領域 4 4 3 A へと連続するように前後方向に細長いスリット状の開口部分として形成される。これにより、挿通部 4 4 3 B a には、本体ケース 4 4 1 の背後から前方へとコネクタ C と共に配線束 S を挿入することが可能であり、連通部 4 4 3 B b には、コネクタ C に続く配線束 S を内側へと押し入れることが可能となる。

【0599】

配線收容部 4 4 3 において配線束 S を本体ケース 4 4 1 の背後から前方へと引き回す際には、次のような手順で作業を行う。

【0600】

図 2 3 7 の (1) に示すように、まず、配線束 S の先端に一体となったコネクタ C を挿通部 4 4 3 B a に差し込む。次に、(2) に示すように、コネクタ C に続く配線束 S をまとめて連通部 4 4 3 B b に押し込む。その後、(3) に示すように、連通部 4 4 3 B b に押し込んだ配線束 S をさらに凸部 4 4 3 A a を越えて隙間 G から挿通部 4 4 3 B a へと押しやる。これにより、挿通部 4 4 3 B a の内側においては、配線收容壁 4 4 3 A b によっ

10

20

30

40

50

て配線束 S がばらつくことなく纏まって収容・保持される。

【0601】

〔導光板ユニットの構成〕

次に、導光板ユニット700'の構成について、図238～図241を参照して説明する。図238～図240は、導光板ユニット700'の構成を示している。図241は、導光板ユニット700'の変形例を示している。

【0602】

図238及び図239に示すように、導光板ユニット700'は、透明パネル740、発光基板750、及び2つの傾斜レンズ760、770を有して構成される。

【0603】

透明パネル740は、全体が光を透過可能な面をなし、図239に示すように、部分的な表面加工により上端部740Aから導入された光を前方へと反射可能な発光領域741、742、743を有する。発光領域741は、透明パネル740の上端部740Aに対して概ね垂直に導入された光を最も強く前方に向けて反射するように形成されている。一方、発光領域742、743は、透明パネル740の上端部740Aに対して若干斜め方向に導入された光を最も強く前方に向けて反射するように形成されている。発光領域742と発光領域743とは、発光領域741の両側に配置され、互いに最も強く反射する光の導入方向が左右対称となるように形成されている。

【0604】

発光基板750は、透明パネル740の上端部740Aに配置され、その上端部740Aから透明パネル740の内部へと光を入射させるように複数のLED751、752、753を有する。LED751は、透明パネル740の上端部740Aに沿うように配置されており、上端部740Aに対して概ね垂直に光を照射する。一方、LED752、753は、傾斜レンズ760、770を介して透明パネル740の上端部740Aに対して若干斜め方向に光を照射するように配置されている。

【0605】

傾斜レンズ760、770は、透明パネル740の上端部740Aにおいて、各々の光軸が発光領域742、743を通るように配置される。図240に示すように、傾斜レンズ760は、光入射面760Aが透明パネル740の上端部740Aに対して全体的に傾斜状であり、LED752に対応する部分が凸面状に形成される。傾斜レンズ760の光出射面760Bは、透明パネル740の上端部740Aに対して平行な平坦状に形成される。このような傾斜レンズ760は、LED752からの光を集光しつつ上端部740Aに対して斜め方向に光を出射する役割をはたす。傾斜レンズ770も同様である。このような導光板ユニット700'の発光動作については後述する。

【0606】

〔第2演出ユニットの構成・動作〕

次に、第2演出ユニット5000の構成・動作について、図250～図255を参照して説明する。図250～図255は、第2演出ユニット5000の構成を示している。なお、図250～図252は、第2演出ユニット5000の構成要素が待機位置にある状態を示し、図253～図255は、第2演出ユニット5000の構成要素が出現位置にある状態を示している。

【0607】

図250～図255に示すように、第2演出ユニット5000は、主なアセンブリパーツとして、ベース部材5300、左右一対のガイド部5310A、5310B、中央前可動ユニット5320、左可動ユニット5330A、右可動ユニット5330B、中央後可動ユニット5340、及び左右一対の駆動機構5350A、5350Bを有して構成される。中央前可動ユニット5320の左右両側には、左可動ユニット5330A及び右可動ユニット5330Bが位置するように一体化されており、中央前可動ユニット5320の背後には、中央後可動ユニット5340が配置される。中央前可動ユニット5320、左可動ユニット5330A、右可動ユニット5330B、及び中央後可動ユニット5340

10

20

30

40

50

は、上下方向に沿って待機位置から出現位置まで往復移動可能である。駆動機構 5 3 5 0 A、5 3 5 0 B は、駆動手段としてのモータ 5 3 5 1、駆動ギヤ 5 3 5 2、従動ギヤ 5 3 5 3、揺動アーム 5 3 5 4 を有して構成される。なお、第 2 演出ユニット 5 0 0 0 は、互いに左右対称の構成要素を有するが、主として上下方向の動きを実現するように構成されている。そのため、以下の説明においては、左側及び右側の構成パーツを末尾の符号「A」及び「B」で分け、特に断らない限り左側の構成要素について説明する。右側の構成要素については、図中において適宜符号を省略する。

【0 6 0 8】

ベース部材 5 3 0 0 は、左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B を介して中央前可動ユニット 5 3 2 0 を上下方向に沿って往復移動可能に支持するものである。

【0 6 0 9】

ガイド部 5 3 1 0 A、5 3 1 0 B は、ベース部材 5 3 0 0 の左右両端部に設けられる。ガイド部 5 3 1 0 A、5 3 1 0 B には、上下方向に沿ってバネ 5 3 1 1 が巻回されたガイドロッド 5 3 1 2 と、ガイドロッド 5 3 1 2 の上下方向所定位置に固定されたストッパ 5 3 1 3 とが設けられる。ガイドロッド 5 3 1 2 には、バネ 5 3 1 1 によって常に下向きの弾性力が付勢された状態で左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B の支持部が上下方向に移動可能に支持される。左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B が待機位置にあるとき、これらの支持部の下端がストッパ 5 3 1 3 に当接しない一方、左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B が所定の出現位置に達すると、これらの支持部の下端がストッパ 5 3 1 3 に当接することでそれよりも下方に移動不可能となる。

【0 6 1 0】

中央前可動ユニット 5 3 2 0 は、その左右両側に左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B が固定され、これらと一体になって上下方向に移動する。ただし、中央前可動ユニット 5 3 2 0 と中央後可動ユニット 5 3 4 0 とは、一体化されておらず、中央前可動ユニット 5 3 2 0 は、所定の出現位置まで中央後可動ユニット 5 3 4 0 に追従して移動する。中央後可動ユニット 5 3 4 0 は、中央前可動ユニット 5 3 2 0 が所定の出現位置に達した後にあっても、その所定の出現位置を通り越してさらに下方の最下限の出現位置まで移動する。

【0 6 1 1】

図 2 5 2 及び図 2 5 5 に示すように、左可動ユニット 5 3 3 0 A の背部には、上下方向に沿って延伸するようにカム溝 5 3 3 1 が形成されている。カム溝 5 3 3 1 には、中央後可動ユニット 5 3 4 0 の背部に設けられた一対の案内ピン 5 3 4 1 が挿通された状態で移動可能に係合されている。右可動ユニット 5 3 3 0 B も、左可動ユニット 5 3 3 0 A と同様の構成からなる。このような左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B は、中央後可動ユニット 5 3 4 0 が待機位置から最下限の出現位置に達するまでの所定の中間位置まで移動するのに伴い、バネ 5 3 1 1 の下向き弾性付勢力によって案内ピン 5 3 4 1 がカム溝 5 3 3 1 の上端に当接した状態のまま移動し、これらの支持部がストッパ 5 3 1 3 に当接する所定の出現位置まで移動する。

【0 6 1 2】

図 2 5 2 及び図 2 5 5 に示すように、中央後可動ユニット 5 3 4 0 の背部には、左右方向に沿って延伸するようにカム溝 5 3 4 2 が形成されている。カム溝 5 3 4 2 には、揺動アーム 5 3 5 4 の先端部が移動可能に係合されている。このような揺動アーム 5 3 5 4 の先端部が回転するのに伴い、カム溝 5 3 4 2 を従節として中央後可動ユニット 5 3 4 0 が待機位置から最下限の出現位置まで移動する。このとき、揺動アーム 5 3 5 4 の先端部がカム溝 5 3 4 2 の中間に位置し、中央後可動ユニット 5 3 4 0 が待機位置から最下限の出現位置までの間の中間位置に達すると、左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B は、ストッパ 5 3 1 3 に当接することでそれよりも下方に移動することなく所定の出現位置に達した状態となる。さらにその後、揺動アーム 5 3 5 4 の先端部がカム溝 5 3 4 2 の中間から移動すると、左可動ユニット 5 3 3 0 A 及び右可動ユニット 5 3 3 0 B が

所定の出現位置に留まった状態のまま、案内ピン5341がカム溝5331の下方へと移動することで中央後可動ユニット5340が中間位置から最下限の出現位置へと移動する。すなわち、中央後可動ユニット5340が待機位置から中間位置へと移動するまでは、中央前可動ユニット5320が中央後可動ユニット5340の前面全体を覆い隠す状態で所定の出現位置まで移動し、中央前可動ユニット5320が所定の出現位置に止まった状態の後、中央前可動ユニット5320の背後から中央後可動ユニット5340がさらに最下限の出現位置へと現れるように移動する。出現位置から待機位置へと戻る際は、上記した動作とは逆の手順で中央前可動ユニット5320及び中央後可動ユニット5340が移動する。

【0613】

モータ5351は、主として中央後可動ユニット5340を上下方向に移動させる駆動力を発生するものであり、正逆両方向に回転制御される。駆動ギヤ5352は、モータ5351の駆動軸に回転可能に固定されている。従動ギヤ5353は、駆動ギヤ5352に噛み合わされ、駆動ギヤ5352の回転に伴って回転する。このような従動ギヤ5353は、揺動アーム5354の基端部に固定されており、従動ギヤ5353の回転に伴って揺動アーム5354の先端部が回転する。

【0614】

このような第2演出ユニット5000によれば、中央前可動ユニット5320と中央後可動ユニット5340との差動動作を簡単な仕組みによって実現することができ、斬新な演出を行うことができる。

【0615】

[第3演出ユニットの構成・動作]

次に、第3演出ユニット5000'の構成・動作について、図242～図249を参照して説明する。図242～図249は、第3演出ユニット5000'の構成を示している。なお、図242～図245は、第3演出ユニット5000'の構成要素が待機位置にある状態を示し、図246～図249は、第3演出ユニット5000'の構成要素が出現位置にある状態を示している。

【0616】

図242～図249に示すように、第3演出ユニット5000'は、主なアセンブリパーツとして、ベース部材5500、左前可動ユニット5510A、右前可動ユニット5510B、左後可動ユニット5520A、右後可動ユニット5520B、及び左右一対の駆動機構5530A、5530Bを有して構成される。左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510Bは、ベース部材5500の前面側に配置されており、左後可動ユニット5520A及び右後可動ユニット5520Bは、ベース部材5500の前面側にあつて左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510Bの背後に配置される。左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510Bは、互いに左右に開いた待機位置の状態から、左後可動ユニット5520A及び右後可動ユニット5520Bと概ね一体になって起立した出現位置の状態まで変動可能である。駆動機構5530A、5530Bは、駆動手段としてのモータ5531、駆動ギヤ5352、従動ギヤ5353、従動カム5534を有して構成される。なお、第3演出ユニット5000'は、互いに左右対称の構成要素を有するが、互いに左右に開いた待機状態から起立した出現状態へと揺動する動きを実現するように構成されている。そのため、以下の説明においては、左側及び右側の構成パーツを末尾の符号「A」及び「B」で分け、特に断らない限り左側の構成要素について説明する。右側の構成要素については、図中において適宜符号を省略する。

【0617】

ベース部材5500は、回転軸5501A、5501Bを介して左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510Bを揺動可能に支持している。また、ベース部材5500には、左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510Bが出現状態となる直前に後述する揺動レバー5512の基端部に当接可能な突設ピン5500A、5500B（図242、図244、図248参照）が設けられている。

10

20

30

40

50

【0618】

図244、図245、図248、及び図249に示すように、左前可動ユニット5510Aの基端部には、カム溝5511が形成されている。カム溝5511には、従動カム5534が挿通された状態で移動可能に係合されている。また、左前可動ユニット5510Aの背部には、突設ピン5500Aに当接可能な揺動レバー5512と、揺動レバー5512に連結されたリンク部材5513が支持されている。右前可動ユニット5510Bも、左前可動ユニット5510Aと同様の構成からなる。このような左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510Bは、従動カム5534の回転に伴い、回転軸5501A、5501Bを中心として揺動する。そうして待機位置から出現位置に達する直前には、揺動レバー5512の基端部に突設ピン5500A、5500Bが当接することにより、揺動レバー5512及びリンク部材5513の相対的な姿勢が変化する。

10

【0619】

図244、図245、図248、及び図249に示すように、左後可動ユニット5520Aの基端部は、回転軸5521を介して回転可能に左前可動ユニット5510Aの背部に支持されている。回転軸5521には、図示しないトーションバネが巻回されており、このトーションバネの弾性力により左後可動ユニット5520Aが常に左側へと開く方向に付勢されている。一方、回転軸5521には、凸片5522が一体となって回転可能に設けられている（図248、図249参照）。左後可動ユニット5520Aが左前可動ユニット5510Aと共に待機位置にある場合、この凸片5522は、揺動レバー5512及びリンク部材5513の連結部に当接する。これにより、凸片5522が当接する位置よりも左後可動ユニット5520Aが左側に揺動することなく、左前可動ユニット5510Aの背後に隠れた状態となる。その一方、左前可動ユニット5510Aが出現位置に達する直前になると、揺動レバー5512の基端部に突設ピン5500Aが当接し、揺動レバー5512及びリンク部材5513の連結部が凸片5522の変位に支障がない姿勢に変化する。これにより、凸片5522によるストッパーの機能が解除され、左後可動ユニット5520Aは、左前可動ユニット5510Aの出現位置よりもさらに左側へと揺動し、左前可動ユニット5510Aの背後から現れるように移動する。右後可動ユニット5520Bも、左後可動ユニット5520Aと同様の構成からなる。出現位置から待機位置へと戻る際は、上記した動作とは逆の手順で左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510B、並びに左後可動ユニット5520A及び右後可動ユニット5520Bが揺動する。

20

30

【0620】

モータ5531は、主として左前可動ユニット5510Aを揺動させる駆動力を発生するものであり、正逆両方向に回転制御される。駆動ギヤ5532は、モータ5531の駆動軸に回転可能に固定されている。従動ギヤ5533は、駆動ギヤ5532に噛み合わされ、駆動ギヤ5532の回転に伴って回転する。従動カム5534は、従動ギヤ5533と一体になって回転し、カム溝5511に沿って移動する。

【0621】

このような第3演出ユニット5000'によれば、左前可動ユニット5510A及び右前可動ユニット5510Bと左後可動ユニット5520A及び右後可動ユニット5520Bとの差動動作を簡単な仕組みによって実現することができ、斬新な演出を行うことができる。

40

【0622】

[遊技盤のステージ]

次に、遊技盤1のステージ41について、図256及び図257を参照して説明する。図256及び図257は、ステージ41の構造を示している。

【0623】

第1始動口42の上方となるステージ41の中央部41Aには、周辺面よりも若干高く隆起した頂面41Aaが形成されており、さらにこの頂面41Aaから窪むように窪み部41Abが形成されている。窪み部41Abには、後方から前方へと延伸し、前端が凹状

50

の開口をなすように凹溝 4 1 A c が形成されている。また、中央部 4 1 A の左右両側におけるステージ 4 1 の前端部には、ステージ 4 1 上を転動する遊技球に当接可能で、ステージ 4 1 からの遊技球の落下を防ぐための壁部 4 1 B が形成されている。

【0624】

窪み部 4 1 A b の上縁外径 W は、遊技球の直径よりも大きい寸法に形成されている。これにより、窪み部 4 1 A b には、ステージ 4 1 上を転動する遊技球が進入しやすい。また、凹溝 4 1 A c は、その幅寸法 w が遊技球の直径よりも小さく、深さが遊技球の半径よりも小さくなるように形成されている。さらに、凹溝 4 1 A c は、後方から前方へと進むほど低位となるように前後方向にスロープ状に形成されている。これにより、窪み部 4 1 A b に進入してきた遊技球は、凹溝 4 1 A c の左右両側の上縁に当接しながら凹溝 4 1 A c に沿って前方へと転がり、中央部 4 1 A の前端から下方へと落下しやすくなる。

10

【0625】

このようなステージ 4 1 によれば、ステージ 4 1 上へと導かれてきた遊技球が中央部 4 1 A から凹溝 4 1 A c に沿ってまっすぐ落下しやすくなり、ひいては第 1 始動口 4 2 に対して遊技球が入賞し易くなるので、ステージ 4 1 上における遊技球の動きに注目度や関心を高め、遊技の興趣を高めることができる。

【0626】

[大入賞口ユニット]

次に、大入賞口ユニット 4 5 0 について、図 2 5 8 ~ 図 2 6 0 を参照して説明する。図 2 5 8 は、大入賞口ユニット 4 5 0 の全体を示し、図 2 5 9 及び図 2 6 0 は、大入賞口ユニット 4 5 0 に含まれるシャッタ部材 4 5 2 を示している。

20

【0627】

図 2 0 2 に示すように、大入賞口ユニット 4 5 0 は、遊技盤 1 の第 1 大入賞口 4 5 を開閉するためのものであり、第 1 大入賞口 4 5 の背後において遊技盤 1 の背面に取り付けられる。図 2 5 8 に示すように、大入賞口ユニット 4 5 0 は、ユニット本体 4 5 1 及びシャッタ部材 4 5 2 を有して構成される。

【0628】

図 2 5 8 に示すように、ユニット本体 4 5 1 は、前面開口を開閉可能なシャッタ部材 4 5 2 を有し、シャッタ部材 4 5 2 を第 1 大入賞口 4 5 の後方から前方へと臨ませるように第 1 大入賞口 4 5 の背後に取り付けられる。ユニット本体 4 5 1 には、特に図示しないが、シャッタ部材 4 5 2 を開閉動作させるためのソレノイドや前面開口から内部へと進入した遊技球を検知するためのセンサが設けられる。ユニット本体 4 5 1 の内部に進入した遊技球は、図示しない球通路を通して回収される。なお、本実施形態の第 1 大入賞口 4 5 に対しては、基本的に右側から遊技球が転動してくる。

30

【0629】

シャッタ部材 4 5 2 は、ユニット本体 4 5 1 の前面開口に対して前後方向に回転することで第 1 大入賞口 4 5 を開閉するものであり、ユニット本体 4 5 1 の前面下部に回転可能に軸支されている。シャッタ部材 4 5 2 は、図示しないソレノイドによって開閉動作する。シャッタ部材 4 5 2 は、開状態の場合、ユニット本体 4 5 1 の前面開口から内部に複数の遊技球を案内可能であり、閉状態の場合、ユニット本体 4 5 1 の前面開口を閉じた状態で内部に遊技球を案内不可となる。

40

【0630】

図 2 5 9 及び図 2 6 0 に示すように、シャッタ部材 4 5 2 は、左右方向に沿って長手状の面をなす前面部 4 5 2 A を有する。前面部 4 5 2 A は、開状態の場合、遊技球が進入してくる右側において遊技球をユニット本体 4 5 1 の内部へと案内する右案内部 4 5 2 A a と、右案内部 4 5 2 A より左側において右案内部 4 5 2 A a を通ってきた遊技球をユニット本体 4 5 1 の内部へと案内する左案内部 4 5 2 A b とを有する。右案内部 4 5 2 A a は、全体の厚みが左案内部 4 5 2 A b の全体の厚みよりも薄くなるように形成されており、右端にいくほど薄くなるように形成されている。これにより、遊技球が進入してくるユニット本体 4 5 1 の前面開口の右半分領域と右案内部 4 5 2 A a との隙間が、その前面開口

50

の左半分領域と左案内部 4 5 2 A b との隙間よりも大きくなる。また、前面部 4 5 2 A には、閉状態の場合、前面部 4 5 2 A の外面に沿って転動する遊技球に当接可能な複数の凸部 4 5 2 A c が形成されている。シャッタ部材 4 5 2 が閉状態の場合、前面部 4 5 2 A の凸部 4 5 2 A c に転動する遊技球が接触することにより、遊技球の転動速度が抑えられる。

【0 6 3 1】

このようなシャッタ部材 4 5 2 を備えた大入賞口ユニット 4 5 0 によれば、シャッタ部材 4 5 2 が開状態から閉状態へと変動する直前に、その右側から進入してくる遊技球があっても、ユニット本体 4 5 1 の前面開口の右半分領域と右案内部 4 5 2 A a との隙間が左側よりも大きいので、そのような隙間に遊技球を球噛みさせることなくユニット本体 4 5 1 の内部へとスムーズに遊技球を導くことができる。

10

【0 6 3 2】

〔可動体の動作態様〕

次に、第 1 演出ユニット 4 0 0 0 の左側の可動体 4 6 2 0 A の動作態様について、図 2 0 4 ~ 図 2 1 2 を参照して説明する。なお、右側の可動体 4 6 2 0 B の動作態様は、左側の可動体 4 6 2 0 A の動作態様と左右対称になるので、可動体 4 6 2 0 B の動作態様の説明については省略する。

【0 6 3 3】

図 2 0 4 ~ 図 2 0 6 に示すように、可動体 4 6 2 0 A が待機位置にある場合、上可動部 4 6 4 0、中可動部 4 6 5 0、及び下可動部 4 6 6 0 は、各々に対応する支点 X、Y、Z で揺動可能に支持された状態にある。図 2 0 5 に示すように、正面から見た場合、上可動部 4 6 4 0 は、支点 X を中心として反時計方向の限度まで回り切った姿勢にあり、中可動部 4 6 5 0 は、支点 Y を中心として時計方向の限度まで回り切った姿勢にあり、下可動部 4 6 6 0 は、支点 Z を中心として反時計方向の限度まで回り切った姿勢にある。なお、下可動部 4 6 6 0 は、背部の外縁部分に突出部 4 5 3 0 A が当接することで支点 Z 周りに回転した姿勢を保っている。

20

【0 6 3 4】

次に、図 2 0 7 ~ 図 2 0 9 に示すように、可動体 4 6 2 0 A が待機位置から中間位置まで移動した場合、連接部材 4 6 7 0 が待機位置と同程度の高さ位置にあって上下方向にほとんど変位していないため、上可動部 4 6 4 0 及び中可動部 4 6 5 0 は、各々に対応する支点 X、Y を中心として待機位置と概ね同じ姿勢を保っている。一方、下可動部 4 6 6 0 は、突出部 4 5 3 0 A に当接する状態が解除され、案内ピン 4 6 6 0 A が第 3 案内溝 4 6 3 0 D の上側部分から屈曲部分まで移動することにより、支点 Z 周りに揺動した姿勢に変化する。具体的には、図 2 0 8 に示すように、正面から見た場合、下可動部 4 6 6 0 は、第 3 案内溝 4 6 3 0 D の上側部分に沿うように支点 Z を中心として時計方向に回転した姿勢となる。このとき、支点 Z（揺動部材 4 6 8 0 の他端部）は、揺動部材 4 6 8 0 が待機位置と同程度の姿勢に保たれているため、上下方向にほとんど高さ位置が変化していない。

30

【0 6 3 5】

次に、図 2 1 0 ~ 図 2 1 2 に示すように、可動体 4 6 2 0 A が中間位置から出現位置まで移動した場合、連接部材 4 6 7 0 が待機位置や中間位置よりも低位となり、それに応じて揺動部材 4 6 8 0 が支点 Y 周りに揺動した姿勢になることから、上可動部 4 6 4 0 及び中可動部 4 6 5 0 は、各々に対応する支点 X、Y を中心として揺動した姿勢に変化する。また、下可動部 4 6 6 0 は、支点 Z（揺動部材 4 6 8 0 の他端部）の移動に追従するように変動する。具体的には、図 2 1 1 に示すように、正面から見た場合、上可動部 4 6 4 0 は、支点 X を中心として時計方向に回った姿勢に変化し、中可動部 4 6 5 0 は、支点 Y を中心として反時計方向に回った姿勢に変化する。下可動部 4 6 6 0 は、支点 Z に追従しつつ支点 Y を中心として反時計方向に回った姿勢に変化する。すなわち、下可動部 4 6 6 0 は、待機位置から中間位置まで移動する際の回転中心（支点 Z）及び回転方向（正面から見て時計回りの方向）が、中間位置から出現位置まで移動する際の回転中心（支点 Y）及び回転方向（正面から見て反時計回りの方向）に変転するようになっている。

40

【0 6 3 6】

50

なお、可動体 4 6 2 0 A が出現位置から中間位置を経て待機位置へと戻る際には、上述した流れとは逆の流れで上可動部 4 6 4 0、中可動部 4 6 5 0、及び下可動部 4 6 6 0 の姿勢が変化することとなる。また、右側の可動体 4 6 2 0 B も同様の流れで姿勢が変化する。

【0 6 3 7】

このような可動体 4 6 2 0 A、4 6 2 0 B を備えた第 1 演出ユニット 4 0 0 0 によれば、可動体 4 6 2 0 A、4 6 2 0 B が待機位置から中間位置まで移動する際の姿勢変化や変化方向と、中間位置から出現位置まで移動する際の姿勢変化や変化方向とが異なるように切り替えられるので、可動体 4 6 2 0 A、4 6 2 0 B の多彩な動きを実現することができ、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる。

10

【0 6 3 8】

〔可動体の発光態様〕

次に、可動体 4 6 2 0 A の発光態様について、図 2 2 6 及び図 2 2 7 を参照して説明する。

【0 6 3 9】

まず、図 2 2 6 に示すように、可動体 4 6 2 0 A が待機位置にある場合、赤色レンズ 4 6 4 3 は、2 個の赤色 LED 4 6 4 7 b とその間に位置する 1 個の白色 LED 4 6 4 7 c とに対応するように位置する。また、白色レンズ 4 6 4 4 は、1 個の赤色 LED 4 6 4 7 b のみに対応するように位置する。これにより、2 個の赤色 LED 4 6 4 7 b から発せられた赤色光と 1 個の白色 LED 4 6 4 7 c から発せられた白色光とが混合しつつ赤色レンズ 4 6 4 3 を透過するとともに、1 個の赤色 LED 4 6 4 7 b から発せられた赤色光が白色レンズ 4 6 4 4 を透過する。その結果、図示しない外側の前面レンズ 4 6 4 2 を通して比較的低い明度や光量をもって赤色と白色とが混じった不鮮明なピンク色の発光態様が視認される。可動体 4 6 2 0 A が中間位置にある場合も、待機位置と同様に上可動部 4 6 4 0 の姿勢に変化がないため、上述したものと同様の発光態様が視認される。

20

【0 6 4 0】

一方、図 2 2 7 に示すように、可動体 4 6 2 0 A が出現位置まで移動した場合、赤色レンズ 4 6 4 3 は、4 個全ての赤色 LED 4 6 4 7 b に対応するように位置する。また、白色レンズ 4 6 4 4 は、1 個の白色 LED 4 6 4 7 c のみに対応するように位置する。これにより、4 個の赤色 LED 4 6 4 7 b から発せられた赤色光が同色の赤色レンズ 4 6 4 3 を透過するとともに、1 個の白色 LED 4 6 4 7 c から発せられた白色光も同色の白色レンズ 4 6 4 4 を透過する。その結果、図示しない外側の前面レンズ 4 6 4 2 を通して比較的高い明度や光量をもって赤色の中に白色がはっきりと鮮明に光って見えるような発光態様が視認される。

30

【0 6 4 1】

このような可動体 4 6 2 0 A の発光態様によれば、可動体 4 6 2 0 A の移動位置に応じて赤色レンズ 4 6 4 3 及び白色レンズ 4 6 4 4 に各々対応する LED の色や個数を変化させ、前面レンズ 4 6 4 2 を通して視認し得る発光態様を点灯制御することなく変化させることができるので、簡単な移動の仕組みだけで役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる。なお、本実施形態では、複数の LED 又は複数のレンズともに互いに異なる色で構成しているが、LED とレンズのうちいずれか一方を同色で構成してもよい。例えば、2 個の LED をともに白色で、2 個のレンズを赤色と白色で構成したり、2 個の LED を赤色と白色で、2 個のレンズをともに赤色で構成してもよい。

40

【0 6 4 2】

〔駆動伝達機構の動作〕

次に、駆動伝達機構 4 6 1 0 A の動作について、図 2 1 6 ～図 2 2 4 を参照して説明する。なお、図 2 1 6 ～図 2 2 4 は、可動体 4 6 2 0 A と一体になってラック部材 4 6 1 4 が待機位置にある状態を示している。

【0 6 4 3】

まず、図 2 1 6 ～図 2 1 8 に示すように、ラック部材 4 6 1 4 が待機位置にあり、回転

50

体 4 6 1 3 の押出片 4 6 1 3 b の突出部 4 6 1 3 b a がラック部材 4 6 1 4 の凹部 4 6 1 4 b a に進入する直前の姿勢にあり、ロック片 4 6 1 3 c の湾曲部 4 6 1 3 c a がラック部材 4 6 1 4 の窪み部 4 6 1 4 c a に対してちょうど添う姿勢にある場合について考察する。この場合、ピニオン 4 6 1 3 a がラック 4 6 1 4 a と噛み合った状態にないものの、湾曲部 4 6 1 3 c a が窪み部 4 6 1 4 c a に添って接した状態にあるため、可動体 4 6 2 0 A と共にラック部材 4 6 1 4 を左右方向に揺らすような外力などが生じて、ラック部材 4 6 1 4 が左右方向に動くことはない。

【 0 6 4 4 】

次に、図 2 1 9 ～図 2 2 1 に示すように、ラック部材 4 6 1 4 が待機位置にある状態において、このラック部材 4 6 1 4 を右方向に移動させるように回転体 4 6 1 3 が回転し始めた回転開始直後の場合について考察する。この場合、ラック部材 4 6 1 4 が依然として待機位置に留まる一方、回転体 4 6 1 3 の押出片 4 6 1 3 b の突出部 4 6 1 3 b a がラック部材 4 6 1 4 の凹部 4 6 1 4 b a に進入した姿勢となり、ロック片 4 6 1 3 c の湾曲部 4 6 1 3 c a がラック部材 4 6 1 4 の窪み部 4 6 1 4 c a から脱出する姿勢となる。また、この段階においても、ピニオン 4 6 1 3 a がラック 4 6 1 4 a と噛み合った状態になく、湾曲部 4 6 1 3 c a の一部が窪み部 4 6 1 4 c a に添って接した状態にあるため、ラック部材 4 6 1 4 が左右方向に動くことはない。

【 0 6 4 5 】

さらに進んで、図 2 2 2 ～図 2 2 4 に示すように、回転体 4 6 1 3 が回転し始めてから概ね 4 5 度程度まで回転した場合について考察する。押出片 4 6 1 3 b の突出部 4 6 1 3 b a が凹部 4 6 1 4 b a の右側壁に当接して押し出す状態となり、ロック片 4 6 1 3 c の湾曲部 4 6 1 3 c a がラック部材 4 6 1 4 の窪み部 4 6 1 4 c a から完全に離脱した姿勢となる。これにより、ピニオン 4 6 1 3 a がラック 4 6 1 4 a と噛み合った状態となり、ラック部材 4 6 1 4 が右方向に移動し、待機位置から少し移動した待機位置直前の位置となる。なお、可動体 4 6 2 0 A と共にラック部材 4 6 1 4 が待機位置へと戻るように左方向に移動する際には、上述した流れとは逆の流れで駆動伝達機構 4 6 1 0 A が動作することとなる。

【 0 6 4 6 】

このような駆動伝達機構 4 6 1 0 A を備えた第 1 演出ユニット 4 0 0 0 は、その前面に導光板ユニット 7 0 0 ' が設けられ、導光板ユニット 7 0 0 ' を容易に取り外すことができないので、遊技機の移送に際してがたつき防止用に可動部品の周囲に緩衝材を詰め込んだり、駆動伝達機構 4 6 1 0 A に対して直接がたつき防止用のピン等を差し込んだりすることができない。一方、本実施形態の駆動伝達機構 4 6 1 0 A によれば、可動体 4 6 2 0 A と共にラック部材 4 6 1 4 を待機位置に移動させておくだけで、ラック部材 4 6 1 4 を左右方向にがたつかせることなく定位置に留めておくことができるので、遊技機の移送中にあっては、第 1 演出ユニット 4 0 0 0 に含まれる可動部品を外力等による衝撃で想定外の位置へと移動させることなく、可動部品やその周辺部材の破損を確実に防ぐことができる。

【 0 6 4 7 】

〔導光板ユニットの発光動作〕

次に、導光板ユニット 7 0 0 ' の発光動作について、図 2 3 9 及び図 2 4 1 を参照して説明する。

【 0 6 4 8 】

図 2 3 9 に示す導光板ユニット 7 0 0 ' の場合、中央の LED 7 5 1 を点灯させると、中央の発光領域 7 4 1 が LED 7 5 1 からの光を受けて最も強く発光する一方、左右の発光領域 7 4 2 , 7 4 3 が LED 7 5 1 からの光を受けるものの入射角度が斜めになっているため、中央の発光領域 7 4 1 よりも弱く発光する。

【 0 6 4 9 】

また、図 2 3 9 に示す導光板ユニット 7 0 0 ' の場合、例えば左側の LED 7 5 2 を点灯させると、左の発光領域 7 4 2 が LED 7 5 2 からの光を効率よく受けて最も強く発光する。左側の LED 7 5 2 は、傾斜レンズ 7 6 0 によって光の指向性が強められているので

10

20

30

40

50

、中央の発光領域 7 4 1 には左側の L E D 7 5 2 からの光がほとんど入射せず、中央の発光領域 7 4 1 がほとんど発光しない。右側の L E D 7 5 3 を点灯させた場合も同様に、右の発光領域 7 4 3 が最も強く発光する一方、中央の発光領域 7 4 1 がほとんど発光しないこととなる。

【 0 6 5 0 】

図 2 4 1 に示す導光板ユニット 7 0 0 ' の変形例の場合、中央の L E D 7 5 1 を点灯させると、下側の発光領域 7 4 1 が L E D 7 5 1 からの光を受けて強く発光する一方、左右上側左右の発光領域 7 4 2 , 7 4 3 が L E D 7 5 1 からの光を受けるものの入射角度が斜めになっているため、若干弱く発光する。

【 0 6 5 1 】

また、図 2 4 1 に示す導光板ユニット 7 0 0 ' の変形例の場合、例えば左側の L E D 7 5 2 を点灯させると、上側左の発光領域 7 4 2 が L E D 7 5 2 からの光を効率よく受けて最も強く発光する。左側の L E D 7 5 2 からの光は、下側左の発光領域 7 4 1 にも入射するが、下側左の発光領域 7 4 1 に対する入射角度が斜めになっており、また、上側左の発光領域 7 4 2 よりも遠い位置にあるため、下側左の発光領域 7 4 1 は、上側左の発光領域 7 4 2 よりも弱く発光するか、あるいはほとんど発光しない状態となる。右側の L E D 7 5 3 を点灯させた場合も同様に、上側右の発光領域 7 4 3 が最も強く発光する一方、下側左の発光領域 7 4 1 が弱く発光するか、あるいはほとんど発光しない状態となる。なお、本実施形態では、それぞれの L E D から近い発光領域が一番強く発光するように表面加工を施しているが、L E D から近い場所に弱く発光する発光領域を設けてもよい。また、L E D の発光タイミングを、例えば左側から右側に順番に点灯、消灯を繰り返すことにより、発光領域が左側から右側に流れるような発光演出を行うことも可能である。また、本実施形態では、透明パネル 7 4 0 の上端部 7 4 0 A を直線的に形成しているが、例えば透明パネル 7 4 0 の左端部のように、一定の角度をつけて形成したり、曲線にて形成してもよい。

【 0 6 5 2 】

このような導光板ユニット 7 0 0 ' によれば、透明パネル 7 4 0 の一端部となる上端部 7 4 0 A に複数の L E D 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 や傾斜レンズ 7 6 0 , 7 7 0 を配置し、中央の L E D 7 5 1 から照射した光によって一部の発光領域 7 4 1 を発光させる態様と、左右の L E D 7 5 2 , 7 5 3 から照射した光によって他の発光領域 7 4 2 , 7 4 3 を発光させる態様とで発光態様を変化させることができるので、L E D の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる。

【 0 6 5 3 】

上述した第 1 ~ 第 6 実施形態の各構成にあつては、それぞれ他の実施形態において本発明の範囲内で適宜援用したり変更したりして、任意の構成での組合せが可能である。

【 0 6 5 4 】

なお、本発明は、上記実施形態に限定されるものではない。上記実施形態では、遊技機としてパチンコ遊技機を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されない。上述した本発明の各種技術は、他の遊技機にも適用可能であり、例えば、弾球遊技機や封入式遊技機にも適用することができる。また、汎用的な技術については、上記に挙げた遊技機のほか、例えばゲーミングマシン、スロットマシン、あるいはパチスロ遊技機等といった各種遊技機にも適用することができる。

【 0 6 5 5 】

また、上記実施形態で示した数値や情報、構成要素などは、あくまでも一例にすぎず、本発明の範囲内において適宜変更することができるのはいうまでもない。

【 0 6 5 6 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 0 6 5 7 】

(付記 1)

[背景技術]

この種の遊技機には、可動体を動作させるための駆動手段として、ラック及び回転体を

10

20

30

40

50

備え、この回転体に設けられたピンを作動アームの連結部に当接させることで回転体の動きを阻止し、ひいては可動体の動作をロックさせるように構成されたものが提案されている（例えば、特開 2 0 0 1 - 3 4 0 5 5 7 号公報参照）。

【0658】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動体のロック時にあって作動アームの連結部にピンが当接した状態にあっては、外力などによって無理にロックが解除させられると、作動アームやこれを駆動するソレノイドの軸部が曲がってしまう可能性があり、可動体の動作に支障をきたすおそれがあった。

【0659】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、可動体のロック状態を無理に解除しようとしても、可動体を動作させる機構に支障をきたすことがないようにすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0660】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0661】

本発明に係る遊技機は、

可動体（例えば、可動体 4 6 2 0 A）と、前記可動体を駆動するための駆動手段（モータ 4 6 1 1）と、前記駆動手段の駆動力を前記可動体に伝達する伝達機構（例えば、駆動伝達機構 4 6 1 0 A）と、を備え、

前記可動体は、第 1 の位置（例えば、待機位置）から第 2 の位置（例えば、出現位置）へと移動可能であり、

前記伝達機構は、前記駆動手段の駆動力により回転可能な歯車（例えば、ピニオン 4 6 1 3 a）を有する回転体（例えば、回転体 4 6 1 3）と、前記歯車と噛合可能なラック（例えば、ラック 4 6 1 4 a）を有するラック部材（例えば、ラック部材 4 6 1 4）と、を有し、

前記可動体は、前記ラック部材が一体的に設けられ、前記歯車と前記ラックとが噛合した状態において、前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に至るまでの移動経路上にある第 3 の位置（例えば、待機位置直前の位置）から前記第 2 の位置へと移動可能であり、

前記ラック部材は、前記ラックの一端側に凹部（例えば、凹部 4 6 1 4 b a）及び窪み部（例えば、窪み部 4 6 1 4 c a）を有し、

前記回転体は、前記歯車とともに回転しつつ前記ラック部材の前記凹部に入り込むことで前記可動体を前記第 3 の位置から前記第 1 の位置へと押し出し可能な押出片（例えば、押出片 4 6 1 3 b）と、前記歯車とともに回転しつつ前記ラック部材の前記窪み部に摺接することで前記可動体を前記第 1 の位置に留止可能なロック片（例えば、ロック片 4 6 1 3 c）と、を有し、

前記可動体が前記第 1 の位置にあるとき、前記歯車と前記ラックとが噛合しない状態で前記回転体が回転するのに応じて、前記ロック片が前記窪み部に対して摺接する留止状態と、前記ロック片が前記窪み部に対して摺接しない非留止状態とに切替可能であることを特徴とする。

【0662】

このような構成によれば、ラック部材の窪み部に回転体のロック片が摺接した状態で可動体が第 1 の位置において留止状態にある場合は、その留止状態を無理に解除しようとしても、窪み部に対してロック片が摺接するだけで回転体やラック部材に無理な力が作用しないので、可動体を動作させるための回転体やラック部材に支障をきたすことがないようにすることができる。

【0663】

〔発明の効果〕

本発明によれば、可動体のロック状態を無理に解除しようとしても、可動体を動作させる機構に支障をきたすことがないようにすることができる。

【0664】

(付記1-1)

[背景技術]

この種の遊技機には、可動体を動作させるための駆動手段として、ラック及び回転体を備え、この回転体に設けられたピンを作動アームの連結部に当接させることで回転体の動きを阻止し、ひいては可動体の動作をロックさせるように構成されたものが提案されている(例えば、特開2001-340557号公報参照)。

【0665】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動体のロック時にあって作動アームの連結部にピンが当接した状態にあっては、外力などによって無理にロックが解除させられると、作動アームやこれを駆動するソレノイドの軸部が曲がってしまう可能性があり、可動体の動作に支障をきたすおそれがあった。

【0666】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、可動体のロック状態を無理に解除しようとしても、可動体を動作させる機構に支障をきたすことがないようにすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0667】

[課題を解決するための手段]

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0668】

本発明に係る遊技機は、

可動体(例えば、可動体4620A)と、前記可動体を駆動するための駆動手段(モータ4611)と、前記駆動手段の駆動力を前記可動体に伝達する伝達機構(例えば、駆動伝達機構4610A)と、を備え、

前記可動体は、第1の位置(例えば、待機位置)から第2の位置(例えば、出現位置)へと移動可能であり、

前記伝達機構は、前記駆動手段の駆動力により回転可能な歯車(例えば、ピニオン4613a)を有する回転体(例えば、回転体4613)と、前記歯車と噛合可能なラック(例えば、ラック4614a)を有するラック部材(例えば、ラック部材4614)と、を有し、

前記可動体は、前記ラック部材が一体的に設けられ、前記歯車と前記ラックとが噛合した状態において、前記第1の位置から前記第2の位置に至るまでの移動経路上にある第3の位置(例えば、待機位置直前の位置)から前記第2の位置へと移動可能であり、

前記ラック部材は、前記ラックの一端側に凹部(例えば、凹部4614ba)及び窪み部(例えば、窪み部4614ca)を有し、

前記回転体は、前記歯車とともに回転しつつ前記ラック部材の前記凹部に入り込むことで前記可動体を前記第3の位置から前記第1の位置へと押し出し可能な押出片(例えば、押出片4613b)と、前記歯車とともに回転しつつ前記ラック部材の前記窪み部に摺接することで前記可動体を前記第1の位置に留止可能なロック片(例えば、ロック片4613c)と、を有し、

前記可動体が前記第1の位置にあるとき、前記歯車と前記ラックとが噛合しない状態で前記回転体が回転するのに応じて、前記ロック片が前記窪み部に摺接しつつも前記押出片が前記凹部に入り込まない状態から、前記押出片が前記凹部に入り込んで前記ロック片が前記窪み部に摺接しない状態になると、前記可動体が前記第1の位置から前記第3の位置へと押し出されることを特徴とする。

【0669】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、ラック部材の窪み部に回転体のロック片が摺接した状態で可動体が第1の位置において留止状態にある場合は、回転体の押出片もラック部材の凹部に入り込まずにラック部材を留止させた状態となり、その留止状態を無理に解除しようとしても、窪み部に対してロック片が摺接するだけで回転体やラック部材に無理な力が作用しないので、可動体を動作させるための回転体やラック部材に支障をきたすことがないようにすることができる。

【0670】

[発明の効果]

本発明によれば、可動体のロック状態を無理に解除しようとしても、可動体を動作させる機構に支障をきたすことがないようにすることができる。

10

【0671】

(付記1-2)

[背景技術]

この種の遊技機には、可動体を動作させるための駆動手段として、ラック及び回転体を備え、この回転体に設けられたピンを作動アームの連結部に当接させることで回転体の動きを阻止し、ひいては可動体の動作をロックさせるように構成されたものが提案されている(例えば、特開2001-340557号公報参照)。

【0672】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

20

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動体のロック時にあって作動アームの連結部にピンが当接した状態にあっては、外力などによって無理にロックが解除させられると、作動アームやこれを駆動するソレノイドの軸部が曲がってしまう可能性があり、可動体の動作に支障をきたすおそれがあった。

【0673】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、可動体のロック状態を無理に解除しようとしても、可動体を動作させる機構に支障をきたすことがないようにすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0674】

[課題を解決するための手段]

30

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0675】

本発明に係る遊技機は、

可動体(例えば、可動体4620A)と、前記可動体を駆動するための駆動手段(モータ4611)と、前記駆動手段の駆動力を前記可動体に伝達する伝達機構(例えば、駆動伝達機構4610A)と、を備え、

前記可動体は、第1の位置(例えば、待機位置)から第2の位置(例えば、出現位置)へと移動可能であり、

前記伝達機構は、前記駆動手段の駆動力により回転可能な歯車(例えば、ピニオン4613a)を有する回転体(例えば、回転体4613)と、前記歯車と噛合可能なラック(例えば、ラック4614a)を有するラック部材(例えば、ラック部材4614)と、を有し、

40

前記可動体は、前記ラック部材が一体的に設けられ、前記歯車と前記ラックとが噛合した状態において、前記第1の位置から前記第2の位置に至るまでの移動経路上にある第3の位置(例えば、待機位置直前の位置)から前記第2の位置へと移動可能であり、

前記ラック部材は、前記ラックの一端側に凹部(例えば、凹部4614ba)及び窪み部(例えば、窪み部4614ca)を有し、

前記回転体は、前記歯車とともに回転しつつ前記ラック部材の前記凹部に入り込むことで前記可動体を前記第3の位置から前記第1の位置へと押し出し可能な押出片(例えば、押出片4613b)と、前記歯車とともに回転しつつ前記ラック部材の前記窪み部に摺接

50

することで前記可動体を前記第 1 の位置に留止可能なロック片（例えば、ロック片 4 6 1 3 c）と、を有し、

前記可動体が前記第 1 の位置にあるとき、前記歯車と前記ラックとが噛合しない状態で前記回転体が回転し、前記ロック片が前記窪み部に摺接しつつも前記押出片が前記凹部に入り込まない回転角度から、前記押出片が前記凹部に入り込んで前記ロック片が前記窪み部に摺接しない回転角度に回転可能であることを特徴とする。

【0 6 7 6】

このような構成によれば、ラック部材の窪み部に回転体のロック片が摺接した状態で可動体が第 1 の位置において留止状態にある場合は、回転体の押出片もラック部材の凹部に入り込まない回転角度を保ってラック部材を留止させた状態となり、その留止状態を無理に解除しようとしても、窪み部に対してロック片が摺接するだけで回転体やラック部材に無理な力が作用しないので、可動体を動作させるための回転体やラック部材に支障をきたすことがないようにすることができる。

【0 6 7 7】

〔発明の効果〕

本発明によれば、可動体のロック状態を無理に解除しようとしても、可動体を動作させる機構に支障をきたすことがないようにすることができる。

【0 6 7 8】

（付記 2）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、駆動源によって所定方向に移動可能なスライドバーに支持された前面可動演出役物と、前面可動演出役物の移動に連動して所定角度回転可能な複数の可動演出役物を備えたものが提案されている（例えば、特開 2 0 1 5 - 4 7 4 2 9 号公報参照）。

【0 6 7 9】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動演出役物の移動に連動して複数の可動演出役物が一方向に回転するのみであり、役物の演出効果として面白味や興趣に欠けるという難点があった。

【0 6 8 0】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0 6 8 1】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0 6 8 2】

本発明に係る遊技機は、

可動体（例えば、4 6 2 0 A）と、前記可動体を駆動するための駆動手段（例えば、モータ 4 6 1 1）と、を備え、

前記可動体は、

前記駆動手段の駆動力により所定の移動方向（例えば、左右方向）に沿って第 1 の位置（例えば、待機位置）から第 2 の位置（例えば、中間位置）を経て第 3 の位置（例えば、出現位置）へと移動可能であり、

前記所定の移動方向に沿う移動に連動して動作する複数の動作部（例えば、上可動部 4 6 4 0、中可動部 4 6 5 0、下可動部 4 6 6 0）を有し、

前記複数の動作部のうち少なくとも一の動作部（例えば、下可動部 4 6 6 0）は、

前記可動体の前記第 1 の位置から前記第 2 の位置までの移動に連動し、前記所定の移動方向とは異なる第 1 の方向（例えば、支点 Z を中心とした時計回りの方向）に動作するための第 1 の動作機構（例えば、第 3 案内溝 4 6 3 0 D）と、

10

20

30

40

50

前記可動体の前記第 2 の位置から前記第 3 の位置までの移動に連動し、前記所定の移動方向及び前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向（例えば、支点 Y を中心とした反時計回りの方向）に動作するための第 2 の動作機構（例えば、揺動部材 4 6 8 0）と、に連結されていることを特徴とする。

【0 6 8 3】

このような構成によれば、動作部について、可動体が第 1 の位置から第 2 の位置まで移動するまでは第 1 の方向に動作する一方、可動体が第 2 の位置から第 3 の位置まで移動するまでは第 1 の方向から切り替わって第 2 の方向に動作するので、動作部の多彩な動きを実現することができ、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる。

【0 6 8 4】

本発明の好ましい実施の形態は、

前記第 1 の動作機構は、前記複数の動作部のうち少なくとも一の動作部と前記可動体とは別に設けられた突出部（例えば、突出部 4 5 3 0 A）とが当接した状態で、前記可動体が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで移動することにより、前記複数の動作部のうち少なくとも一の動作部が前記第 1 の方向に動作することを特徴とする。

【0 6 8 5】

このような構成によれば、可動体が第 1 の位置から第 2 の位置まで移動する際に一の動作部を突出部に当接させるだけで第 1 の方向に動作させることができる。

【0 6 8 6】

〔発明の効果〕

本発明によれば、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる。

【0 6 8 7】

（付記 2－1）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、駆動源によって所定方向に移動可能なスライドバーに支持された前面可動演出役物と、前面可動演出役物の移動に連動して所定角度回転可能な複数の可動演出役物を備えたものが提案されている（例えば、特開 2 0 1 5－4 7 4 2 9 号公報参照）。

【0 6 8 8】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動演出役物の移動に連動して複数の可動演出役物が一方向に回転するのみであり、役物の演出効果として面白味や興趣に欠けるという難点があった。

【0 6 8 9】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0 6 9 0】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0 6 9 1】

本発明に係る遊技機は、

可動体（例えば、4 6 2 0 A）と、前記可動体を駆動するための駆動手段（例えば、モータ 4 6 1 1）と、を備え、

前記可動体は、

前記駆動手段の駆動力により所定の移動方向（例えば、左右方向）に沿って第 1 の位置（例えば、待機位置）から第 2 の位置（例えば、中間位置）を経て第 3 の位置（例えば、出現位置）へと直線的に移動可能であり、

前記所定の移動方向に沿う移動に連動して動作する複数の動作部（例えば、上可動部 4 6 4 0、中可動部 4 6 5 0、下可動部 4 6 6 0）を有し、

10

20

30

40

50

前記複数の動作部のうち少なくとも一の動作部（例えば、下可動部４６６０）は、

前記可動体の前記第１の位置から前記第２の位置までの移動に伴って第１の支点（例えば、支点Ｚ）を中心に揺動し、

前記可動体の前記第２の位置から前記第３の位置までの移動に伴って前記第１の支点とは異なる第２の支点（例えば、支点Ｙ）を中心に揺動するように軸支されていることを特徴とする。

【０６９２】

このような構成によれば、動作部について、可動体が第１の位置から第２の位置まで直線的に移動するまでは第１の支点を中心に揺動する一方、可動体が第２の位置から第３の位置まで直線的に移動するまでは第１の支点から切り替わって第２の支点を中心に揺動するので、動作部の多彩な動きを実現することができ、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる。

10

【０６９３】

本発明の好ましい実施の形態は、

前記複数の動作部のうち少なくとも一の動作部は、前記可動体とは別に設けられた突出部（例えば、突出部４５３０Ａ）に当接した状態で、前記可動体が前記第１の位置から前記第２の位置まで移動することにより、前記第１の支点を中心に揺動することを特徴とする。

【０６９４】

このような構成によれば、可動体が第１の位置から第２の位置まで移動する際に一の動作部を突出部に当接させるだけで第１の支点を中心に揺動させることができる。

20

【０６９５】

〔発明の効果〕

本発明によれば、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる。

【０６９６】

（付記２－２）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、駆動源によって所定方向に移動可能なスライドバーに支持された前面可動演出役物と、前面可動演出役物の移動に連動して所定角度回転可能な複数の可動演出役物を備えたものが提案されている（例えば、特開２０１５－４７４２９号公報参照）。

30

【０６９７】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動演出役物の移動に連動して複数の可動演出役物が一方向に回転するのみであり、役物の演出効果として面白味や興味に欠けるという難点があった。

【０６９８】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【０６９９】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０７００】

本発明に係る遊技機は、

可動体（例えば、４６２０Ａ）と、前記可動体を駆動するための駆動手段（例えば、モータ４６１１）と、を備え、

前記可動体は、

前記駆動手段の駆動力により所定の移動方向（例えば、左右方向）に沿って第１の位置（例えば、出現位置）から第２の位置（例えば、中間位置）を経て第３の位置（例えば、

50

待機位置）へと直線的に移動可能であり、

前記所定の移動方向に沿う移動に連動して動作する複数の動作部（例えば、上可動部 4 6 4 0、中可動部 4 6 5 0、下可動部 4 6 6 0）と、

前記所定の移動方向に沿う移動に連動して揺動する揺動部材（例えば、揺動部材 4 6 8 0）と、を有し、

前記揺動部材は、前記可動体の前記第 1 の位置から前記第 2 の位置までの移動に従って第 1 の支点（例えば、支点 Y）を中心に揺動するように軸支されており、

前記複数の動作部のうち少なくとも一の動作部（例えば、下可動部 4 6 6 0）は、

前記可動体が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置まで移動する際に前記揺動部材と一体になって前記第 1 の支点を中心に揺動し、

前記可動体が前記第 2 の位置から前記第 3 の位置まで移動する際に前記第 1 の支点とは異なる第 2 の支点（例えば、支点 Z）を中心に揺動するように前記揺動部材に軸支されていることを特徴とする。

【0701】

このような構成によれば、動作部について、可動体が第 1 の位置から第 2 の位置まで直線的に移動するまでは揺動部材と一体になって第 1 の支点を中心に揺動する一方、可動体が第 2 の位置から第 3 の位置まで直線的に移動するまでは第 1 の支点から切り替わって揺動部材に軸支された第 2 の支点を中心に揺動するので、動作部の多彩な動きを実現することができ、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる。

【0702】

本発明の好ましい実施の形態は、

前記複数の動作部のうち少なくとも一の動作部は、前記可動体とは別に設けられた突出部（例えば、突出部 4 5 3 0 A）に当接した状態で、前記可動体が前記第 2 の位置から前記第 3 の位置まで移動することにより、前記第 2 の支点を中心に揺動することを特徴とする。

【0703】

このような構成によれば、可動体が第 2 の位置から第 3 の位置まで移動する際に一の動作部を突出部に当接させるだけで第 2 の支点を中心に揺動させることができる。

【0704】

〔発明の効果〕

本発明によれば、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる。

【0705】

（付記 3）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、可動演出役物の内部に発光基板を備え、可動演出役物の前面として装飾カバーで発光基板を覆うように構成されたものが提案されている（例えば、特開 2 0 1 0 - 2 5 9 5 5 0 号公報参照）。

【0706】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動演出役物が変動するものの、装飾カバーを通じて視認し得る発光態様に変化がないので、役物の演出効果として面白味や興味に欠けるという難点があった。

【0707】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0708】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0709】

10

20

30

40

50

本発明に係る遊技機は、

基板（例えば、発光基板４６４７）上に設けられた発光手段（例えば、ＬＥＤ４６４７ａ、赤色ＬＥＤ４６４７ｂ、白色ＬＥＤ４６４７ｃ）と、前記発光手段から照射された光が透過可能なレンズ部材（例えば、赤色レンズ４６４３、白色レンズ４６４４）と、前記レンズ部材を変位させるための変位手段（例えば、上可動部４６４０、連接部材４６７０）と、を備えた遊技機であって、

前記発光手段は、前記基板上の所定の位置に固定され、

前記変位手段は、前記レンズ部材について、前記発光手段から照射された光が前記レンズ部材を透過して第１の明度で発光する第１の位置（例えば、待機位置）と、前記発光手段から照射された光が前記レンズ部材を透過して前記第１の明度より明るい第２の明度で発光する第２の位置（例えば、出現位置）と、に変位可能であることを特徴とする。

10

【０７１０】

このような構成によれば、レンズ部材を第１の位置に変位させると、レンズ部材を通じて第１の明度で発光するような発光態様となる一方、レンズ部材を第１の位置から第２の位置に変位させると、レンズ部材を通じて第２の明度で発光するような発光態様となるので、レンズ部材の変位に応じて発光態様を変化させることができ、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる。

【０７１１】

〔発明の効果〕

本発明によれば、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる。

20

【０７１２】

（付記３－１）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、可動演出役物の内部に発光基板を備え、可動演出役物の前面として装飾カバーで発光基板を覆うように構成されたものが提案されている（例えば、特開２０１０－２５９５５０号公報参照）。

【０７１３】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動演出役物の変動するものの、装飾カバーを通じて視認し得る発光態様に変化がないので、役物の演出効果として面白味や興趣に欠けるという難点があった。

30

【０７１４】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、役物の演出効果として面白味や興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７１５】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０７１６】

本発明に係る遊技機は、

40

基板（例えば、発光基板４６４７）上に設けられた複数の発光手段（例えば、ＬＥＤ４６４７ａ、赤色ＬＥＤ４６４７ｂ、白色ＬＥＤ４６４７ｃ）と、前記複数の発光手段から照射された光が透過可能なレンズ部材（例えば、赤色レンズ４６４３、白色レンズ４６４４）と、前記レンズ部材を変位させるための変位手段（例えば、上可動部４６４０、連接部材４６７０）と、を備えた遊技機であって、

前記複数の発光手段は、第１の発光手段（例えば、白色ＬＥＤ４６４７ｃ）と、前記第１の発光手段の周囲に配列された第２の発光手段（例えば、赤色ＬＥＤ４６４７ｂ）と、を含み、

前記レンズ部材は、第１のレンズ部材（例えば、白色レンズ４６４４）と、前記第１のレンズ部材の周囲に配置された第２のレンズ部材（例えば、赤色レンズ４６４３）と、を

50

含み、

前記第 1 の発光手段が照射する光の色と前記第 2 の発光手段が照射する光の色との組み合わせ、及び前記第 1 のレンズ部材に着色された色と前記第 2 のレンズ部材に着色された色との組み合わせのうち、少なくともいずれか一方の色の組み合わせが異なるように構成され、

前記変位手段は、前記第 1 の発光手段から照射された光が前記第 2 のレンズ部材を透過するとともに前記第 2 の発光手段から照射された光が前記第 1 のレンズ部材を透過することで発光する第 1 の位置（例えば、待機位置）と、前記第 1 の発光手段から照射された光が前記第 1 のレンズ部材を透過するとともに前記第 2 の発光手段から照射された光が前記第 2 のレンズ部材を透過することで発光する第 2 の位置（例えば、出現位置）と、に移動可能であることを特徴とする。

10

【0717】

このような構成によれば、第 1 のレンズ部材及び第 2 のレンズ部材を第 1 の位置に変位させると、第 1 の発光手段からの光が第 2 のレンズ部材を通じて発光しつつ第 2 の発光手段からの光が第 1 のレンズ部材を通じて発光するような発光態様となる一方、第 1 のレンズ部材及び第 2 のレンズ部材を第 1 の位置から第 2 の位置に変位させると、第 1 の発光手段からの光が第 1 のレンズ部材を通じて発光しつつ第 2 の発光手段からの光が第 2 のレンズ部材を通じて発光するような発光態様となるので、レンズ部材の変位に応じて発光態様を多様に变化させることができ、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる。

20

【0718】

〔発明の効果〕

本発明によれば、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる。

【0719】

（付記 3－2）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、可動演出役物の内部に発光基板を備え、可動演出役物の前面として装飾カバーで発光基板を覆うように構成されたものが提案されている（例えば、特開 2010-259550 号公報参照）。

【0720】

30

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、可動演出役物の変動するものの、装飾カバーを通じて視認し得る発光態様に変化がないので、役物の演出効果として面白味や興味に欠けるという難点があった。

【0721】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0722】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

40

【0723】

本発明に係る遊技機は、

基板（例えば、発光基板 4647）上に設けられた複数の発光手段（例えば、LED 4647a、赤色 LED 4647b、白色 LED 4647c）と、前記複数の発光手段から照射された光が透過可能なレンズ部材（例えば、赤色レンズ 4643、白色レンズ 4644）と、前記レンズ部材を変位させるための変位手段（例えば、上可動部 4640、連接部材 4670）と、を備えた遊技機であって、

前記複数の発光手段は、

第 1 の発光手段（例えば、白色 LED 4647c）と、

50

前記第 1 の発光手段の周囲に配列された複数の第 2 の発光手段（例えば、赤色 L E D 4 6 4 7 b）と、を含み、

前記レンズ部材は、

第 1 のレンズ部材（例えば、白色レンズ 4 6 4 4）と、

前記第 1 のレンズ部材の周囲に配置された第 2 のレンズ部材（例えば、赤色レンズ 4 6 4 3）と、を有し、

前記変位手段は、前記第 1 の発光手段が前記第 2 のレンズ部材に対応するとともに前記第 2 の発光手段が前記第 1 のレンズ部材に対応する第 1 の位置（例えば、待機位置）と、前記第 1 の発光手段が前記第 1 のレンズ部材に対応するとともに前記第 2 の発光手段が前記第 2 のレンズ部材に対応する第 2 の位置（例えば、出現位置）と、に移動可能であり、

前記第 1 の位置よりも前記第 2 の位置の方が前記レンズ部材に対応する前記複数の発光手段の個数が多くなることを特徴とする。

【 0 7 2 4 】

このような構成によれば、第 1 のレンズ部材及び第 2 のレンズ部材を第 1 の位置に変位させると、第 1 の発光手段からの光が第 2 のレンズ部材を通じて発光しつつ第 2 の発光手段からの光が第 1 のレンズ部材を通じて発光するような発光態様となる一方、第 1 のレンズ部材及び第 2 のレンズ部材を第 1 の位置から第 2 の位置に変位させると、第 1 の発光手段からの光が第 1 のレンズ部材を通じて発光しつつ第 2 の発光手段からの光が第 2 のレンズ部材を通じて発光し、レンズ部材に対応する発光手段の個数も多くなるような発光態様となるので、レンズ部材の変位に応じて発光態様を多様に変化させることができ、役物の演出効果として面白味や興味を高めることができる。

【 0 7 2 5 】

〔発明の効果〕

本発明によれば、多彩な演出効果として面白味や興味を高めることができる遊技機を提供することができる。

【 0 7 2 6 】

（付記 4）

〔背景技術〕

この種の遊技機に適用可能な配線接続構造としては、フレキシブルケーブルの先端部をコネクタ接続部の開口に挿入し、アクチュエータを開状態から閉状態へと回転させることにより、フレキシブルケーブルの先端部をコネクタ接続部に固定するように構成されたものが提案されている（例えば、特開 2 0 0 2 - 1 2 4 3 3 0 号公報参照）。

【 0 7 2 7 】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の配線接続構造では、遊技機の組立作業に際してアクチュエータを開状態とすることを忘れたまま気付かないことがあり、そうした場合にフレキシブルケーブルの先端部がコネクタ接続部から抜けた状態で組み立てられてしまうおそれがあった。

【 0 7 2 8 】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、配線接続部に対して配線を確実に接続した状態で組み立てることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 0 7 2 9 】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【 0 7 3 0 】

本発明に係る遊技機は、

配線（例えば、F F C）が接続される配線接続部（例えば、接続端子部 4 5 4 3）と、

前記配線が前記配線接続部に接続された状態で、前記配線を固定可能な配線固定手段（例えば、開閉蓋 4 5 4 5）と、

前記配線接続部及び前記配線固定手段を覆う保護カバー（例えば、保護カバー 4 5 4 1）と、

前記保護カバーを取付可能なベース部（例えば、ベース部 4 5 4 2）と、を有し、

前記配線固定手段は、前記配線接続部に対して前記配線の挿入が容易となる開放状態と、前記配線接続部に挿入された配線を固定する閉鎖状態と、に動作可能であり、

前記保護カバーは、前記ベース部に取り付けられた状態において、前記配線接続部及び前記配線固定手段を内側に收容可能であり、

前記保護カバーの内面には、前記配線固定手段が開放状態の場合、当該配線固定手段に当接可能で前記ベース部への取り付けを妨げるための取付阻止部（例えば、凸部 4 5 4 1 b）が設けられていることを特徴とする。

10

【0 7 3 1】

このような構成によれば、ベース部に対して保護カバーを取り付ける際には、配線接続部に配線を挿入して配線固定手段を閉鎖状態として固定しておかなければ、取付阻止部が配線固定手段に当接することで保護カバーを取り付けることができないので、配線接続部に対して配線を確実に接続・固定した状態でベース部に保護カバーを取り付けることができる。

【0 7 3 2】

〔発明の効果〕

本発明によれば、配線接続部に対して配線を確実に接続した状態で組み立てることができる。

20

【0 7 3 3】

（付記 5）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、枠体（機構板）の取付ベース部に断面略 L 字状の配線カバーを設け、この配線カバーの内側に複数の配線を束ねた状態で收容可能な配線收容部を形成したものが提案されている（例えば、特開 2 0 0 7 - 2 8 2 8 5 3 号公報参照）。

【0 7 3 4】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、配線收容部が枠体の一面側に形成されるのみであり、反対側の面に配線束を案内することができないので、電子部品が收容された枠体の内側から外側へと配線束を纏めて引き回すことができないという難点があった。

30

【0 7 3 5】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、電子部品が收容された内側から外側へと配線束を容易に纏めて引き回すことができる遊技機を提供することを目的とする。

【0 7 3 6】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0 7 3 7】

本発明に係る遊技機は、

電子部品を收容するための收容部材（例えば、本体ケース 4 4 1）を備え、

前記收容部材は、

第 1 の壁部（例えば、背面部 4 4 1 A）と、

前記第 1 の壁部から立設するように形成される第 2 の壁部（例えば、左側部 4 4 1 B）と、を有し、

40

前記第 1 の壁部には、配線束を挿通するための第 1 の開口領域（例えば、第 1 の開口領域 4 4 3 A）が形成され、

前記第 2 の壁部には、前記配線束を挿通するための第 2 の開口領域（例えば、第 2 の開口領域 4 4 3 B）が形成され、

前記第 2 の開口領域は、

50

前記第1の開口領域より広い挿通部（例えば、挿通部443Ba）と、

前記挿通部に連続し、当該挿通部に挿通された前記配線束を前記第1の開口領域まで導引可能な連通部（例えば、連通部443Bb）と、を有し、

前記第1の開口領域の周囲には、前記配線束を纏めるための配線収容部（例えば、配線収容部443）が形成されていることを特徴とする。

【0738】

このような構成によれば、第2の開口領域の挿通部に配線束の先端を挿入して収容部材の一面側から反対面側へと配線束を案内した後、当該配線束を連通部に押し込んだ状態とし、さらに配線束を第1の開口領域から配線収容部へと纏めて収容しておくことができるので、電子部品が収容された収容部材の内側から外側へと配線束を容易に纏めて引き回すことができる。

10

【0739】

〔発明の効果〕

本発明によれば、電子部品が収容された内側から外側へと配線束を容易に纏めて引き回すことができる。

【0740】

（付記5－1）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、枠体（機構板）の取付ベース部に断面略L字状の配線カバーを設け、この配線カバーの内側に複数の配線を束ねた状態で収容可能な配線収容部を形成したものが提案されている（例えば、特開2007-282853号公報参照）。

20

【0741】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、配線収容部が枠体の一面側に形成されるのみであり、反対側の面に配線束を案内することができないので、電子部品が収容された枠体の内側から外側へと配線束を纏めて引き回すことができないという難点があった。

【0742】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、電子部品が収容された内側から外側へと配線束を容易に纏めて引き回すことができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【0743】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0744】

本発明に係る遊技機は、

電子部品を収容するための収容部材（例えば、本体ケース441）を備え、

前記収容部材は、

第1の壁部（例えば、背面部441A）と、

前記第1の壁部から連続して立設する第2の壁部（例えば、第2壁部441Bb）と、

前記第2の壁部から連続して屈曲する第3の壁部（例えば、第1壁部441Ba）と、を有し、

40

前記第1の壁部には、配線束を挿通するための第1の開口領域（例えば、第1の開口領域443A）が形成され、

前記第3の壁部には、前記配線束を挿通するための第2の開口領域（例えば、挿通部443Ba）が形成され、

前記第2の壁部には、前記第1の開口領域及び前記第2の開口領域に連続し、当該第2の開口領域に挿通された前記配線束を前記第1の開口領域まで導引可能な連通部（例えば、連通部443Bb）が形成され、

前記連通部は、前記第1の開口領域及び前記第2の開口領域よりも狭幅に形成されていることを特徴とする。

50

【0745】

このような構成によれば、第2の開口領域の挿通部に配線束の先端を挿入して収容部材の一面側から反対面側へと配線束を案内した後、当該配線束を連通部に押し込んだ状態とし、さらに配線束を連通部から第1の開口領域へと纏めて導引しておくことができるので、電子部品が収容された収容部材の内側から外側へと配線束を容易に纏めて引き回すことができる。

【0746】

[発明の効果]

本発明によれば、電子部品が収容された内側から外側へと配線束を容易に纏めて引き回すことができる。

【0747】

(付記6)

[背景技術]

この種の遊技機には、遊技盤の前方に導光板を配置し、この導光板の左端面と上端面とに光を入光可能な複数の発光手段(LED)を設け、左端面から入光した光と上端面から入光した光とで異なる発光態様の画像を表示するように構成されたものが提案されている(例えば、特開2016-59483号公報参照)。

【0748】

[発明の概要]

[発明が解決しようとする課題]

しかしながら、上記従来の遊技機では、発光手段の配置箇所が導光板の左端面及び上端面といった広範囲に及ぶので、発光手段の配置スペースや個数に応じてコストが増大してしまう難点があった。

【0749】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【0750】

[課題を解決するための手段]

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0751】

本発明に係る遊技機は、

発光手段(例えば、LED751, 752, 753)と、

複数の反射領域(例えば、発光領域741, 742, 743)を有する導光板(例えば、透明パネル740)と、を備え、

前記発光手段は、前記導光板の周縁部(例えば、上端部740A)から前記導光板の内部に光を入光可能な位置に配置され、

前記周縁部の所定の辺に対して第1の方向(例えば、直角方向)から光を入光させる第1の発光手段(例えば、LED751)と、

前記周縁部の前記所定の辺に対して前記第1の方向とは異なる第2の方向(例えば、斜め方向)から光を入光させる第2の発光手段(例えば、LED752, 753)と、を含み、

前記複数の反射領域は、前記周縁部から入光された光を遊技者が視認可能な正面側に反射可能に設けられ、

前記第2の発光手段から照射された光よりも前記第1の発光手段から照射された光を強く反射可能な第1の反射領域(例えば、発光領域741)と、

前記第1の発光手段から照射された光よりも前記第2の発光手段から照射された光を強く反射可能な第2の反射領域(例えば、発光領域742, 743)と、を含むことを特徴とする。

【0752】

このような構成によれば、導光板の周縁部に複数の発光手段を配置し、第１の発光手段から照射した光によって第１の反射領域を発光させる態様と第２の発光手段から照射した光によって第２の反射領域を発光させる態様とで発光態様を変化させることができるので、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる。

【０７５３】

〔発明の効果〕

本発明によれば、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる。

【０７５４】

（付記６－１）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、遊技盤の前方に導光板を配置し、この導光板の左端面と上端面とに光を入光可能な複数の発光手段（ＬＥＤ）を設け、左端面から入光した光と上端面から入光した光とで異なる発光態様の画像を表示するように構成されたものが提案されている（例えば、特開２０１６－５９４８３号公報参照）。

【０７５５】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、発光手段の配置箇所が導光板の左端面及び上端面といった広範囲に及ぶので、発光手段の配置スペースや個数に応じてコストが増大してしまう難点があった。

【０７５６】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【０７５７】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０７５８】

本発明に係る遊技機は、

複数の発光手段（例えば、ＬＥＤ７５１，７５２，７５３）と、

前記複数の発光手段からの光を正面側に向けて反射可能な複数の反射領域（例えば、発光領域７４１，７４２，７４３）を有する導光板（例えば、透明パネル７４０）と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記導光板の周縁部（例えば、上端部７４０Ａ）から前記導光板の内部に光を入光可能な位置に配置され、

前記周縁部の所定の辺に対して第１の方向（例えば、直角方向）から光を入光させる第１の発光手段（例えば、ＬＥＤ７５１）と、

前記周縁部の前記所定の辺に対して前記第１の方向とは異なる第２の方向（例えば、斜め方向）に光を透過可能なレンズ部材（例えば、傾斜レンズ７６０，７７０）と、

前記レンズ部材を通して前記周縁部に対して光を入光させる第２の発光手段（例えば、ＬＥＤ７５２，７５３）と、を含み、

前記複数の反射領域は、

前記第２の発光手段から前記レンズ部材を透過して照射された光よりも前記第１の発光手段から照射された光を強く反射可能な第１の反射領域（例えば、発光領域７４１）と、

前記第１の発光手段から照射された光よりも前記第２の発光手段から前記レンズ部材を透過して照射された光を強く反射可能な第２の反射領域（例えば、発光領域７４２，７４３）と、を含むことを特徴とする。

【０７５９】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、導光板の周縁部に複数の発光手段を配置し、第1の発光手段から照射した光によって第1の反射領域を発光させる態様と第2の発光手段からレンズ部材を透過して照射した光によって第2の反射領域を発光させる態様とで発光態様を変化させることができるので、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる。

【0760】

〔発明の効果〕

本発明によれば、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる。

【0761】

（付記6-2）

〔背景技術〕

この種の遊技機には、遊技盤の前方に導光板を配置し、この導光板の左端面と上端面とに光を入光可能な複数の発光手段（LED）を設け、左端面から入光した光と上端面から入光した光とで異なる発光態様の画像を表示するように構成されたものが提案されている（例えば、特開2016-59483号公報参照）。

【0762】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、上記従来の遊技機では、発光手段の配置箇所が導光板の左端面及び上端面といった広範囲に及ぶので、発光手段の配置スペースや個数に応じてコストが増大してしまう難点があった。

【0763】

本発明は、上記の点に鑑みてなされたものであり、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【0764】

〔課題を解決するための手段〕

上記の目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0765】

本発明に係る遊技機は、

複数の発光手段（例えば、LED751、752、753）と、

前記複数の発光手段からの光を正面側に向けて反射可能な複数の反射領域（例えば、発光領域741、742、743）を有する導光板（例えば、透明パネル740）と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記導光板の周縁部（例えば、上端部740A）から前記導光板の内部に光を入光可能な位置に配置され、

前記周縁部の所定の辺に対して第1の方向（例えば、直角方向）から光を入光させる第1の発光手段（例えば、LED751）と、

前記周縁部の前記所定の辺に対して前記第1の方向とは異なる第2の方向（例えば、右斜め下向き）から光を入光させる第2の発光手段（例えば、LED752）と、

前記周縁部の前記所定の辺に対して前記第1の方向及び前記第2の方向とは異なる第3の方向（例えば、左斜め下向き）から光を入光させる第3の発光手段（例えば、LED753）と、を含み、

前記複数の反射領域は、

前記第2の発光手段及び前記第3の発光手段から照射された光よりも前記第1の発光手段から照射された光を強く反射可能な第1の反射領域（例えば、発光領域741）と、

前記第1の発光手段及び前記第3の発光手段から照射された光よりも前記第2の発光手段から照射された光を強く反射可能な第2の反射領域（例えば、発光領域742）と、

前記第1の発光手段及び前記第2の発光手段から照射された光よりも前記第3の発光手

10

20

30

40

50

段から照射された光を強く反射可能な第3の反射領域（例えば、発光領域743）と、を含むことを特徴とする。

【0766】

このような構成によれば、導光板の周縁部に複数の発光手段を配置し、第1の発光手段から照射した光によって第1の反射領域を発光させる態様と第2の発光手段から照射した光によって第2の反射領域を発光させる態様と第3の発光手段から照射した光によって第3の反射領域を発光させる態様とで発光態様を変化させることができるので、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる。

【0767】

【発明の効果】

本発明によれば、発光手段の配置スペースや個数を抑えてコストを抑制しつつも多彩な発光演出を行うことができる。

【0768】

以下では、図261から図274を参照して、本発明の第7実施形態に係る遊技システム600について説明する。

【0769】

図261に示す遊技システム600が図2に示す第1実施形態に係る遊技システム500と異なる点は、遊技機11に代えて遊技機9000を具備する点である。遊技機9000は、増減数検出器1110に代えて増減数検出器9001を具備する。増減数検出器9001は、各入賞センサ1061、アウト球カウントセンサ9063、球送りカウントセンサ9075、上側ファール球カウントセンサ9103及び下側ファール球カウントセンサ9114を具備する。増減数検出器9001は、増減数検出信号を遊技媒体管理装置20へ出力する。遊技媒体管理装置20は増減数検出信号に基づいて持ち球の増減数を決定する。本実施形態では、増減数検出信号は、遊技球19が各入賞センサ1061、アウト球カウントセンサ9063、球送りカウントセンサ9075、上側ファール球カウントセンサ9103及び下側ファール球カウントセンサ9114のいずれかを通過したかを示す信号である。遊技媒体管理装置20は、各入賞センサ1061、球送りカウントセンサ9075、上側ファール球カウントセンサ9103及び下側ファール球カウントセンサ9114から出力された増減数検出信号や、それらを参照して生成された遊技情報に基づいて持ち球の増減数を決定する。不明球数については後述する。

【0770】

図262に示すように、遊技機9000は、第1実施形態に係る遊技機11と同様に、検知制御回路99、表示装置制御基板103および遊技機接続基板201、主制御回路106および副制御回路107を有している。これらは、マイクロコンピュータを主要な構成部品として有している。マイクロコンピュータは、CPUおよび処理プログラム等が記憶される記憶部（RAM、ROM等）により構成される。

【0771】

検知制御回路99は、各入賞センサ1061の他、第1電波センサ1001、第1開放センサ1002、第2開放センサ1003、遊技球ゼロセンサ1004、ハンドルボリューム1007、停止スイッチ1008、タッチセンサ1009及び着脱ユニットセンサ1014と接続され、これらからの信号を受信する。また、検知制御回路99は、球送りソレノイド9074及び発射モーター9082と接続され、これらの動作を制御する。

【0772】

また、遊技機9000は、第1接続部104および第2接続部105を有している。第1接続部104は、各入賞センサ1061、アウト球カウントセンサ9063、球送りカウントセンサ9075、上側ファール球カウントセンサ9103及び下側ファール球カウントセンサ9114に接続されている。前記各入賞センサ1061等は、第1接続部104を介して、遊技媒体管理装置20の遊技機接続基板201に接続されている。第2接続部105は、表示装置制御基板103に接続されている。表示装置制御基板103は、第2接続部105を介して、遊技媒体管理装置20の遊技機接続基板201に接続される。

10

20

30

40

50

【0773】

次に、図263から図269を用いて、遊技機9000の具体的な構造について説明する。以下では、主として遊技機9000が遊技機11と異なる点（具体的には、遊技球19の循環経路に係る構造）について説明を行い、共通する部分については説明を省略する。なお、第1実施形態に係る遊技機11は、遊技中において遊技球19が遊技機11内を循環する筐体内循環式（完全封入式）であるのに対して、第7実施形態に係る遊技機9000は、遊技中においては遊技球19が島設備と遊技機9000とを循環する島循環式である。

【0774】

遊技機9000は、遊技盤9002、タンク9010、第一補給球通路9020、振分けユニット9030、第二補給球通路9040、球抜き通路9050、アウト球通路9060、球送り装置9070、発射装置9080、案内通路9090、上側ファール球通路9100、下側ファール球通路9110及び球排出部9120を具備する。

【0775】

図263、図264及び図266に示す遊技盤9002は、遊技球19が転動流下可能な遊技領域160を有するものである。遊技盤9002は、本体枠ベース板（不図示）に着脱可能に設けられている。

【0776】

図263、図264及び図266に示すタンク9010は、島設備（不図示）から供給される遊技球19を受け取る部分である。タンク9010は、上方が開口した器状に形成される。タンク9010は、遊技盤9002の上部の後方に設けられる。

【0777】

図263、図264及び図266に示す第一補給球通路9020は、島設備から供給されタンク9010が受け取った遊技球19を下流側へ案内するものである。第一補給球通路9020の一端は、タンク9010に接続される。第一補給球通路9020は、遊技盤9002の後方において、タンク9010との接続部分（一端）から左方に延びた後、遊技盤9002の左端部近傍に沿って下方に延びるように形成される。

【0778】

図264及び図266に示す振分けユニット9030は、第一補給球通路9020を通過した遊技球19を、下流側の2つの通路（具体的には、後述する第二補給球通路9040及び球抜き通路9050）のいずれかに振り分けるものである。振分けユニット9030は、第一補給球通路9020の下端に接続される。振分けユニット9030は、遊技盤9002の左端部の後方に設けられる。振分けユニット9030は、切替板（不図示）を具備し、当該切替板が動作することにより、後述する第二補給球通路9040又は球抜き通路9050のいずれかに遊技球19を供給可能とする。

【0779】

図263から図266に示す第二補給球通路9040は、振分けユニット9030によって振分けられた遊技球19を下流側（具体的には、後述する球送り装置9070）に供給するものである。第二補給球通路9040は、上流側補給樋9041、下流側補給樋9042及び接続部9043を具備する。

【0780】

図264から図266に示す上流側補給樋9041は、第二補給球通路9040の上流側の部分を構成するものである。上流側補給樋9041の一端は、振分けユニット9030の下端の左部に接続される。上流側補給樋9041は、振分けユニット9030との接続部分（一端）から適宜屈曲しながら遊技盤9002よりも下方まで延びた後、略右方に屈曲して、後述する発射装置9080の後方まで到達するように形成される（図264参照）。上流側補給樋9041は、その略右方に延びる部分が右方（下流側）に向かうにつれて上下方向の高さが低くなるように形成される。

【0781】

下流側補給樋9042は、第二補給球通路9040の下流側の部分を構成するものであ

10

20

30

40

50

る。下流側補給樋9042の一端は、上流側補給樋9041の下流側端部の近傍に位置するように形成される。下流側補給樋9042は、その一端から後述する球送り装置9070及び発射装置9080の右方において概ね前方に延びた後、球送り装置9070及び発射装置9080の前方において左方に屈曲するように形成される。これにより、下流側補給樋9042は、球送り装置9070及び発射装置9080を右方及び前方から取り囲むように形成される(図263及び図265参照)。下流側補給樋9042は、球送り装置9070の前部まで延伸し、その先端(他端)が後述する球送り装置9070に接続される。

【0782】

図264から図266に示す接続部9043は、上流側補給樋9041と下流側補給樋9042とを接続するものである。接続部9043は、上流側補給樋9041と下流側補給樋9042との間に設けられる。

【0783】

図264から図266に示す球抜き通路9050は、振分けユニット9030によって振分けられた遊技球19を、島設備に排出するものである。球抜き通路9050の一端は、振分けユニット9030の下端の右部に接続される。球抜き通路9050は、振分けユニット9030との接続部分(一端)から適宜屈曲しながら上流側補給樋9041(の前記略右方に延びる部分)よりも前方まで延びるように形成される(図264参照)。球抜き通路9050は、上流側補給樋9041の前方を略右方に延びて、その右端部が後述する上側ファール球通路9100(第一上流側ファール球樋9101)に接続される。

【0784】

図263から図266に示すアウト球通路9060は、アウト口166を通過した遊技球19や各入賞口(不図示)を通過し遊技盤9002の裏面側を流下する遊技球19を集合させて下流側へ案内する部分である。アウト球通路9060は、アウト球受け部9061及びアウト球樋9062を具備する。また、アウト球通路9060には、アウト球カウントセンサ9063が設けられる。

【0785】

図264から図266に示すアウト球受け部9061は、アウト口166を通過した遊技球19や各入賞口を通過した遊技球19を受け取る部分である。アウト球受け部9061は、アウト口166の直ぐ後下方に設けられる(図264参照)。アウト球受け部9061は、上方が開いた器状に形成される。アウト球受け部9061の底面は、遊技機9000の左右中央側に向かうにつれて上下方向の高さが低くなるように形成される。アウト球受け部9061の底面の略左右中央には、開口部(不図示)が形成される。

【0786】

図264から図266に示すアウト球樋9062は、アウト球受け部9061で受け取った遊技球19を下流側へ案内する部分である。アウト球樋9062の一端(上端)は、アウト球受け部9061の前記開口部(不図示)に接続される。アウト球樋9062は、アウト球受け部9061の開口部との接続部分(一端)から、上流側補給樋9041よりも前方において左下方に延びた後、右下方に屈曲するように形成される。アウト球樋9062の他端(下端)は、後述する球排出部9120に接続される。

【0787】

図265に示すアウト球カウントセンサ9063は、アウト口166から流入してアウト球通路9060を通過した遊技球19や各入賞口を通過した遊技球19を検出するものである。アウト球カウントセンサ9063は、アウト球樋9062の中途部に設けられる。アウト球カウントセンサ9063は、アウト球樋9062のアウト球カウントセンサ9063が設けられた部分を通過した遊技球19を検出すると、増減数検出信号を遊技媒体管理装置20に送信する。

【0788】

図263及び図265から図269に示す球送り装置9070は、遊技球19を下流側(具体的には、後述する発射装置9080)に供給するものである。球送り装置9070

10

20

30

40

50

は、球送り装置カバー 9071、球送り装置ベース 9072、球送りレバー 9073、球送りソレノイド 9074 及び球送りカウントセンサ 9075 を具備する。

【0789】

図 267 及び図 268 に示す球送り装置カバー 9071 は、球送り装置 9070 の前部を構成する部分である。なお、図 269 においては、球送り装置カバー 9071 の図示を省略している。球送り装置カバー 9071 には、球入口 9071a が形成される。

【0790】

球入口 9071a は、島設備から補給される遊技球 19 の入口である。球入口 9071a は、球送り装置カバー 9071 の中央部が貫通するように形成される。球入口 9071a は、下流側補給樋 9042 の下流側端部と接続される（図 265 参照）。 10

【0791】

図 267 から図 269 に示す球送り装置ベース 9072 は、球送り装置 9070 の主たる構造体を構成するものである。球送り装置ベース 9072 は、球送り装置カバー 9071 によって前方から覆われている。球送り装置ベース 9072 には、案内路 9072a 及び球出口 9072b が形成される。

【0792】

図 267 及び図 269 に示す案内路 9072a は、球入口 9071a から入ってきた遊技球 19 を下流側へ案内するものである。案内路 9072a は、リブが前方に立ち上がることで形成される。案内路 9072a は、正面視において球入口 9071a と重複する位置に形成されることにより、球入口 9071a に接続される。案内路 9072a は、球入口 9071a との接続部分（一端）から左下方に延びるように形成される。また、案内路 9072a には、球入口 9071a から入ってきた遊技球 19 を左下方に案内する案内リブ 9072c が形成されている（図 269（b）参照）。 20

【0793】

図 268 及び図 269 に示す球出口 9072b は、案内路 9072a によって案内された遊技球 19 の出口である。球出口 9072b には、案内路 9072a の他端（左端）が接続される。球出口 9072b は、球送り装置ベース 9072 の後部が開くように形成される。

【0794】

図 267 及び図 269 に示す球送りレバー 9073 は、球出口 9072b から遊技球 19 を排出するか否かを切り替えるものである。球送りレバー 9073 は、長手方向を略左右方向に向けて配置される。球送りレバー 9073 の左端部には、揺動軸 9073a が設けられる。球送りレバー 9073 は、その右端部が揺動軸 9073a 回りに所定の範囲（揺動範囲）において上下に揺動可能に球送り装置ベース 9072 に支持される。また、球送りレバー 9073 には、当該球送りレバー 9073 の右端部が切り欠かれるように形成された切欠部 9073b が形成されている。 30

【0795】

図 267 及び図 269 に示す球送りソレノイド 9074 は、球送りレバー 9073 を回動させるものである。球送りソレノイド 9074 は、球送りレバー 9073 の上方に設けられる。球送りソレノイド 9074 に電力が供給（通電）されることにより、球送りソレノイド 9074 は、球送りレバー 9073 を吸引し正面視で反時計回りに回動させる。これにより、球送りレバー 9073 の右端部が前記揺動範囲において最も上方まで回動される。一方、球送りソレノイド 9074 への電力の供給が停止される（非通電となる）ことにより、球送りソレノイド 9074 は球送りレバー 9073 を吸引しなくなる。これにより、球送りレバー 9073 の右端部が前記揺動範囲において最も下方まで回動される（元の位置に戻る）。 40

【0796】

球送りソレノイド 9074 に通電されていないときには、球送りレバー 9073 の右端は前記揺動範囲において最も下方に位置している。このときに案内路 9072a を通過してきた遊技球 19 は、球送りレバー 9073 の右端部に当接することで、球出口 9072 50

bへの進入が防止される（図269（a）参照）。そして、球送りソレノイド9074に通電されると、球送りレバー9073の右端部は前記揺動範囲において最も上方まで回動される（正面視で反時計回りに回動される）。すると、遊技球19は、球送りレバー9073の切欠部9073b内に進入し、当該切欠部9073bに保持される。そして、球送りソレノイド9074が再び非通電となると、球送りレバー9073の右端は前記揺動範囲において最も下方まで回動される（正面視で時計回りに回動される）。これにより、切欠部9073bに保持された遊技球19は、球出口9072bと対向する位置に案内され、当該球出口9072bから排出される。このように、球送りレバー9073が1回揺動することにより、遊技球19が後述する発射装置9080に1球ずつ案内される。

【0797】

図268に示す球送りカウントセンサ9075は、球送り装置9070から発射装置9080に送られる遊技球19を検出するものである。球送りカウントセンサ9075は、球出口9072b付近に設けられる。球送りカウントセンサ9075は、球出口9072bを通過した遊技球19を検出すると、増減数検出信号を遊技媒体管理装置20に送信する。

【0798】

図263から図268に示す発射装置9080は、遊技盤9002の遊技領域160に遊技球19を発射するものである。発射装置9080は、球送り装置9070から発射位置に供給された遊技球19を遊技領域160に発射する。発射装置9080は、発射杵9081及び発射モーター9082を具備する。

【0799】

図267に示す発射杵9081は、遊技球19を発射するために弾く部分である。発射杵9081は、正面視略L字状に形成される。発射杵9081は、その延伸部が上端及び右端に位置するように配置される。発射杵9081の中途部には、揺動軸9081aが設けられる。発射杵9081は、その下端部が揺動軸9081a回りに左右に揺動可能に支持される。発射杵9081の下端が左方に（正面視時計回り方向に）回動することにより、遊技球19を打撃し、発射レール9083を転動して当該遊技球19が発射装置9080から斜め上方へと発射される。

【0800】

図267に示す発射モーター9082は、発射杵9081を揺動させるものである。発射モーター9082は、発射杵9081の後方に設けられる。発射モーター9082が駆動することにより、発射杵9081の下端を左方に（正面視時計回り方向に）回動させる。これにより、発射杵9081によって遊技球19を発射させる。

【0801】

図263及び図265に示す案内通路9090は、発射装置9080から発射された遊技球19を遊技領域160に案内するものである。案内通路9090は、下側ガイドレール9091及び上側ガイドレール9092を具備する。

【0802】

図263及び図265に示す下側ガイドレール9091は、案内通路9090の下部を構成する部分である。下側ガイドレール9091は、遊技球19が通過可能な斜面状に形成される。下側ガイドレール9091の一端（下端）は、発射装置9080の発射レール9083に接続される。下側ガイドレール9091は、その一端から左上方に延びて、遊技盤9002の直ぐ下方まで到達するように形成される。即ち発射装置9080によって発射された遊技球19は、発射レール9083上を転動した後下側ガイドレール9091上を転動し、その後上側ガイドレール9092上を転動して遊技領域160に到達する。下側ガイドレール9091には、上回収口9091a及び下回収口9091bが設けられる。

【0803】

図265に示す上回収口9091aは、発射装置9080により発射され、上側ガイドレール9092に到達したにもかかわらず、遊技領域160に到達しなかった遊技球19

10

20

30

40

50

(以下、「ファール球」という)を回収するものである。上回収口9091aは、下側ガイドレール9091の斜面が開口するように形成される。上回収口9091aは、遊技球19(ファール球)が通過可能な大きさに形成される。上回収口9091aは、遊技盤9002よりも下方、かつ、球送り装置9070及び発射装置9080よりも上方に形成される。

【0804】

図265に示す下回収口9091bは、発射装置9080により発射されたが、上側ガイドレール9092にまで到達しなかった遊技球19(ファール球)を回収するものである。下回収口9091bは、下側ガイドレール9091の斜面が開口するように形成される。下回収口9091bは、遊技球19(ファール球)が通過可能な大きさに形成される。下回収口9091bは、遊技盤9002よりも下方、かつ、球送り装置9070及び発射装置9080よりも上方に形成される。下回収口9091bは、上回収口9091aよりも下方に(発射装置9080に近い位置に)設けられる。

【0805】

図263に示す上側ガイドレール9092は、案内通路9090の上部を構成する部分である。上側ガイドレール9092の一端(下端)は、遊技盤9002の下方において、下側ガイドレール9091の上端の近傍に位置するように形成される。上側ガイドレール9092は、その一端(下端)から遊技盤9002の遊技領域160の上端近傍まで延びるように形成される。上側ガイドレール9092は、遊技盤9002の遊技領域160に沿って略円弧状に延びるように形成される。

【0806】

このように形成された案内通路9090によって、発射装置9080から発射された遊技球19を発射装置9080よりも上方に案内しつつ、当該案内通路9090(上側ガイドレール9092)の上側端部から遊技領域160に遊技球19を射出可能となる。

【0807】

図263から図266に示す上側ファール球通路9100は、上回収口9091aにより回収された遊技球19(ファール球)を、下流側に誘導するものである。上側ファール球通路9100は、第一上流側ファール球樋9101及び第一下流側ファール球樋9102を具備する。また、上側ファール球通路9100には、上側ファール球カウントセンサ9103が設けられる。

【0808】

図264から図266に示す第一上流側ファール球樋9101は、上側ファール球通路9100の上流側の部分を構成するものである。第一上流側ファール球樋9101の一端は、上回収口9091aに接続される。第一上流側ファール球樋9101は、その一端から適宜屈曲しながら後方に延びて、上流側補給樋9041(の前記略右方に延びる部分)のすぐ前方まで到達するように形成される。第一上流側ファール球樋9101の後端部には、球抜き通路9050の下流側端部が接続される(図264参照)。

【0809】

図264から図266に示す第一下流側ファール球樋9102は、上側ファール球通路9100の下流側の部分を構成するものである。第一下流側ファール球樋9102の一端は、第一上流側ファール球樋9101の後端部(下流側端部)に接続される。第一下流側ファール球樋9102は、その一端から略右下方に延びて、アウト球樋9062の中途部に接続するように形成される。第一下流側ファール球樋9102の他端(右端)は、アウト球カウントセンサ9063よりも下流側でアウト球樋9062に接続される(図265参照)。

【0810】

図265に示す上側ファール球カウントセンサ9103は、上回収口9091aにより回収され上側ファール球通路9100を通過する遊技球19(ファール球)を検出するものである。上側ファール球カウントセンサ9103は、上側ファール球通路9100(第一下流側ファール球樋9102)の中途部に設けられる。上側ファール球カウントセンサ

10

20

30

40

50

9103は、上側ファール球通路9100を通過する遊技球19（ファール球）を検出すると、増減数検出信号を遊技媒体管理装置20に送信する。

【0811】

図263から図266に示す下側ファール球通路9110は、下回収口9091bにより回収された遊技球19（ファール球）を、下流側に誘導するものである。下側ファール球通路9110は、第二上流側ファール球樋9111、第二下流側ファール球樋9112及び接続部9113を具備する。また、下側ファール球通路9110には、下側ファール球カウントセンサ9114が設けられる。

【0812】

図265及び図266に示す第二上流側ファール球樋9111は、下側ファール球通路9110の上流側の部分を構成するものである。第二上流側ファール球樋9111の一端は、下回収口9091bに接続される。第二上流側ファール球樋9111は、その一端から左方に延びるように形成される。

10

【0813】

図265及び図266に示す第二下流側ファール球樋9112は、下側ファール球通路9110の下流側の部分を構成するものである。第二下流側ファール球樋9112の一端は、第二上流側ファール球樋9111の左端（下流側端部）の近傍に位置するように形成される。第二下流側ファール球樋9112は、その一端から後方に延びた後、右方に屈曲するように形成される。第二下流側ファール球樋9112の他端（右端）は、アウト球樋9062の右端（下流側端部）の近傍まで延びるように形成される。

20

【0814】

図265及び図266に示す接続部9113は、第二上流側ファール球樋9111と第二下流側ファール球樋9112とを接続するものである。接続部9113は、第二上流側ファール球樋9111と第二下流側ファール球樋9112との間に、遊技球19が通過可能に設けられる。

【0815】

図265に示す下側ファール球カウントセンサ9114は、下回収口9091bにより回収され下側ファール球通路9110を通過する遊技球19（ファール球）を検出するものである。下側ファール球カウントセンサ9114は、下側ファール球通路9110（第二上流側ファール球樋9111）の中途部に設けられる。下側ファール球カウントセンサ9114は、下側ファール球通路9110を通過する遊技球19（ファール球）を検出すると、増減数検出信号を遊技媒体管理装置20に送信する。

30

【0816】

図263から図266に示す球排出部9120は、遊技球19を遊技機9000の外部（島設備）に排出するためのものである。球排出部9120は、アウト球樋9062の下流側端部及び第二下流側ファール球樋9112の下流側端部と接続される（図266参照）。球排出部9120には、球排出口9121が形成される。

【0817】

図266に示す球排出口9121は、遊技球19を島設備に排出するものである。球排出口9121は、球排出部9120が下方に開口するように形成される。このように球排出口9121が形成されることにより、アウト球通路9060を通過した遊技球19、及び下側ファール球通路9110を通過した遊技球19が当該球排出口9121から島設備に排出可能である。

40

【0818】

次に、図270（a）を用いて、遊技機9000側の増減数検出信号処理について説明する。図270（a）に示す増減数検出信号処理が図4（a）に示す第1実施形態に係る増減数検出信号処理と異なる点は、ステップS101に代えてステップS311を行う点である。したがって、第1実施形態と同一のステップについては説明を省略する。

【0819】

図270（a）に示すステップS311において、増減数検出器9001によって遊技

50

球19が検出された否かが判定される。すなわち、ステップS311においては、各入賞センサ1061、アウト球カウントセンサ9063、球送りカウントセンサ9075、上側ファール球カウントセンサ9103又は下側ファール球カウントセンサ9114によって遊技球19が検出された否かが判定される。増減数検出器9001によって遊技球19が検出されない場合（ステップS311でNO）、ステップS103が実行される。一方、増減数検出器9001によって遊技球19が検出された場合（ステップS311でYES）、増減数検出信号が遊技媒体管理装置20へ出力される（ステップS102）。

【0820】

次に、図270（b）及び図271（a）を用いて、遊技媒体管理装置20側の第一増減数検出信号処理について説明する。

【0821】

図270（b）に示すステップS321において、遊技媒体管理装置20の管理装置制御部202において、増減数検出信号が受信されたか否かが判定される。増減数検出信号が受信されない場合（ステップS321でNO）、ステップS321が再実行される。一方、増減数検出信号が受信された場合は（ステップS321でYES）、管理装置制御部202はステップS322に処理を移す。

【0822】

ステップS322において、管理装置制御部202は、増減数検出信号の出力元を特定する。具体的には、管理装置制御部202は、増減数検出信号に基づいて、当該増減数検出信号が各入賞センサ1061、球送りカウントセンサ9075、上側ファール球カウントセンサ9103又は下側ファール球カウントセンサ9114のいずれから送信されたものであるかを特定する。この処理を終了した場合には、管理装置制御部202はステップS323に処理を移す。

【0823】

ステップS323において、管理装置制御部202は、持ち球管理処理を行う。この処理において、図271（a）に示すように、持ち球数が加算又は減算される。具体的には、始動口161、大入賞口164、および一般入賞口168それぞれに持ち球の増加数（賞球数）が予め設定されており、特定された入賞口に応じた賞球数の分だけ持ち球数が加算される。球送りカウントセンサ9075から増減数検出信号が出力された場合は、持ち球数が1減算される。上側ファール球カウントセンサ9103又は下側ファール球カウントセンサ9114から増減数検出信号が出力された場合は、持ち球数が1加算される。また、遊技媒体の貸出操作が行われた場合は、貸出球数に応じて持ち球数が加算される。また、計数操作（遊技媒体の返却）が行われた場合は、持ち球数はクリアされ0とされる。この処理を終了した場合には、管理装置制御部202はステップS324に処理を移す。

【0824】

ステップS324において、管理装置制御部202は、持ち球数を遊技機9000に送信する。管理装置制御部202は、この処理を終了した場合には、第一増減数検出信号処理ルーチンを終了する。

【0825】

次に、図270（c）及び図271（b）を用いて、遊技媒体管理装置20側の第二増減数検出信号処理について説明する。

【0826】

図270（c）に示すステップS325において、遊技媒体管理装置20の管理装置制御部202において、増減数検出信号が受信されたか否かが判定される。増減数検出信号が受信されない場合（ステップS325でNO）、ステップS325が再実行される。一方、増減数検出信号が受信された場合は（ステップS325でYES）、管理装置制御部202はステップS326に処理を移す。

【0827】

ステップS326において、管理装置制御部202は、増減数検出信号の出力元を特定する。具体的には、管理装置制御部202は、増減数検出信号に基づいて、当該増減数検

10

20

30

40

50

出信号がアウト球カウントセンサ 9063、球送りカウントセンサ 9075、上側ファール球カウントセンサ 9103 又は下側ファール球カウントセンサ 9114 のいずれから送信されたものであるかを特定する。この処理を終了した場合には、管理装置制御部 202 はステップ S327 に処理を移す。

【0828】

ステップ S327 において、管理装置制御部 202 は、不明球管理処理を行う。ここで、「不明球」とは、球送り装置 9070 から発射装置 9080 に送られた後、存在が確認されない遊技球 19 のことをいう。この処理において、図 271 (b) に示すように、不明球数が加算又は減算される。具体的には、球送りカウントセンサ 9075 から増減数検出信号が出力された場合は、不明球数が 1 加算される。上側ファール球カウントセンサ 9103 又は下側ファール球カウントセンサ 9114 から増減数検出信号が出力された場合は、不明球数が 1 減算される。アウト球カウントセンサ 9063 から増減数検出信号が出力された場合（すなわち、アウト口 166 を通過した遊技球 19 及び各入賞口を通過した遊技球 19 が検出された場合）は、不明球数が 1 減算される。この処理を終了した場合に、管理装置制御部 202 はステップ S328 に処理を移す。

10

【0829】

ステップ S328 において、管理装置制御部 202 は、不明球数を遊技機 9000 に送信する。この処理を終了した場合に、管理装置制御部 202 はステップ S329 に処理を移す。

【0830】

ステップ S329 において、管理装置制御部 202 は、不明球報知処理を行う。不明球報知処理は、図 272 に示すフローチャートに従って行われる。

20

【0831】

図 272 に示すステップ 331 において、管理装置制御部 202 は、不明球数がマイナス閾値より少ない（マイナス閾値を超えた）か否かを判定する。ここで、マイナス閾値は予め設定された負の値であり、任意の値とすることができる。

【0832】

管理装置制御部 202 は、不明球数がマイナス閾値より少ないと判定した場合（ステップ S331 で「YES」）、ステップ S333 に処理を移す。一方、管理装置制御部 202 は、不明球数がマイナス閾値より少なくないと判定した場合（ステップ S331 で「NO」）、ステップ S332 に処理を移す。

30

【0833】

なお、不明球数がマイナス閾値より少ない場合（ステップ S331 で「YES」）とは、球送りソレノイド 9074 で遊技球 19 が検出されていないにもかかわらず、アウト球カウントセンサ 9063、上側ファール球カウントセンサ 9103 又は下側ファール球カウントセンサ 9114 で遊技球 19 が検出された場合であって、遊技システム 600 の外部から遊技球 19 が取り込まれたことを示している。すなわち、不明球数がマイナス閾値より少ない場合（ステップ S331 で「YES」）とは、不正入賞や不正な遊技の可能性があることを示している。

【0834】

ステップ 332 において、管理装置制御部 202 は、不明球数がプラス閾値より多い（プラス閾値を超えた）か否かを判定する。ここで、プラス閾値は予め設定された正の値であり、任意の値とすることができる。

40

【0835】

管理装置制御部 202 は、不明球数がプラス閾値より多いと判定した場合（ステップ S332 で「YES」）、ステップ S333 に処理を移す。一方、管理装置制御部 202 は、不明球数がプラス閾値より多くないと判定した場合（ステップ S332 で「NO」）、不明球報知処理ルーチンを終了する。

【0836】

なお、不明球数がプラス閾値より多い場合（ステップ S332 で「YES」）とは、遊

50

技領域 160 において遊技球 19 が数珠繋ぎになって詰まっている状態（所謂ブドウの発生）等の盤面異常状態の可能性があることを示している。

【0837】

ステップ S333 において、管理装置制御部 202 は、不明球報知処理を行う。この処理において、管理装置制御部 202 は、マイナス閾値より少ないこと、又はプラス閾値より多いことを、例えば第 1 液晶表示装置 102 に表示させることにより、従業員等に報知する。この処理を終了した場合には、不明球報知処理ルーチンを終了する。

【0838】

〔発射処理〕

次に、図 273 を用いて、発射処理について説明する。

【0839】

遊技機 9000 における発射処理（図 273 参照）が第 1 実施形態に係る遊技機 11 における発射処理（図 19 参照）と異なる点は、ステップ S302 及びステップ S304 を行わない点である。すなわち、図 270 に示す発射処理においては、持ち球数が 0 であっても、ハンドル 1026 が操作されると発射杆 9081 が回動される。

【0840】

〔球送り処理〕

次に、図 274 を用いて、球送り処理について説明する。

【0841】

図 274 に示すように、ステップ S341 において、メイン CPU は、ハンドル 1026 の操作を検出したか否かを判定する。この処理において、メイン CPU は、タッチセンサ 1009 からの検出信号を受信した場合に、ハンドル 1026 の操作を検出したと判定する。

【0842】

メイン CPU は、ハンドル 1026 の操作を検出したと判定した場合（ステップ S341 で「YES」）、ステップ S342 に処理を移す。一方、メイン CPU は、ハンドル 1026 の操作を検出していないと判定した場合（ステップ S341 で「NO」）、球送り処理ルーチンを終了する。

【0843】

ステップ S342 において、メイン CPU は、持ち球数が 0 であるか否かを判定する。この処理において、メイン CPU は、表示基板 1022 から持ち球数が 0 である旨を示す信号を受信しているか否かに基づいて、持ち球数が 0 であるか否かを判定する。

【0844】

メイン CPU は、持ち球数が 0 ではないと判定した場合（ステップ S342 で「NO」）、ステップ S343 に処理を移す。一方、メイン CPU は、持ち球数が 0 であると判定した場合（ステップ S342 で「YES」）、球送り処理ルーチンを終了する。

【0845】

ステップ S343 において、メイン CPU は、球送り装置作動処理を行う。この処理において、メイン CPU は、球送りソレノイド 9074 に通電を行った後再び非通電とすることにより、球送りレバー 9073 を 1 回揺動させる。これにより、遊技球 19 は、球出口 9072b から排出され、発射装置 9080 へと送られる。メイン CPU は、この処理を終了した場合には、ステップ S344 に処理を移す。

【0846】

ステップ S344 において、メイン CPU は、遊技機側増減数検出信号処理を行う。この処理において、メイン CPU は、図 270（a）に示す遊技機側増減数検出信号処理を行う。この処理を終了した場合には、球送り処理ルーチンを終了する。

【0847】

次に、遊技機 9000 における遊技球 19 の流れを説明する。

【0848】

島設備（不図示）からタンク 9010 に遊技球 19 が供給される。タンク 9010 に供

10

20

30

40

50

給された遊技球 19 は、第一補給球通路 9020 を通過し、振分けユニット 9030 に供給される。振分けユニット 9030 の切替板（不図示）の状態により、遊技球 19 は第二補給球通路 9040 又は球抜き通路 9050 のいずれかに供給される（図 264 参照）。以下、遊技球 19 が第二補給球通路 9040 に供給された場合について説明し、球抜き通路 9050 に供給された場合については後述する。

【0849】

第二補給球通路 9040 に供給された遊技球 19 は、当該第二補給球通路 9040 を通過し、球送り装置 9070 の球入口 9071a に供給される（図 263 及び図 265 参照）。球入口 9071a に供給された遊技球 19 は、案内路 9072a によって球出口 9072b の近傍まで案内される。

【0850】

このとき、球送りソレノイド 9074 が駆動していない場合（球送りレバー 9073 が図 269（a）に示す位置にある場合）、遊技球 19 は球出口 9072b から排出されない。したがって、遊技球 19 は、発射装置 9080 に供給されない。

【0851】

一方、ハンドル 1026 の操作があり（ステップ S341 で YES）、持ち球数が 0 でない場合（ステップ S342 で NO）、球送り装置作動処理（ステップ S343）が行われる。球送り装置作動処理において球送りレバー 9073 が 1 回揺動することにより、遊技球 19 は球出口 9072b から排出される。球送りカウントセンサ 9075 が球出口 9072b を通過した遊技球 19 を検出することにより、持ち球数が 1 減算され、不明球数が 1 加算される。球出口 9072b を通過した遊技球 19 は、発射装置 9080 に供給される。

【0852】

発射装置 9080 に送られた遊技球 19 は、ハンドルボリューム 1007 が検出したハンドル 1026 への操作に応じた強度で発射モーター 9082 が動作されることにより、案内通路 9090 によって案内されて遊技領域 160 に発射される（ステップ S303）。

【0853】

遊技領域 160 に発射された遊技球 19 が各入賞口を通過した場合、各入賞センサ 1061 が各入賞口を通過する遊技球 19 を検出することにより、入賞口に応じた賞球数の分だけ持ち球数が加算される。各入賞口を通過した遊技球 19 は、遊技盤 9002 の裏面側に設けられた樋（不図示）を通過して、アウト球通路 9060 に送られる。アウト球カウントセンサ 9063 がアウト球通路 9060 を通過する遊技球 19 を検出することにより、不明球数が 1 減算される。

【0854】

一方、遊技領域 160 に発射され、各入賞口を通過せずにアウト口 166 を通過した遊技球 19 は、アウト球通路 9060 に送られる。当該遊技球 19 は、アウト球通路 9060 を通過し、球排出口 9121 から島設備に排出される。この際、アウト球カウントセンサ 9063 がアウト球通路 9060 を通過する遊技球 19 を検出することにより、不明球数が 1 減算される。

【0855】

一方、発射装置 9080 により発射されたにもかかわらず、遊技領域 160 に到達しなかった遊技球 19（ファール球）は、上回収口 9091a 又は下回収口 9091b によって回収される。

【0856】

上回収口 9091a によって回収された遊技球 19 は、上側ファール球通路 9100 に送られる。当該遊技球 19 は、上側ファール球通路 9100 及び当該上側ファール球通路 9100 に接続されたアウト球通路 9060 を通過し、球排出口 9121 から島設備に排出される。この際、上側ファール球カウントセンサ 9103 が上側ファール球通路 9100 を通過する遊技球 19 を検出することにより、持ち球数が 1 加算され、不明球数が 1 減算される。

10

20

30

40

50

【0857】

下回収口9091bによって回収された遊技球19は、下側ファール球通路9110に送られる。当該遊技球19は、下側ファール球通路9110及び当該下側ファール球通路9110に接続された球排出部9120を通過し、球排出口9121から島設備に排出される。この際、下側ファール球カウントセンサ9114が下側ファール球通路9110を通過する遊技球19を検出することにより、持ち球数が1加算され、不明球数が1減算される。

【0858】

一方、振分けユニット9030によって遊技球19が球抜き通路9050に供給された場合、当該遊技球19は、球抜き通路9050を介して、当該球抜き通路9050に接続された上側ファール球通路9100に送られる。その後、遊技球19は、上側ファール球通路9100を介して、当該上側ファール球通路9100に接続されたアウト球樋9062に送られる。その後、遊技球19は、アウト球樋9062を介して、当該アウト球樋9062に接続された球排出部9120に送られ、球排出口9121から島設備に排出される。

10

【0859】

このように、遊技球19は島設備から供給され、遊技盤9002に発射された後、再び島設備に排出される。そして、持ち球数が管理されており、持ち球数に応じて計数（返却）の要求に基づく処理が実行される。よって、遊技球19は遊技機9000の外部に排出されるものの、遊技者が実際に遊技球19に触れることはない。したがって、例えば遊技球19が不正行為者により不正の遊技球に交換されることを防止し、不正防止を図ることができる。

20

【0860】

さらに、本実施形態においては、不明球数が管理されている（図270（c）に示すステップS327）。そして、不明球数がマイナス閾値より少ない場合（図272に示すステップS331でYES）、又は不明球数がプラス閾値より多い場合（図272に示すステップS332でYES）、その旨が従業員等に報知される（図272に示すステップS333）。これにより、従業員等は、不明球数がマイナス閾値より少ない場合には、不正入賞や不正な遊技の可能性があることを把握することができる。また、従業員等は、不明球数がプラス閾値より多い場合には、ブドウ発生等の盤面異常状態の可能性があることを把握することができる。このように、不明球数を管理することにより、これらの不正や異常状態の発生の可能性を把握することができ、適切な対応を図ることができる。

30

【0861】

また、本実施形態においては、ファール球の回収手段として2つの回収口（上回収口9091a及び下回収口9091b）が案内通路9090（下側ガイドレール9091）に上下に間隔をおいて設けられている。下側ガイドレール9091の上端付近まで到達した遊技球19や、上側ガイドレール9092まで到達したものの遊技領域160に到達しなかった遊技球19は、上回収口9091aによって回収することができる。

また、打ち出し強度が極端に弱くて上回収口9091aにも到達しない遊技球19は、発射位置に戻ってくる。このような遊技球19が複数発生し、下側ガイドレール9091の下端に数珠繋ぎとなって滞留した場合であっても、発射位置に近い位置に設けられた下回収口9091bによって当該遊技球19を案内通路9090から回収することができる。

40

【0862】

また、本実施形態においては、遊技球数が1以上であるときにハンドル1026が操作された場合、球送りソレノイド9074（球送りレバー9073）及び発射杆9081が動作する。これにより、遊技球19が遊技領域160に発射される。一方、遊技球数が0であるときにハンドル1026が操作された場合、発射杆9081は動作するが球送りソレノイド9074（球送りレバー9073）は動作しない。これにより、遊技球19が発射装置9080に供給されない。

【0863】

50

ここで、持ち球数が1であるときに、発射装置9080から遊技球19が発射されたにもかかわらず、下回収口9091bに到達しないほど打ち出し強度が弱かった場合、第1実施形態に係る遊技機11のように発射装置9080に使用球センサが設けられている（発射装置118における遊技球19の出口に減算センサ1011が設けられていると）と、持ち球数が1減算されて0となり、発射機能が停止される。このため、当該遊技球19が発射装置9080に戻ってきている（実際には遊技球19が存在する）にもかかわらず、当該遊技球19を発射することができない。

【0864】

一方、本実施形態においては、使用球センサ（球送りカウントセンサ9075）が球送り装置9070に設けられている。また、持ち球数が1であるときに、球送り装置9070から発射装置9080に遊技球19が送られると、球送りカウントセンサ9075の検出によって持ち球数が1減算され0になるが、発射装置9080の発射機能は停止されていない。このため、発射装置9080によって遊技球19を発射可能である。そして、発射装置9080から遊技球19が発射されたにもかかわらず、下回収口9091bに到達しないほど打ち出し強度が弱く再び発射装置9080に戻ってきた場合であっても、再び発射装置9080によって遊技球19を発射することができる。

【0865】

次に、図275及び図276を参照して、本発明の第8実施形態に係る遊技機9200について説明する。以下では、第8実施形態に係る遊技機9200のうち第7実施形態に係る遊技機9000と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。なお、第8実施形態に係る遊技機9200は、遊技中において遊技球19が遊技機9200内を循環する筐体内循環式（完全封入式）である。

【0866】

遊技機9200は、遊技盤9002、アウト球通路9260、球送り装置9070、発射装置9080、案内通路9090、上側ファール球通路9300、下側ファール球通路9310、球磨き機9320、球排出通路9330及び球交換操作レバー9340を具備する。

【0867】

図275及び図276に示すアウト球通路9260は、アウト口166を通過した遊技球19を下流側へ案内する部分である。アウト球通路9260が第7実施形態に係るアウト球通路9060と異なる点は、アウト球樋9062に代えて上流側アウト球樋9262、下流側アウト球樋9263及び接続部9264を具備する点である。

【0868】

上流側アウト球樋9262は、アウト球通路9260の上流側の部分を構成するものである。上流側アウト球樋9262の一端（上端）は、アウト球受け部9061の開口部（不図示）に接続される。上流側アウト球樋9262は、アウト球受け部9061の開口部との接続部分（一端）から、球送り装置9070及び発射装置9080よりも後方において、左下方に延びた後、右下方に屈曲するように形成される。上流側アウト球樋9262の中途部には、アウト球カウントセンサ9063が設けられる。

【0869】

下流側アウト球樋9263は、アウト球通路9260の下流側の部分を構成するものである。下流側アウト球樋9263の一端（上端）は、上流側アウト球樋9262の他端（右端）の近傍に位置するように形成される。下流側アウト球樋9263は、その一端から概ね前方に延びた後、左方に屈曲することで、球送り装置9070及び発射装置9080を取り囲むように形成される。下流側アウト球樋9263は、球送り装置9070の前部まで延伸し、その先端（他端）が球送り装置9070に接続される。なお、上記実施形態では、球送り装置9070に接続される樋は下流側アウト球樋9263のみであるが、上側ファール球通路9300、アウト球通路9460、補給球樋9441が下流側アウト球樋9263に合流せずにそれぞれ独立した樋で形成されて球送り装置9070に接続するように構成してもよい。

【0870】

接続部9264は、上流側アウト球樋9262と下流側アウト球樋9263とを、遊技球19が通過可能に接続するように設けられる。また、接続部9264には、第一下流側ファール球樋9102の右端（下流側端部）が接続される。

【0871】

図275及び図276に示す上側ファール球通路9300は、上回収口9091aにより回収された遊技球19（ファール球）を、球送り装置9070に誘導するものである。

【0872】

図275に示す上側ファール球カウントセンサ9103は、上回収口9091aにより回収され上側ファール球通路9300を通過する遊技球19（ファール球）を検知するものである。上側ファール球カウントセンサ9103は、上側ファール球通路9300を通過する遊技球19（ファール球）を検出すると、検出信号をメインCPUに送信する。

10

【0873】

図275に示す下側ファール球通路9310は、下回収口9091bにより回収された遊技球19（ファール球）を、球送り装置9070に誘導するものである。下側ファール球通路9310が第7実施形態に係る下側ファール球通路9110と異なる点は、第二上流側ファール球樋9111に代えて第二上流側ファール球樋9311を具備し、第二下流側ファール球樋9112に代えて第二下流側ファール球樋9312を具備し、接続部9113に代えて接続部9313を具備する点である。

20

【0874】

図275に示す第二上流側ファール球樋9311は、下側ファール球通路9310の上流側の部分を構成するものである。第二上流側ファール球樋9311の一端は、下回収口9091bに接続される。第二上流側ファール球樋9311は、その一端から左方に延びるように形成される。第二上流側ファール球樋9311の中途部には、下側ファール球カウントセンサ9114が設けられる。

【0875】

図275に示す第二下流側ファール球樋9312は、下側ファール球通路9310の下流側の部分を構成するものである。第二下流側ファール球樋9312の一端は、第二上流側ファール球樋9311の左端（下流側端部）の近傍に位置するように形成される。第二下流側ファール球樋9312は、その一端から前方に延びた後、右方に屈曲することで、球送り装置9070及び発射装置9080を取り囲むように形成される。第二下流側ファール球樋9312及び下流側アウト球樋9263、球送り装置9070の前部まで延伸し、接続部9350に接続する。接続部9350は球送り装置9070に接続され、第二下流側ファール球樋9312及び下流側アウト球樋9263から流下してくる遊技球19を集合させて球送り装置9070に誘導する。

30

【0876】

図275に示す接続部9313は、第二上流側ファール球樋9311と第二下流側ファール球樋9312とを接続するものである。接続部9313は、第二上流側ファール球樋9311と第二下流側ファール球樋9312との間に、遊技球19が通過可能に設けられる。

40

【0877】

図275に示す下側ファール球カウントセンサ9114は、下回収口9091bにより回収され下側ファール球通路9310を通過する遊技球19（ファール球）を検知するものである。下側ファール球カウントセンサ9114は、下側ファール球通路9310を通過する遊技球19（ファール球）を検出すると、検出信号をメインCPUに送信する。

【0878】

図275及び図276に示す球磨き機9320は、遊技球19を磨くものである。球磨き機9320は、下流側アウト球樋9263の中途部に設けられる。球磨き機9320は、球送り装置9070及び発射装置9080の右方に設けられる。

【0879】

50

球排出通路 9330 は、球交換の際に遊技球 19 を遊技機 9200 の外部に排出するためのものである。球排出通路 9330 の一端は、接続部 9264 に接続される。これにより、球排出通路 9330 の一端は、アウト球カウントセンサ 9063 の下流側、かつ、球磨き機 9320 の上流側でアウト球通路 9260（接続部 9264）に接続される。球排出通路 9330 は、その一端から右方に延びた後、球磨き機 9320 よりも右方において前方に屈曲するように形成される。球排出通路 9330 には、球排出口 9331 が形成される。

【0880】

図 275 に示す球排出口 9331 は、球排出通路 9330 を移動する遊技球 19 を遊技機 9200 の外部に排出するものである。球排出口 9331 は、球排出通路 9330 の他端（前端）が前方に開口するように形成される。このように球排出口 9331 が形成されることにより、球排出通路 9330 を通過した遊技球 19 が球排出口 9331 から外部に排出される。球排出口 9331 には、当該球排出口 9331 の開放と閉鎖を切り替え可能な排出口シャッタ（不図示）が設けられている。

10

【0881】

球交換操作レバー 9340 は、アウト球通路 9260（接続部 9264）と球排出通路 9330 との接続部分において、下流側アウト球樋 9263 と球排出通路 9330 とのいずれかの流路に切り替えるものである。球交換操作レバー 9340 は、初期位置にあるときには、当該接続部分において下流側アウト球樋 9263 を開放し球排出通路 9330 を閉鎖している。これにより、遊技球 19 は下流側アウト球樋 9263 を流通することとなる。一方、球交換操作レバー 9340 は、操作されて初期位置から操作位置に移動することにより、当該接続部分において下流側アウト球樋 9263 を閉鎖し球排出通路 9330 を開放する。これにより、遊技球 19 は球排出通路 9330 を流通することとなる。球交換操作レバー 9340 には、球交換操作レバー 9340 の操作を検出するセンサ（不図示）が設けられており、球交換操作レバー 9340 が初期位置から操作位置に移動すると（アウト球通路 9260 を閉鎖し球排出通路 9330 を開放すると）、当該センサからの検出信号がメイン CPU に出力される。

20

【0882】

〔球交換処理〕

次に、図 277 を用いて、球交換処理について説明する。図 277 に示す球交換処理は、球交換の際に遊技球 19 を遊技機 9200 の外部に排出する処理である。

30

【0883】

図 277 に示すように、ステップ S351 において、メイン CPU は、球交換操作レバー操作があったか否かを判定する。この処理において、メイン CPU は、球交換操作レバー 9340 の操作を検出するセンサからの検出信号を受信した場合に、球交換操作レバー操作があった（球交換操作レバー 9340 が操作位置にある）と判定する。

【0884】

メイン CPU は、球交換操作レバー操作があったと判定した場合（ステップ S351 で「YES」）、ステップ S352 に処理を移す。一方、メイン CPU は、球交換操作レバー操作がなかったと判定した場合（ステップ S351 で「NO」）、球交換処理ルーチンを終了する。

40

【0885】

ステップ S352 において、メイン CPU は、排出口シャッタ開放処理を行う。この処理において、メイン CPU は、球排出口 9331 に設けられた排出口シャッタ（不図示）を動作させ、球排出口 9331 を開放させる。メイン CPU は、この処理を終了した場合には、ステップ S353 に処理を移す。

【0886】

ステップ S353 において、メイン CPU は、自動球送り処理を行う。この処理において、メイン CPU は、球送りソレノイド 9074 に通電を行った後再び非通電とすることにより、球送りレバー 9073 を 1 回揺動させる。これにより、遊技球 19 は、球出口 9

50

072bから排出され、発射装置9080へと送られる（図267参照）。この処理は、ハンドル1026が操作されていなくても自動的に行われる。メインCPUは、この処理を終了した場合には、ステップS354に処理を移す。

【0887】

ステップS354において、メインCPUは、自動ファール打ち処理を行う。この処理において、メインCPUは、発射装置9080から発射される遊技球19が遊技領域160に到達せず、かつ、上回収口9091aに到達するような強度で発射モーター9082を動作させる。これにより、発射装置9080から発射された遊技球19が、上回収口9091aによって回収される。なおこの処理は、ハンドル1026が操作されていなくても自動的に行われる。メインCPUは、この処理を終了した場合には、ステップS355に処理を移す。

10

【0888】

ステップS355において、メインCPUは、球送りカウントセンサ9075による検出があったか否かを判定する。この処理において、メインCPUは、球送りカウントセンサ9075からの検出信号を受信した場合に、球送りカウントセンサ9075による検出があったと判定する。一方、メインCPUは、球送りカウントセンサ9075からの検出信号を所定期間受信しなかった場合に、球送りカウントセンサ9075による検出がなかったと判定する。

【0889】

メインCPUは、球送りカウントセンサ9075による検出があったと判定した場合（ステップS355で「YES」）、ステップS353に処理を戻す。一方、メインCPUは、球送りカウントセンサ9075による検出がなかったと判定した場合（ステップS355で「NO」）、ステップS356に処理を移す。

20

【0890】

ステップS356において、メインCPUは、排出完了報知処理を行う。この処理において、メインCPUは、遊技球19の排出が完了したことを、例えば第1液晶表示装置102に表示させることにより、従業員等に報知する。メインCPUは、この処理を終了した場合には、ステップS357に処理を移す。

【0891】

ステップS357において、メインCPUは、球交換操作レバー9340が初期位置にあるか否かを判定する。この処理において、メインCPUは、球交換操作レバー9340の操作を検出するセンサからの検出信号を受信しなくなった場合に、球交換操作レバー9340が初期位置にあると判定する。

30

【0892】

メインCPUは、球交換操作レバー9340が初期位置にないと判定した場合（ステップS357で「NO」）、再びステップS357に処理を移す。一方、メインCPUは、球交換操作レバー9340が初期位置にあると判定した場合（ステップS357で「YES」）、球交換処理ルーチンを終了する。

【0893】

次に、遊技機9200の遊技時における遊技球19の流れを説明する。

40

【0894】

遊技領域160に発射された遊技球19が各入賞口を通過した場合、各入賞センサ1061が各入賞口を通過する遊技球19を検出することにより、入賞口に応じた賞球数の分だけ持ち球数が加算される。各入賞口を通過した遊技球19は、遊技盤9002の裏面側に設けられた樋（不図示）を通過して、アウト球通路9260に送られる。アウト球カウントセンサ9063がアウト球通路9260を通過する遊技球19を検出することにより、不明球数が1減算される。

【0895】

一方、遊技領域160に発射され、各入賞口を通過せずにアウト口166を通過した遊技球19は、アウト球通路9260に送られる。アウト球通路9260に送られた遊技球

50

19は、アウト球通路9260の中途部に設けられた球磨き機9320によって磨かれた後、球送り装置9070に送られる。

【0896】

球送り装置9070の球入口9071aに供給された遊技球19は、案内路9072aによって球出口9072bの近傍まで案内される。

【0897】

このとき、球送りソレノイド9074が駆動していない場合（球送りレバー9073が図269に示す位置にある場合）、遊技球19は球出口9072bから排出されない。したがって、遊技球19は、発射装置9080に供給されない。

【0898】

一方、ハンドル1026の操作があり（ステップS311でYES）、持ち球数が0でない場合（ステップS312でNO）、球送り装置作動処理（ステップS313）が行われる。球送り装置作動処理において球送りレバー9073が1回揺動することにより、遊技球19は球出口9072bから排出される。球送りカウントセンサ9075が球出口9072bを通過した遊技球19を検出することにより、持ち球数が1減算され、不明球数が1加算される。球出口9072bを通過した遊技球19は、発射装置9080に供給される。

【0899】

発射装置9080に送られた遊技球19は、ハンドルボリューム1007が検出したハンドル1026への操作に応じた強度で発射モーター9082が動作されることにより、案内通路9090によって案内されて遊技領域160に発射される（ステップS303）。

【0900】

遊技領域160に発射され、各入賞口を通過せずにアウト口166を通過した遊技球19は、再びアウト球通路9260に送られる。

【0901】

一方、発射装置9080により発射されたにもかかわらず、遊技領域160に到達しなかった遊技球19（ファール球）は、上回収口9091a又は下回収口9091bによって回収される。

【0902】

上回収口9091aによって回収された遊技球19は、上側ファール球通路9300に送られる。当該遊技球19は、上側ファール球通路9300及び当該上側ファール球通路9300に接続されたアウト球通路9260を通過し、球磨き機9320を経由して再び球送り装置9070に送られる。この際、上側ファール球カウントセンサ9301が上側ファール球通路9300を通過する遊技球19を検出することにより、持ち球数が1加算され、不明球数が1減算される。

【0903】

下回収口9091bによって回収された遊技球19は、下側ファール球通路9310に送られる。当該遊技球19は、下側ファール球通路9310を通過し、球磨き機9320を経由することなく再び球送り装置9070に送られる。この際、下側ファール球カウントセンサ9114が下側ファール球通路9310を通過する遊技球19を検出することにより、持ち球数が1加算され、不明球数が1減算される。

【0904】

次に、遊技機9200の球交換（排出）時における遊技球19の流れを説明する。

【0905】

自動ファール打ち処理（ステップS354）が行われることにより、遊技領域160に到達しなかった遊技球19（ファール球）は、上回収口9091aによって回収される。

【0906】

上回収口9091aによって回収された遊技球19は、上側ファール球通路9300に送られる。当該遊技球19は、上側ファール球通路9300及び当該上側ファール球通路9300に接続されたアウト球通路9260を流通する。そして、球交換操作レバー93

10

20

30

40

50

40が操作位置にあることにより、当該遊技球19は、球排出通路9330に送られ、球排出口9331から外部に排出される。これにより、球交換を行うことができる。

【0907】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0908】

従来、遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2013-180080号公報に記載の如くである。

【0909】

特開2013-180080号公報には、封入式の遊技機において、貸出操作に応じてカードの残高から所定の金額が減算されて所定の持球数が付与された後、発射球検出センサが検知されると持球数が1減算される処理、ファール球検出センサが検知されると持球数が1加算される処理、入賞球検出センサが検知されると所定数の持球数が加算される処理を行うとともに、現在の持球数を情報表示部に表示し、持球数が0になるまで遊技が可能な遊技機が開示されている。

【0910】

しかしながら、特開2013-180080号公報には、持球数が0のときに、どのように遊技を停止させるかの具体的な開示はない。例えば、保有する遊技媒体がなくなった場合に発射装置を停止することで遊技を停止する仕様だと、センサ類が検知するまでに複数の遊技媒体が発射されてしまうという問題や、発射球検出センサ（使用球センサ）を通過した後に遊技媒体が発射装置に戻ってきた場合次の発射が行えないという問題があった。

【0911】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、保有する遊技媒体数による遊技制御を確実に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【0912】

(2-1)

以上の如く、第8実施形態に係る遊技システム600は、
遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、
前記遊技領域160に遊技球19を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、
前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、
前記発射装置9080及び前記球送り装置9070を制御可能な主制御回路106（遊技制御手段）と、

前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

前記流入口に流入した遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能なアウト球通路9260（誘導手段）と、

遊技者が保有する持ち球数（遊技媒体数）の増減数を検出する増減数検出器9001（増減数検出手段）と、

前記増減数検出器9001からの増減数検出信号（検出信号）に基づいて、遊技者が持ち球（遊技媒体）を保有しているか否かを判定可能な遊技媒体管理装置20（管理制御手段）と、

を備え、

前記主制御回路106は、前記遊技媒体管理装置20により遊技者が持ち球を保有していると判定される場合には、前記発射装置9080及び前記球送り装置9070の動作を可能とし、

前記遊技媒体管理装置20により遊技者が持ち球を保有していないと判定される場合には、前記発射装置9080の動作を可能とし、前記球送り装置9070の動作を不可能とするものである。

【0913】

また、遊技システム600においては、前記増減数検出器9001（増減数検出手段）は、遊技者が使用した遊技媒体数を検出する球送りカウントセンサ9075（使用遊技媒体検出手段）を含み、

前記球送りカウントセンサ9075は、前記球送り装置9070（供給手段）に設けられているものである。

【0914】

また、第8実施形態に係る遊技機9200は、遊技機9200に備えられまたは遊技機9200の外部に設けられた管理制御手段の情報に応じて制御可能な遊技機9200であって、

遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、
前記遊技領域160に遊技球19を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、
前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、
前記発射装置9080及び前記球送り装置9070を制御可能な主制御回路106（遊技制御手段）と、

前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

前記流入口に流入した遊技球19を前記球送り装置9070（供給手段）に誘導可能なアウト球通路9260（誘導手段）と、

遊技球19を検出可能な増減数検出器9001（検出手段）と、

を備え、

前記主制御回路106は、

前記管理制御手段により、前記増減数検出器9001からの検出信号に応じて更新された遊技者が保有する遊技媒体情報から遊技者が遊技球19を保有していると判定される場合には、前記発射装置9080及び前記球送り装置9070の動作を可能とし、

前記管理制御手段により、前記増減数検出器9001からの検出信号に応じて更新された遊技者が保有する遊技媒体情報から遊技者が遊技球19を保有していないと判定される場合には、前記発射装置9080の動作を可能とし、前記球送り装置9070の動作を不可能とするものである。

【0915】

また、遊技機9200においては、前記増減数検出器9001（増減数検出手段）は、遊技者が使用した遊技媒体数を検出する球送りカウントセンサ9075（使用遊技媒体検出手段）を含み、

前記球送りカウントセンサ9075は、前記球送り装置9070（供給手段）に設けられているものである。

【0916】

このような構成によれば、保有する持ち球数（遊技媒体数）による遊技制御を確実に行うことができる。

【0917】

具体的には、仮に保有する持ち球数（遊技媒体数）が0になった場合に発射装置9080を停止することで遊技を停止する仕様であると、遊技球19の打ち出し強度が弱く使用球センサを通過した後に当該遊技球19が発射装置9080に戻ってくる場合がある。この場合、持ち球数（遊技媒体数）が0と認定され、発射装置9080の機能が停止してしまう。このため、実際には遊技球19が存在するにもかかわらず、当該遊技球19を発射することができない。

これに対して、遊技機9200においては、持ち球数が0になった場合であっても発射装置9080の発射機能は失われない。よって、発射装置9080に戻ってきた遊技球1

10

20

30

40

50

9を再び発射させることができる。

【0918】

(2-2)

また、第8実施形態に係る遊技システム600は、

遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、

前記遊技領域160に遊技球19を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、

前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、

前記発射装置9080及び前記球送り装置9070を制御可能な主制御回路106（遊技制御手段）と、

前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

前記流入口に流入した遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能なアウト球通路9260（誘導手段）と、

遊技者が保有する持ち球数（遊技媒体数）の増減数を検出する増減数検出器9001（増減数検出手段）と、

前記増減数検出器9001からの増減数検出信号（検出信号）に基づいて、遊技者が持ち球（遊技媒体）を保有しているか否かを判定可能な遊技媒体管理装置20（管理制御手段）と、

を備え、

前記増減数検出器9001は、

前記球送り装置9070に設けられ、前記球送り装置9070から前記発射装置9080に供給される遊技球19を検出する球送りカウントセンサ9075（使用球検出手段）を有し、

前記主制御回路106は、前記遊技媒体管理装置20により遊技者が持ち球を保有していないと判定される場合には、前記発射装置9080の動作を可能とし、前記球送り装置9070の動作を不可能とするものである。

【0919】

また、第8実施形態に係る遊技機9200は、遊技機9200に備えられまたは遊技機9200の外部に設けられた管理制御手段の情報に応じて制御可能な遊技機9200であって、

遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、

前記遊技領域160に遊技球19（遊技媒体）を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、

前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、

前記発射装置9080及び前記球送り装置9070を制御可能な主制御回路106（遊技制御手段）と、

前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

前記流入口に流入した遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能なアウト球通路9260（誘導手段）と、

遊技球19を検出可能な増減数検出器9001（検出手段）と、

を備え、

前記増減数検出器9001は、前記球送り装置9070に設けられ、前記球送り装置9070から前記発射装置9080に供給される遊技球19を検出する球送りカウントセン

10

20

30

40

50

サ 9 0 7 5（使用球検出手段）を有し、

前記主制御回路 1 0 6 は、前記管理制御手段により、前記増減数検出器 9 0 0 1 からの検出信号に応じて更新された遊技者が保有する遊技媒体情報から遊技者が遊技球 1 9 を保有していないと判定される場合には、前記発射装置 9 0 8 0 の動作を可能とし、前記球送り装置 9 0 7 0 の動作を不可能とするものである。

【 0 9 2 0 】

このような構成によれば、保有する持ち球数（遊技媒体数）による遊技制御を確実に行うことができる。

【 0 9 2 1 】

具体的には、仮に使用球検出手段が発射装置 9 0 8 0 から発射される遊技球 1 9 を検出するように設けられた仕様であると、球送り装置 9 0 7 0 から使用球検出手段までの距離が比較的遠いため、使用球検出手段による検出の前に複数の遊技球 1 9 が発射装置 9 0 8 0 に送られ発射されてしまう可能性があった。

これに対して、遊技機 9 0 0 0 においては、球送り装置 9 0 7 0 の球出口 9 0 7 2 b 付近に使用球検出手段（球送りカウントセンサ 9 0 7 5）が設けられているため、使用球検出手段（球送りカウントセンサ 9 0 7 5）による検出の前に複数の遊技球 1 9 が発射装置 9 0 8 0 に送られるのを防止することができ、ひいては複数の遊技球 1 9 が発射装置 9 0 8 0 に送られ発射されてしまうのを防止することができる。

【 0 9 2 2 】

なお、本実施形態に係る遊技球 1 9 は、遊技球の実施の一形態である。

また、本実施形態に係る主制御回路 1 0 6 は、遊技制御手段の実施の一形態である。

また、本実施形態に係るアウト口 1 6 6、始動口 1 6 1、大入賞口 1 6 4 及び一般入賞口 1 6 8 は、流入口の実施の一形態である。

また、本実施形態に係る遊技媒体管理装置 2 0 は、管理制御手段の実施の一形態である。

また、本実施形態に係る増減数検出器 1 1 1 0 は、増減数検出手段の実施の一形態である。

また、本実施形態に係る球送り装置 9 0 7 0 は、供給手段の実施の一形態である。

また、本実施形態に係る発射装置 9 0 8 0 は、発射手段の実施の一形態である。

また、本実施形態に係る案内通路 9 0 9 0 は、案内手段の実施の一形態である。

また、本実施形態に係るアウト球通路 9 2 6 0 は、誘導手段の実施の一形態である。

【 0 9 2 3 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 0 9 2 4 】

例えば、第 8 実施形態においては、持ち球数及び不明球数の管理は、遊技媒体管理装置 2 0 によって管理するものとしたが、遊技機 9 2 0 0 によって管理するものであってもよい。すなわち、遊技機 9 2 0 0 が管理装置制御部 2 0 2 を具備してもよい。その場合、主制御回路 1 0 6 に管理制御手段の機能を持たせてもよいし、主制御回路 1 0 6 が設けられた基板とは別に設けられた基板に管理制御手段を備えてもよい。また、遊技機 9 2 0 0 の外部から送信されてくる遊技媒体関連情報に基づいて主制御回路 1 0 6 が球送りソレノイド 9 0 7 4 の動作を制御するようにしてもよい。

【 0 9 2 5 】

また、入賞した遊技球 1 9 はアウト球カウントセンサ 9 0 6 3 により検出されるものとしたが、入賞した遊技球 1 9 を検出するセンサを別途設けるようにしてもよい。

【 0 9 2 6 】

また、第 8 実施形態においては、球排出口 9 3 3 1 に設けられた排出口シャッタ（不図示）は、制御により動作するものとしたが（図 2 7 7 に示すステップ S 3 5 2）、球交換操作レバー 9 3 4 0 により機械的に動作するものであってもよい。

【 0 9 2 7 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0928】

従来、遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2013-180080号公報に記載の如くである。

【0929】

特開2013-180080号公報には、球磨き装置を循環通路内に備えた封入式の遊技機において、貸出操作に応じてカードの残高から所定の金額が減算されて所定の持球数が付与された後、発射球検出センサが検知されると持球数が1減算される処理、ファール球検出センサが検知されると持球数が1加算される処理、入賞球検出センサが検知されると所定数の持球数が加算される処理を行うとともに、現在の持球数を情報表示部に表示し、持球数が0になるまで遊技が可能な遊技機が開示されている。

10

【0930】

しかしながら、特開2013-180080号公報には、遊技領域に到達しなかった遊技球（ファール球）をどのように回収するか具体的な開示はない。遊技が適正に行われるためには、案内手段（ガイドレール）に複数の遊技球が滞留した場合、当該遊技球を素早く回収することが望まれる。

【0931】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、案内手段に遊技媒体が複数滞留しても案内手段から遊技媒体を素早く回収できる遊技機を提供することを目的とする。

【0932】

(4-1)

第8実施形態に係る遊技機9200は、
遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、
前記遊技領域160に遊技球19を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、
前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、
前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

20

前記発射装置9080により発射された遊技球19であって、前記遊技領域160に到達しなかった遊技球19を回収する回収手段と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

30

前記回収手段により回収された遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能な上側ファール球通路9300及び下側ファール球通路9310（第1の誘導手段）と、

前記流入口に流入した遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能なアウト球通路9260（第2の誘導手段）と、を備え、

前記回収手段は、前記案内通路9090によって移動する遊技球19を回収可能な上回収口9091a（第1の回収口）と、前記上回収口9091aよりも下方に設けられ前記案内通路9090によって移動する遊技球19を回収可能な下回収口9091b（第2の回収口）とを有するものである。

【0933】

40

また、前記下側ファール球通路9310は、前記上回収口9091aに回収された遊技球19を前記球送り装置9070に供給可能であり、

前記下側ファール球通路9310には、前記下側ファール球通路9310を移動する遊技球19を遊技機9200の外部に排出可能な球排出口9331（排出口）が設けられているものである。

【0934】

このような構成によれば、案内通路9090（案内手段）の上側端部付近まで到達した遊技球19（遊技媒体）は上回収口9091a（第1の回収口）によって回収され、発射装置9080の近傍に複数滞留してしまった遊技球19は下回収口9091b（第2の回収口）から回収されるので、案内通路9090に遊技球19が複数滞留しても案内通路9

50

090から遊技球19を素早く回収できる。

【0935】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0936】

従来、遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2013-180080号公報に記載の如くである。

【0937】

特開2013-180080号公報には、球磨き装置を循環通路内に備えた封入式の遊技機において、貸出操作に応じてカードの残高から所定の金額が減算されて所定の持球数が付与された後、発射球検出センサが検知されると持球数が1減算される処理、ファール球検出センサが検知されると持球数が1加算される処理、入賞球検出センサが検知されると所定数の持球数が加算される処理を行うとともに、現在の持球数を情報表示部に表示し、持球数が0になるまで遊技が可能な遊技機が開示されている。

【0938】

しかしながら、特開2013-180080号公報には、遊技領域に到達しなかった遊技球（ファール球）が、どのような経路で供給手段（球送り装置）に戻されるのかの具体的な開示はない。当該遊技球（ファール球）は、球磨き装置によって清掃されることが望ましく、かつ、供給手段に確実に誘導することが望まれる。

【0939】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、回収手段により回収された遊技媒体を、可能な限り清掃しつつ供給手段に確実に誘導することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0940】

（4-2）

第8実施形態に係る遊技機9200は、

遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、

前記遊技領域160に遊技球19を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、

遊技に使用された遊技球19に付着した汚れを除去する球磨き機9320（球磨き手段）と、

前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、

前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

前記発射装置9080により発射された遊技球19であって、前記遊技領域160に到達しなかった遊技球19を回収する回収手段と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

前記回収手段により回収された遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能な上側ファール球通路9300及び下側ファール球通路9310（第1の誘導手段）と、

前記流入口に流入した遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能なアウト球通路9260（第2の誘導手段）と、を備え、

前記回収手段は、前記案内通路9090によって移動する遊技球19を回収可能な上回収口9091a（第1の回収口）と、前記上回収口9091aよりも下方に設けられ前記案内通路9090によって移動する遊技球19を回収可能な下回収口9091b（第2の回収口）とを有し、

前記上回収口9091a及び前記下回収口9091bは、前記球送り装置9070よりも上方に設けられ、

前記下回収口9091bに回収された遊技球19は、前記球磨き機9320を経由することなく前記球送り装置9070に送られ、

前記上回収口9091aに回収された遊技球19は、前記球磨き機9320を経由して

10

20

30

40

50

前記球送り装置 9070 に送られるものである。

【0941】

このような構成によれば、球送り装置 9070（供給手段）までの高低差が比較的大きい上回収口 9091a（第1の回収口）により回収された遊技球 19（遊技媒体）は球磨き機 9320（球磨き手段）を経由させ、一方、球送り装置 9070 までの高低差が比較的小さい下回収口 9091b（第2の回収口）により回収された遊技球 19 は球磨き機 9320 を経由させないことにより、回収手段（上回収口 9091a 又は下回収口 9091b）により回収された遊技球 19 に付着した汚れを、可能な限り除去しつつ球送り装置 9070 に確実に誘導することができる。

【0942】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0943】

従来、遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開 2013-180080 号公報に記載の如くである。

【0944】

特開 2013-180080 号公報には、球磨き装置を循環通路内に備えた封入式の遊技機において、貸出操作に応じてカードの残高から所定の金額が減算されて所定の持球数が付与された後、発射球検出センサが検知されると持球数が 1 減算される処理、ファール球検出センサが検知されると持球数が 1 加算される処理、入賞球検出センサが検知されると所定数の持球数が加算される処理を行うとともに、現在の持球数を情報表示部に表示し、持球数が 0 になるまで遊技が可能な遊技機が開示されている。

【0945】

しかしながら、特開 2013-180080 号公報には、遊技機内の遊技媒体（遊技球）を交換する方法についての具体的な開示はない。遊技媒体の交換作業は容易に実行できることが望ましい。

【0946】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技媒体の交換の作業性を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0947】

(5-2)

第 8 実施形態に係る遊技機 9200 は、
遊技球 19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域 160 を有する遊技盤 9002 と、
前記遊技領域 160 に遊技球 19 を発射可能な発射装置 9080（発射手段）と、
前記発射装置 9080 に遊技球 19 を供給可能な球送り装置 9070（供給手段）と、
前記発射装置 9080 及び前記球送り装置 9070 を制御可能な主制御回路 106（遊技制御手段）と、

前記発射装置 9080 から発射された遊技球 19 を前記発射装置 9080 よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域 160 に遊技球 19 を射出可能な案内通路 9090（案内手段）と、

前記発射装置 9080 により発射された遊技球 19 であって、前記遊技領域 160 に到達しなかった遊技球 19 を回収する上回収口 9091a 及び下回収口 9091b（回収手段）と、

前記遊技領域 160 を流下した遊技球 19 が流入可能な流入口（アウト口 166、始動口 161、大入賞口 164、一般入賞口 168）と、

前記球送り装置 9070 に遊技球 19 を誘導する誘導手段と、

を備えた遊技機 9200 であって、

前記誘導手段は、

前記上回収口 9091a 及び下回収口 9091b により回収された遊技球 19 を誘導する上側ファール球通路 9300 及び下側ファール球通路 9310（第 1 の誘導手段）と、

前記流入口に流入した遊技球 19 を誘導するアウト球通路 9260（第 2 の誘導手段）

10

20

30

40

50

と、を含み、

前記誘導手段には、前記誘導手段を移動する遊技球 19 を遊技機 9200 の外部に排出可能な排出手段（球排出通路 9330 及び球交換操作レバー 9340）が設けられており、

前記主制御回路 106 は、所定の条件が満たされた場合に、発射される遊技球 19 が前記上回収口 9091a により回収されるように前記発射装置 9080 の動作を制御するものである。

【0948】

このような構成によれば、遊技球 19（遊技媒体）の交換の作業性を向上させることができる。

【0949】

具体的には、球交換の際に球交換操作レバー 9340 を操作するだけで、自動的に自動ファール打ち処理（ステップ S354）が行われる。これにより、球排出通路 9330 を介して遊技球 19 を自動的に遊技機 9200 の外部に排出することができる。なお、上記実施形態では、球交換操作レバー 9340 が操作されたことを条件に、自動球送り処理及び自動ファール打ちを行ったが、遊技媒体管理装置 20 に設けられた操作ボタンが操作されたことに応じて自動球送り処理及び自動ファール打ちを行ってもよい。また球交換操作レバー 9340 が操作された後、ハンドル 1026 が操作されたことを条件に球交換処理（排出）を行ってもよい。

【0950】

（5-3）

また、第 8 実施形態に係る遊技機 9200 は、
遊技球 19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域 160 を有する遊技盤 9002 と、
前記遊技領域 160 に遊技球 19 を発射可能な発射装置 9080（発射手段）と、
前記発射装置 9080 に遊技球 19 を供給可能な球送り装置 9070（供給手段）と、
前記発射装置 9080 から発射された遊技球 19 を前記発射装置 9080 よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域 160 に遊技球 19 を射出可能な案内通路 9090（案内手段）と、

前記発射装置 9080 により発射された遊技球 19 であって、前記遊技領域 160 に到達しなかった遊技球 19 を回収する上回収口 9091a 及び下回収口 9091b（回収手段）と、

前記遊技領域 160 を流下した遊技球 19 が流入可能な流入口（アウト口 166、始動口 161、大入賞口 164、一般入賞口 168）と、

前記球送り装置 9070 に遊技球 19 を誘導する誘導手段と、
を備えた遊技機 9200 であって、

前記誘導手段は、
前記上回収口 9091a 及び下回収口 9091b により回収された遊技球 19 を誘導する上側ファール球通路 9300 及び下側ファール球通路 9310（第 1 の誘導手段）と、
前記流入口に流入した遊技球 19 を誘導するアウト球通路 9260（第 2 の誘導手段）と、を含み、

前記誘導手段には、前記誘導手段を移動する遊技球 19 を遊技機 9200 の外部に排出可能な球排出口 9331（排出口）が設けられており、

前記球排出口 9331 は、前記遊技機 9200 の手前側に向けられているものである。

【0951】

このような構成によれば、遊技球 19（遊技媒体）の交換の作業性を向上させることができる。

【0952】

具体的には、球排出口 9331 が遊技機 9200 の手前側に向けられているため、球交換を行う作業者が、排出された遊技球 19 を受け取り易くすることができる。特に、遊技機の背面側に一定のスペースを有する通常の遊技機島設備ではなく、封入式遊技機等の島設備において遊技機の背面側にスペースを有さない場合や、壁際に遊技機を配置した場合

10

20

30

40

50

は、排出口を遊技機背面側ではなく手前側に向けたほうが望ましいことは言うまでもない。

【0953】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0954】

従来、遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2013-180080号公報に記載の如くである。

【0955】

特開2013-180080号公報には、球磨き装置を循環通路内に備えた封入式の遊技機において、貸出操作に応じてカードの残高から所定の金額が減算されて所定の持球数が付与された後、発射球検出センサが検知されると持球数が1減算される処理、ファール球検出センサが検知されると持球数が1加算される処理、入賞球検出センサが検知されると所定数の持球数が加算される処理を行うとともに、現在の持球数を情報表示部に表示し、持球数が0になるまで遊技が可能な遊技機が開示されている。

10

【0956】

しかしながら、特開2013-180080号公報には、遊技領域に到達しなかった遊技球（ファール球）が、どのような経路で供給手段（球送り装置）に戻されるのかの具体的な開示はない。当該遊技球（ファール球）は、簡易な構成で供給手段に戻されることが望まれる。

【0957】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技領域に到達しなかった遊技球（ファール球）を簡易な構成で供給手段に戻すことができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【0958】

（4-3）

第8実施形態に係る遊技機9200は、

遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、

前記遊技領域160に遊技球19を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、

前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、

前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

30

前記発射装置9080により発射された遊技球19であって、前記遊技領域160に到達しなかった遊技球19を回収する回収手段と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

前記ファール球回収口により回収された遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能な第1の誘導手段と、

前記流入口に流入した遊技球19を前記球送り装置9070に誘導可能なアウト球通路9260（第2の誘導手段）と、を備え、

前記回収手段は、前記案内通路9090によって移動する遊技球19を回収可能な上回収口9091a（第1の回収口）と、前記上回収口9091aよりも下方に設けられ前記案内通路9090によって移動する遊技球19を回収可能な下回収口9091b（第2の回収口）とを有し、

40

前記第1の誘導手段は、前記上回収口9091aに回収された遊技球19を前記球送り装置9070に供給可能な上側ファール球通路9300（第1の樋）と、前記下回収口9091bに回収された遊技球19を前記球送り装置9070に供給可能な下側ファール球通路9310（第2の樋）と、を有し、

前記上側ファール球通路9300及び前記下側ファール球通路9310は互いに干渉しないように配置され、

前記上側ファール球通路9300の下流側端部と前記下側ファール球通路9310の下

50

流側端部が接続する接続部 9350 を有し、

前記接続部 9350 から前記球送り装置 9070 に遊技球 19 が供給されるものである。

【0959】

また、前記上側ファール球通路 9300 及び前記下側ファール球通路 9310 は、前記発射装置 9080 及び前記球送り装置 9070 の周囲に設けられているものである。

【0960】

このような構成によれば、遊技領域 160 に到達しなかった遊技球（ファール球）を簡易な構成で球送り装置 9070（供給手段）に戻すことができる。

【0961】

次に、図 278 から図 280 を参照して、本発明の第 9 実施形態に係る遊技機 9400 について説明する。以下では、第 9 実施形態に係る遊技機 9400 のうち第 7 実施形態に係る遊技機 9000 及び第 8 実施形態に係る遊技機 9200 と同一の構成については、同一の符号を付して説明を省略する。なお、第 9 実施形態に係る遊技機 9400 は、遊技中において遊技球 19 が遊技機 9400 内を循環し、球交換時においては遊技球 19 が島設備と遊技機 9000 とを循環するものである。すなわち、第 9 実施形態に係る遊技機 9400 は、筐体内循環式と島循環式とを併用するものである。

【0962】

遊技機 9400 は、遊技盤 9002、タンク 9010、第一補給球通路 9020、賞球装置 9430、第二補給球通路 9440、球抜き通路 9450、アウト球通路 9460、球送り装置 9070、発射装置 9080、案内通路 9090、上側ファール球通路 9300、下側ファール球通路 9310 及び球交換操作レバー 9540 を具備する。

【0963】

図 279 及び図 280 に示す賞球装置 9430 は、島設備から遊技球 19 を取込むものである。賞球装置 9430 は、第一補給球通路 9020 の下端に接続される。賞球装置 9430 の下端には、第二補給球通路 9440 及び後述する球抜き通路 9450 が接続され、賞球装置 9430 は、遊技球を第二補給球通路 9440 に流すか、球抜き通路 9450 に流すかを切り替え可能な切替装置を備える。遊技球を遊技機 9400 に補給したい場合は、賞球装置 9430 から排出される遊技球が第二補給球通路 9440 に流れるように切替装置を切り替えた後、賞球装置 9430 の近傍に設けられた補給ボタン（不図示）を 1 回押圧すると所定数（例えば 10 球）の遊技球 19 が第二補給球通路 9440 に供給される。なお、補給ボタンは、遊技機 9400 の前面側に設けてもよいし、遊技媒体管理装置 20 に設けてもよい。

【0964】

第二補給球通路 9440 は、賞球装置 9430 から補給された遊技球 19 を下流側（具体的には、後述する球送り装置 9070）に供給するものである。第二補給球通路 9440 は、補給球樋 9441 及び接続部 9442 を具備する。

【0965】

図 279 及び図 280 に示す補給球樋 9441 の一端は、賞球装置 9430 の下端の左部に接続される。補給球樋 9441 は、賞球装置 9430 との接続部分（一端）から適宜屈曲しながら遊技盤 9002 よりも下方まで延びた後、略右方に屈曲して、発射装置 9080 の後方まで到達するように形成される。補給球樋 9441 は、その略右方に延びる部分が右方（下流側）に向かうにつれて上下方向の高さが低くなるように形成される。

【0966】

接続部 9442 は、補給球樋 9441 とアウト球通路 9460 とを接続するものである。接続部 9442 は、補給球樋 9441 の右端（下流側端部）と下流側アウト球樋 9263 との間に設けられ、互いを接続するように形成される。これにより、接続部 9442 は、球排出口 9464a よりも下流側でアウト球通路 9460 と接続される。

【0967】

球抜き通路 9450 は、タンク 9010 に貯溜された遊技球 19 を、島設備に排出するためのものである。球抜き通路 9450 の一端は、賞球装置 9430 の下端の右部に接続

10

20

30

40

50

される。球抜き通路 9 4 5 0 は、賞球装置 9 4 3 0 との接続部分（一端）から適宜屈曲しながら補給球樋 9 4 4 1（の前記略右方に延びる部分）よりも前方まで延びるように形成される（図 2 7 9 参照）。球抜き通路 9 4 5 0 は、上流側補給樋 9 0 4 1 の前方を略右方に延びて、その左端部が第一上流側ファール球樋 9 1 0 1 に接続される。

【0 9 6 8】

アウト球通路 9 4 6 0 は、アウト口 1 6 6 を通過した遊技球 1 9 を下流側へ案内する部分である。アウト球通路 9 4 6 0 が第 8 実施形態に係るアウト球通路 9 2 6 0 と異なる点は、接続部 9 2 6 4 に代えて接続部 9 4 6 4 を具備する点である。

【0 9 6 9】

接続部 9 4 6 4 は、上流側アウト球樋 9 2 6 2 と下流側アウト球樋 9 2 6 3 とを、遊技球 1 9 が通過可能に接続するように設けられる。また、接続部 9 4 6 4 には、上流側アウト球樋 9 2 6 2 の下流側端部とともに第一下流側ファール球樋 9 1 0 2 の右端（下流側端部）が接続される（図 2 7 8 参照）。接続部 9 4 6 4 には、球排出口 9 4 6 4 a が形成される。

【0 9 7 0】

図 2 8 0 に示す球排出口 9 4 6 4 a は、アウト球通路 9 4 6 0 を移動する遊技球 1 9 を遊技機 9 4 0 0 の島設備に排出するものである。球排出口 9 4 6 4 a は、接続部 9 4 6 4 の下端が下方に開口するように形成される。このように球排出口 9 4 6 4 a が形成されることにより、アウト球通路 9 4 6 0、及びアウト球通路 9 4 6 0 に接続された上側ファール球通路 9 3 0 0 を通過した遊技球 1 9 が球排出口 9 4 6 4 a から島設備に排出可能となる。

【0 9 7 1】

球交換操作レバー 9 5 4 0 は、球排出口 9 2 6 1 の開閉を切り替えるものである。球交換操作レバー 9 5 4 0 は、初期位置にあるときには、球排出口 9 4 6 4 a を閉鎖している。これにより、遊技球 1 9 は球排出口 9 4 6 4 a から島設備に排出される。一方、球交換操作レバー 9 5 4 0 は、操作されて初期位置から操作位置に移動することにより、球排出口 9 4 6 4 a を開放する。これにより、遊技球 1 9 は球排出口 9 4 6 4 a から排出されることなく、球送り装置 9 0 7 0 に送られる。球交換操作レバー 9 5 4 0 には、球交換操作レバー 9 5 4 0 の操作を検出するセンサ（不図示）が設けられており、球交換操作レバー 9 5 4 0 が初期位置から操作位置に移動すると（球排出口 9 4 6 4 a が開放されると）、当該センサからの検出信号がメイン CPU に出力される。

【0 9 7 2】

次に、第 9 実施形態に係る遊技機 9 4 0 0 の遊技時における遊技球 1 9 の流れは、第 8 実施形態に係る遊技機 9 2 0 0 と同じであるため、説明を省略する。

【0 9 7 3】

次に、遊技機 9 4 0 0 の球交換（排出）時における遊技球 1 9 の流れを説明する。

【0 9 7 4】

自動ファール打ち処理（図 2 7 7 に示すステップ S 3 5 4）が行われることにより、遊技領域 1 6 0 に到達しなかった遊技球 1 9（ファール球）は、上回収口 9 0 9 1 a によって回収される。

【0 9 7 5】

上回収口 9 0 9 1 a によって回収された遊技球 1 9 は、上側ファール球通路 9 3 0 0 に送られる。当該遊技球 1 9 は、上側ファール球通路 9 3 0 0 及び当該上側ファール球通路 9 3 0 0 に接続されたアウト球通路 9 4 6 0 を流通する。そして、球交換操作レバー 9 5 4 0 が操作位置にあることにより、当該遊技球 1 9 は、球排出口 9 4 6 4 a から島設備に排出される。

【0 9 7 6】

排出完了報知処理（図 2 7 7 に示すステップ S 3 5 6）が行われた後、作業者は、球交換操作レバー 9 5 4 0 を初期位置に戻す。その後、賞球装置 9 4 3 0 から一定球数の遊技球 1 9 を補給する。これにより、球交換が完了する。

【0977】

このように遊技機9400においては、遊技球19を球排出口9464aから島設備に排出し、賞球装置9430から補給することで、球交換を行うことができる。このため、遊技機9400の外部で球磨きを行うことが可能となり、遊技機9400ごとにその内部に球磨き機を設けなくても、遊技球19に付着した汚れを除去することが可能となる。

【0978】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0979】

従来、遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2013-180080号公報に記載の如くである。

【0980】

特開2013-180080号公報には、球磨き装置を循環通路内に備えた封入式の遊技機において、貸出操作に応じてカードの残高から所定の金額が減算されて所定の持球数が付与された後、発射球検出センサが検知されると持球数が1減算される処理、ファール球検出センサが検知されると持球数が1加算される処理、入賞球検出センサが検知されると所定数の持球数が加算される処理を行うとともに、現在の持球数を情報表示部に表示し、持球数が0になるまで遊技が可能な遊技機が開示されている。

【0981】

しかしながら、特開2013-180080号公報に記載の技術においては、球磨き装置の球磨き部を定期的に交換しなければならず、また稼働の高い遊技機は球磨き装置の交換時期が早まり、稼働の悪い遊技機は交換時期が遅くなることから、交換タイミングを管理することが煩雑であるという問題があった。

【0982】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、コストの削減や装置交換の煩雑さを回避することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0983】

(5-1)

以上の如く、第9実施形態に係る遊技機9400は、
遊技球19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域160を有する遊技盤9002と、
前記遊技領域160に遊技球19を発射可能な発射装置9080（発射手段）と、
前記発射装置9080に遊技球19を供給可能な球送り装置9070（供給手段）と、
前記発射装置9080から発射された遊技球19を前記発射装置9080よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域160に遊技球19を射出可能な案内通路9090（案内手段）と、

前記発射装置9080により発射された遊技球19であって、前記遊技領域160に到達しなかった遊技球19を回収する上回収口9091a及び下回収口9091b（回収手段）と、

前記遊技領域160を流下した遊技球19が流入可能な流入口（アウト口166、始動口161、大入賞口164、一般入賞口168）と、

遊技機9400の外部から遊技球19を取込可能な賞球装置9430（取込部）と、
前記球送り装置9070に遊技球19を誘導する誘導手段と、
を備えた遊技機9400であって、
前記誘導手段は、
前記上回収口9091a及び下回収口9091bにより回収された遊技球19を誘導する上側ファール球通路9300及び下側ファール球通路9310（第1の誘導手段）と、
前記流入口に流入した遊技球19を誘導するアウト球通路9460（第2の誘導手段）と、

前記賞球装置9430から取り込まれた遊技球19を誘導する補給球樋9441（第3の誘導手段）と、を含むものである。

【0984】

このような構成によれば、遊技機 9400 に球磨き機 9320（球磨き装置）を備える必要がないので、コストの削減や装置交換の煩雑さを回避することができる。

【0985】

また、前記誘導手段（アウト球通路 9460）には、前記誘導手段（アウト球通路 9460）を移動する遊技球 19 を遊技機 9400 の外部に排出可能な排出手段（球排出口 9464a 及び球交換操作レバー 9540）が設けられているものである。

【0986】

このような構成によれば、簡易な構成で、賞球装置 9430 から取り込まれた遊技球 19 を遊技機 9400 の外部に排出することができる。

【0987】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【0988】

従来、遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開 2013-180080 号公報に記載の如くである。

【0989】

特開 2013-180080 号公報には、球磨き装置を循環通路内に備えた封入式の遊技機において、貸出操作に応じてカードの残高から所定の金額が減算されて所定の持球数が付与された後、発射球検出センサが検知されると持球数が 1 減算される処理、ファール球検出センサが検知されると持球数が 1 加算される処理、入賞球検出センサが検知されると所定数の持球数が加算される処理を行うとともに、現在の持球数を情報表示部に表示し、持球数が 0 になるまで遊技が可能な遊技機が開示されている。

【0990】

しかしながら、特開 2013-180080 号公報には、遊技機内の遊技媒体（遊技球）を交換する方法についての具体的な開示はない。遊技媒体を交換する際には、遊技媒体を遊技機の外部に取り出す（球抜きを行う）ための構成が必要となるが、その球抜きのための構成の配置スペースが問題となる。

【0991】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、球抜きのための構成の配置スペースを削減することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0992】

(5-4)

第 9 実施形態に係る遊技機 9400 は、
遊技球 19（遊技媒体）が流下可能な遊技領域 160 を有する遊技盤 9002 と、
前記遊技領域 160 に遊技球 19 を発射可能な発射装置 9080（発射手段）と、
前記発射装置 9080 に遊技球 19 を供給可能な球送り装置 9070（供給手段）と、
前記発射装置 9080 及び前記球送り装置 9070 を制御可能な主制御回路 106（遊技制御手段）と、

前記発射装置 9080 から発射された遊技球 19 を前記発射装置 9080 よりも上方に案内しつつ、上側端部から前記遊技領域 160 に遊技球 19 を射出可能な案内通路 9090（案内手段）と、

前記発射装置 9080 により発射された遊技球 19 であって、前記遊技領域 160 に到達しなかった遊技球 19 を回収する上回収口 9091a 及び下回収口 9091b（回収手段）と、

前記遊技領域 160 を流下した遊技球 19 が流入可能な流入口（アウト口 166、始動口 161、大入賞口 164、一般入賞口 168）と、

遊技機 9400 の外部から遊技球 19 を取込可能な賞球装置 9430（取込部）と、

前記球送り装置 9070 に遊技球 19 を誘導する誘導手段と、

を備えた遊技機 9400 であって、

前記誘導手段は、

前記上回収口 9091a 及び下回収口 9091b により回収された遊技球 19 を誘導す

10

20

30

40

50

る上側ファール球通路 9 3 0 0 及び下側ファール球通路 9 3 1 0（第 1 の誘導手段）と、前記流入口に流入した遊技球 1 9 を誘導するアウト球通路 9 4 6 0（第 2 の誘導手段）と、

前記賞球装置 9 4 3 0 から取り込まれた遊技球 1 9 を誘導する第 3 の誘導手段（第二補給球通路 9 4 4 0 及び球抜き通路 9 4 5 0）と、を含み、

前記誘導手段（アウト球通路 9 4 6 0）には、前記誘導手段（アウト球通路 9 4 6 0）を移動する遊技球 1 9 を遊技機 9 4 0 0 の外部に排出可能な排出手段（球排出口 9 4 6 4 a 及び球交換操作レバー 9 5 4 0）が設けられており、

前記第 3 の誘導手段は、前記排出手段（球排出口 9 4 6 4 a）よりも上流側で前記誘導手段を形成する球抜き通路 9 4 5 0（球抜き樋）を含むものである。

【0993】

このような構成によれば、球抜きのための部材の配置スペースを減少させることができる。

【0994】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。例えば、以下の如く構成することができる。

【0995】

封入式の遊技機は、払出制御回路および操作手段（例えば、タッチパネル式である液晶表示装置であって、遊技機と別体又は一体的に備えられていてもよい）を有していても良いし、遊技媒体管理装置が操作手段（例えば、タッチパネル式である液晶表示装置であって、遊技媒体管理装置と別体又は一体的に備えられていてもよい）を有していても良い。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置（又はタッチパネルなど）は、その設置位置が特に限定されることはないが主に遊技機の下部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球数の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であることを示すがこれに限られるものではなく、遊技機における賞球や遊技者の持ち球数を示すデータなど、遊技媒体としての価値を示すものであればこれに限定されないものである。なお、本実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆる CR ユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【0996】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源を OFF にした場合であっても、OFF にする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源には、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為が行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【0997】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられた CPU の固有 ID、払出制御回路に設けら

10

20

30

40

50

れたCPUの固有ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元へ送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

【0998】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされことなく、送信元へ送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

10

【0999】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【1000】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解釈は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【1001】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元へ送信することとしてもよい。

20

【1002】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。

【1003】

特別図柄の変動に応じて実行される演出には「ノーマルリーチ」や、「ノーマルリーチ」に比べて大当たりとなるときに選択される割合が高く、大当たりとなる期待度が高い変動パターンの時に実行される「スーパーリーチ」の演出を備えていても良い。このとき、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」に比べて変動時間が長い変動パターンであることが望ましい。なお、期待度とは、大当たりや確変や時短に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当たりに対する期待度（信頼度など）とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当たりとなる期待度（大当たりとなる割合）であり、例えば、リーチ変動が100回行われた場合に70回大当たりとなるのであれば、大当たりに対する期待度が70%（大当たりが出現する出現率（確率）が70%）となる。また、確変や時短に対する期待度とは、大当たり等の終了後に確変状態（特図の高確率状態であり、普図の高確率又は普図の低確率）や時短状態（電サポ状態で普図の高確率状態であり、主に特図の低確率状態だが特図の高確率であってもよい）へ移行する期待度、各種の期待度が複合されたもののことを示すものであってもよい。

30

【1004】

特別図柄の変動に応じて実行される演出には遊技状態や当りに対する期待度等の「示唆」を行う場合があるが、このとき「示唆」とは、例えば演出による表現等において間接的に又は直接的に当りとなることを文字や数値等で表現することを示してもよい。例えば、一般的にガセ演出と呼ばれるものや、虹色等の表現を介して当りであることが濃厚又は確実であることを遊技者に示すことも可能である。なお、遊技者に示す内容として当りであることを例として挙げたが、これに限られるものではなく、確変、時短、パチスロであればAT、RT、BB、RB等様々な情報を示すことが可能である。

40

なお、遊技者に対して情報を示すことを「報知」と呼称する場合もあるが、「報知」と

50

表現した場合に「示唆」の意味合いを含んでいても良いし、「示唆」の意味合いに「報知」の意味を含むものであっても良い。

【1005】

また、遊技機に対応して設けられた遊技用装置として、計数機、サンド、ホールコンピュータ、POS、代表ランプ、データ公開機、データ表示機、封入式遊技機に併設されたユニットなどが存在するが、この場合の「対応」とは遊技機のデータを間接的に又は直接的に受信する場合以外にも、遊技場に設置されていることで結果的に遊技機に対応して設けられている場合も存在する。何れにしても、遊技機に関するデータや遊技者が遊技機で遊技を行った結果（例えば、持ち球や貯球等）を管理していれば遊技機との関係性があるため何れの遊技用装置も遊技機に対応して設けられていると考えられる。

10

【1006】

（2）拡張性

大当り遊技状態はラウンド遊技を行うことが可能であり、一方で小当り遊技状態は基本的にはラウンド遊技を備えず、役物連続作動装置が作動しない大入賞口の開閉を行うことが可能であり、大当り遊技機終了後は遊技者にとって有利な遊技状態へ移行することが可能であるが、基本的には小当り遊技状態の終了後は小当り遊技状態へ移行される前よりも有利な遊技状態へ移行させないものである。

ただし、小当り遊技状態中に特定領域を備えた大入賞口が開放し、特定領域を遊技球が通過することで条件装置が作動し、役物連続作動装置が作動する場合には、小当り遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な遊技状態である大当り遊技状態へ移行し、このとき、小当り遊技状態もラウンド数に数えられる場合があっても良い。

20

【1007】

（3）拡張性

本発明の遊技機では、ソフトウェア上において、ドア開放が設定変更の条件となるようにしてもよい。電源投入時に設定キーON+RWM（RAM）クリアスイッチONでさらにドア開放を監視（検知）して初めて設定変更が可能となる。設定値がセットされていない状態では性能表示モニタの4桁には全て「E」が表示される。なお、この際、所定音も発生するが、所定音だけでなく「RWM異常エラーです。」という音声を発生させても良い。設定変更時には、特定音が発生し（「設定変更中です。」という音声を発生させてもよい）、ランプも全点灯する。遊技機の裏面ではRWMクリアスイッチを押す度に設定値が変わり、設定キーを戻す（抜く）と通常の状態に戻る。鍵を回した状態で扉を開けて電源を入れると設定確認状態で裏面では設定値を確認することができ、画面では「設定変更中です。」という文言が表示される。

30

なお、ドア開放が設定変更の条件とならない場合には、電源投入時に設定キーON+RWM（RAM）クリアスイッチONで設定変更可能とし、電源投入時に設定キーON+RWM（RAM）クリアスイッチOFFで設定確認可能とし、その後、設定キーを抜くと遊技可能な状態となるよう制御可能である。

また、電源投入時に設定キーOFF+RWM（RAM）クリアスイッチONでラムクリアされ、電源投入時に設定キーOFF+RWM（RAM）クリアスイッチOFFで通常の電断復帰がおこなわれるように制御可能である。

40

【1008】

また、メンテナンスモードが搭載されていてもよい。メンテナンス履歴では、電源ONした時間、設定確認を行った時間、RWM（RAM）異常が発生した時間、設定に係るエラー等が記録される。この場合、例えば、最大200件程度のメンテナンス履歴を記録可能としてもよい。設定履歴では、設定変更及び設定確認の履歴と、設定値とを確認することができる。なお、この履歴は、設定キーが無ければ見るできない構成となっている。

【1009】

また、設定変更の表示は、サブ側の制御のみで行っても良いが、メイン側の制御により特図関連表示を全点灯にして表示してもよい。なお、設定変更の表示を特図関連表示を全

50

点灯により行う場合、特別図柄の表示パターンでは、全点灯のパターンは設けられない。また、設定変更履歴は、例えば、最大１００件程度まで記録可能であり、メンテナンスモードは、設定確認中にしか作動させることができない。また、履歴はホール（遊技場）では消去することができない。

【１０１０】

また、電源基板にはバックアップ機能が設けられているため、盤の切り替え時には、ＲＷＭ異常となり、性能表示モニタもクリアされる。なお、設定値をセットする最後の確定時にはディレイは入らない。ディレイ中は設定変更状態になる。

【１０１１】

（４）拡張性

パチンコ遊技機においては、前扉の開放制御を行う第１のセンサと、外枠（機枠など）から本体部（盤の保持枠）が移動（開放動作など）したことを検知する第２のセンサとが設けられている。

【１０１２】

第１のセンサにより開放検知されているときには設定変更を行えないようにし、第２のセンサにより開放検知されているときには設定変更を行えるようにしても良い。この場合、設定変更を行うために押下されるスイッチは、遊技機背面側にある基板等に設けられており、遊技場の作業員が本体部を動かして、遊技機前方（遊技機の外枠前方）から作業することが保証された状態で設定変更可能になる。なお、本発明はこれに限定されず、第１のセンサ及び第２のセンサの両方により開放検知されているときに設定変更を可能にする構成にしても良いし、第１のセンサにより開放検知されているときに設定変更を可能にする構成にしても良い。

【１０１３】

なお、本明細書においては複数の実施形態について説明したが、各実施形態の構成は他の実施形態に適用可能である。例えば、第９実施形態において球排出口９４６４aは、接続部９４６４の下端が下方に開口するように形成される（すなわち、下側に向けられている）ものとしたが、第８実施形態に係る球排出口９３３１と同様に遊技機９４００の手前側に向けられているものとしてもよい。

【１０１４】

以下では、本発明の第１０実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤Ｐ１１００について説明する。なお、先述した第１～第９実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【１０１５】

図２８１に示す遊技盤Ｐ１１００は、透明板ユニットＰ１１１０、遊技領域Ｐ１１２０、球発射通路Ｐ１１３０、ワープ通路Ｐ１１４０、ステージＰ１１５０、一般入賞口ユニットＰ１１６０、上アタッカ部Ｐ１１７０、下アタッカ部Ｐ１１８０、アウト口Ｐ１１９０、上部可動演出役物Ｐ２０００及び回転役物Ｐ３０００等を具備する。

【１０１６】

図２８１に示す透明板ユニットＰ１１１０は、遊技盤Ｐ１１００の前側に位置するように設けられる。透明板ユニットＰ１１１０は、図２００等 to 示す透明板ユニット７'の変形例である。透明板ユニットＰ１１１０は、遊技盤Ｐ１１００の中央に開口された開口領域１dの前方も含めて、遊技盤Ｐ１１００の前側全体を覆うように形成される。透明板ユニットＰ１１１０には、開口領域１dの周囲に位置する台板Ｐ１１１１や、台板Ｐ１２１０（図２８６等参照）、図２３９等 to 示す導光板ユニット７００'の変形例である導光板ユニットの導光板Ｐ１１１２（透明パネル）等が含まれる。導光板Ｐ１１１２は、開口領域１dの前方に配置され、複数のＬＥＤから照射した光によって発光演出を行うことができる。

【１０１７】

図２８１、図２８４、図２８６等 to 示す遊技領域Ｐ１１２０は、遊技球が転動可能な領域である。遊技領域Ｐ１１２０は、透明板ユニットＰ１１１０の前面に形成される。遊技領域Ｐ１１２０は、開口領域１dの周囲を囲うように形成される。

10

20

30

40

50

【1018】

図281に示す球発射通路P1130は、図263等に示す発射装置9080から発射された遊技球を遊技領域P1120へと案内する通路である。球発射通路P1130は、外レールP1131及び内レールP1132により区画形成される。球発射通路P1130は、遊技領域P1120の左方に形成される。

【1019】

図281に示すワープ通路P1140は、遊技球を後述するステージP1150へと導く通路である。ワープ通路P1140は、内部を遊技球が転動可能なトンネル状に形成される。ワープ通路P1140は、開口領域1dの左下縁部に沿うように形成される。ワープ通路P1140の上端部は、遊技領域P1120を臨むように開口される。ワープ通路P1140の下端部は、後述するステージP1150を臨むように開口される。

10

【1020】

図281に示すステージP1150は、遊技領域P1120における遊技球の流化領域を振り分けるものである。ステージP1150は、開口領域1dの下縁部に形成される。ステージP1150は、遊技球が左右方向に転動可能な上面を有する。ステージP1150の上面の左右中央部、左部及び右部は、下方へ凹むと共に前方に傾斜するように形成される。これによって、ステージP1150の上面を転動する遊技球は、左右中央部、左部及び右部のいずれかから下方（下側の遊技領域P1120）へと落下する。

【1021】

図281に示す一般入賞口ユニットP1160は、遊技球が入賞可能な後述する一般入賞口P1161aを有するものである。一般入賞口ユニットP1160は、遊技領域P1120の左下部（開口領域1dの左下方）に配置される。一般入賞口ユニットP1160の詳細については後述する。

20

【1022】

図281に示す上アタッカ部P1170は、遊技球が入賞可能な後述する第1大入賞口P1176等を有する部分である。上アタッカ部P1170は、遊技領域P1120の右上部（開口領域1dの右上方）に位置する。上アタッカ部P1170には、遊技領域P1120から前方へ立設される複数の壁部や、後述するカバーP1171から後方へ立設される複数の壁部等により、後述する遊技球の流路（流路P1172）が形成される。上アタッカ部P1170の詳細については後述する。

30

【1023】

図281に示す下アタッカ部P1180は、遊技球が入賞可能な後述する第2大入賞口P1300や、第1始動口P1350、上第2始動口P1250、下第2始動口P1360等を有する部分である。下アタッカ部P1180は、遊技領域P1120の右下部（開口領域1dの右下方）に配置される。下アタッカ部P1180には、後述するカバーP1220から後方へ立設される複数の壁部等により、後述する遊技球の流路（流路P1230）が形成される。下アタッカ部P1180の詳細については後述する。

【1024】

図281に示すアウト口P1190は、いずれの入賞口や始動口にも入賞（入球）しなかった遊技球が最終的に流入する部分である。アウト口P1190は、遊技領域P1120の左右中央部における下端部に形成される。

40

【1025】

図281に示す上部可動演出役物P2000は、上下方向に移動可能な役物である。上部可動演出役物P2000は、後述する回転役物P3000の後方（背後）に配置される。上部可動演出役物P2000の動作は、図103に示した副制御回路200（より詳細には、演出動作制御回路89）により制御される。上部可動演出役物P2000の詳細については後述する。

【1026】

図281に示す回転役物P3000は、回転移動可能な役物である。回転役物P3000は、正面視で開口領域1dの上部に配置される。また、回転役物P3000は、上部可

50

動演出役物 P 2 0 0 0 の前方に配置される。回転役物 P 3 0 0 0 の動作は、図 1 0 3 に示した副制御回路 2 0 0（より詳細には、演出動作制御回路 8 9）により制御される。回転役物 P 3 0 0 0 の詳細については後述する。

【1 0 2 7】

以下では、図 2 8 2 及び図 2 8 3 を用いて、一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 の詳細について説明する。

【1 0 2 8】

一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 は、本体部 P 1 1 6 1、リフレクタ P 1 1 6 2、左側発光基盤 P 1 1 6 3 及び右側発光基盤 P 1 1 6 4 を具備する。

【1 0 2 9】

本体部 P 1 1 6 1 は、正面視略扇状に形成される。本体部 P 1 1 6 1 は、透光性を有する（光を透過可能な）材料によって構成される。本体部 P 1 1 6 1 の前面には、当該本体部 P 1 1 6 1 を装飾するためのシール（不図示）が貼り付けられる。本体部 P 1 1 6 1 は、一般入賞口 P 1 1 6 1 a を具備する。

【1 0 3 0】

一般入賞口 P 1 1 6 1 a は、遊技球が入球した場合に、抽選を行わずに所定数の賞球を払い出すためのものである。一般入賞口 P 1 1 6 1 a は、本体部 P 1 1 6 1 の上面における左右中央部が凹むことで形成される。

【1 0 3 1】

リフレクタ P 1 1 6 2 は、後述する発光部 P 1 1 6 3 a・P 1 1 6 4 a からの光を前方へと導くためのものである。リフレクタ P 1 1 6 2 は、本体部 P 1 1 6 1 の後方に配置される。リフレクタ P 1 1 6 2 は、透光性を有さない（光を透過しない）材料によって構成される。リフレクタ P 1 1 6 2 は、透明板ユニット P 1 1 1 0 を前後方向に貫通するように設けられる。リフレクタ P 1 1 6 2 は、左側導光部 P 1 1 6 2 a 及び右側導光部 P 1 1 6 2 b を具備する。

【1 0 3 2】

左側導光部 P 1 1 6 2 a 及び右側導光部 P 1 1 6 2 b は、軸線方向を前後方向に向けた略筒状に形成される。左側導光部 P 1 1 6 2 a は、正面断面視において、一般入賞口 P 1 1 6 1 a の左方に配置される。右側導光部 P 1 1 6 2 b は、正面断面視において、一般入賞口 P 1 1 6 1 a の右方に配置される。

【1 0 3 3】

左側発光基盤 P 1 1 6 3 及び右側発光基盤 P 1 1 6 4 は、リフレクタ P 1 1 6 2 の後方において、光を発するためのものである。左側発光基盤 P 1 1 6 3 及び右側発光基盤 P 1 1 6 4 は、それぞれ発光部 P 1 1 6 3 a・P 1 1 6 4 a を具備する。

【1 0 3 4】

発光部 P 1 1 6 3 a は、前方（本体部 P 1 1 6 1 側）へ光を照射可能に左側発光基盤 P 1 1 6 3 に取り付けられる。発光部 P 1 1 6 3 a は、リフレクタ P 1 1 6 2 の左側導光部 P 1 1 6 2 a の後方に配置される。発光部 P 1 1 6 3 a は、正面断面視において、左側導光部 P 1 1 6 2 a の内側に配置される。発光部 P 1 1 6 3 a は、例えば、LED 等によって構成される。

【1 0 3 5】

発光部 P 1 1 6 4 a は、前方（本体部 P 1 1 6 1 側）へ光を照射可能に右側発光基盤 P 1 1 6 4 に取り付けられる。発光部 P 1 1 6 4 a は、リフレクタ P 1 1 6 2 の右側導光部 P 1 1 6 2 b の後方に配置される。発光部 P 1 1 6 4 a は、正面断面視において、右側導光部 P 1 1 6 2 b の内側に配置される。発光部 P 1 1 6 4 a は、例えば、LED 等によって構成される。

【1 0 3 6】

このように構成される一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 は、所定のタイミングで発光部 P 1 1 6 3 a・P 1 1 6 4 a から前方へ向けて光を照射する。当該光は、リフレクタ P 1 1 6 2 の左側導光部 P 1 1 6 2 a 内及び右側導光部 P 1 1 6 2 b 内を通過して本体部 P 1 1

10

20

30

40

50

6 1 内へ入射する。当該光は、本体部 P 1 1 6 1 内を前方へ進んで本体部 P 1 1 6 1 外へと出射する。これによって、本体部 P 1 1 6 1 を当該光によって発光させることができる。

【1037】

本実施形態においては、光を透過不能なリフレクタ P 1 1 6 2 を介して、発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a から照射された光を本体部 P 1 1 6 1 内へと導くようにしている。これによれば、発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a から照射された光が、本体部 P 1 1 6 1 内へと導かれる前に拡散してしまうのを抑制することができる。こうして、左右の発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a により、本体部 P 1 1 6 1 を狙い通りに発光させ易くすることができる。

【1038】

以下では、図 2 8 1 及び図 2 8 4 を用いて、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の詳細について説明する。

【1039】

図 2 8 1 及び図 2 8 4 に示す上アタッカ部 P 1 1 7 0 は、カバー P 1 1 7 1、流路 P 1 1 7 2、迂回路入口 P 1 1 7 3、迂回路出口 P 1 1 7 4、迂回路 P 1 1 7 5、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 及びシャッタ P 1 1 7 7 等を具備する。

【1040】

図 2 8 1 に示すカバー P 1 1 7 1 は、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の前側に位置する略板状の部材である。カバー P 1 1 7 1 は、後方へ立設される複数の壁部を有する。カバー P 1 1 7 1 は、遊技領域 P 1 1 2 0（台板 P 1 1 1 1）から前方へ立設される複数の壁部等と

【1041】

図 2 8 4 に示す流路 P 1 1 7 2 は、上アタッカ部 P 1 1 7 0 における遊技球の流路である。流路 P 1 1 7 2 は、遊技領域 P 1 1 2 0 に含まれる。流路 P 1 1 7 2 は、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の上端部に形成された流路入口 P 1 1 7 2 a から、下端部に形成された流路出口 P 1 1 7 2 b まで、所定の経路を経由するよう、遊技球を案内可能に形成される。

【1042】

図 2 8 4 に示す迂回路入口 P 1 1 7 3 は、後述する迂回路 P 1 1 7 5 への遊技球の入口となる孔である。迂回路入口 P 1 1 7 3 は、台板 P 1 1 1 1 を前後方向に貫通するように形成される。迂回路入口 P 1 1 7 3 は、流路入口 P 1 1 7 2 a の真下方に形成される。迂回路入口 P 1 1 7 3 の上側を除く周囲には、壁部が形成される。

【1043】

図 2 8 4 に示す迂回路出口 P 1 1 7 4 は、後述する迂回路 P 1 1 7 5 からの遊技球の出口となる孔である。迂回路出口 P 1 1 7 4 は、台板 P 1 1 1 1 を前後方向に貫通するように形成される。迂回路出口 P 1 1 7 4 は、迂回路入口 P 1 1 7 3 の左下方に形成される。迂回路出口 P 1 1 7 4 の下方には、概ね上下方向に板面を向けた板状の壁部が形成される。

【1044】

図 2 8 4 に示す迂回路 P 1 1 7 5 は、遊技球を遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側へ迂回させるものである。迂回路 P 1 1 7 5 は、台板 P 1 1 1 1 の裏側に固定される所定の部材等により形成される。迂回路 P 1 1 7 5 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側を遊技球が流通するトンネル状に形成される。迂回路 P 1 1 7 5 は、正面視で略矩形状に形成され、右上左下となる姿勢で配置される。迂回路 P 1 1 7 5 の右端部は、迂回路入口 P 1 1 7 3 に接続される。迂回路 P 1 1 7 5 の左端部は、迂回路出口 P 1 1 7 4 に接続される。

【1045】

図 2 8 1 及び図 2 8 4 に示す第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 は、遊技球が入賞（入球）することで、所定数の賞球を払い出すためのものである。第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 は、複数の壁部等により上方が開放された正面視で略箱状に形成される。第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 の上端部は、左右方向に比較的大きく開口されている。

【1046】

また、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 は、迂回路出口 P 1 1 7 4 の真下方に形成される。具体

10

20

30

40

50

的には、第1大入賞口P1176の左上端部は、迂回路出口P1174よりも左方に位置する。第1大入賞口P1176の右上端部は、迂回路出口P1174よりも右方に位置する。第1大入賞口P1176の上下方向中途部には、第1大入賞口カウントスイッチP1176aが配置される。第1大入賞口P1176の下端部（第1大入賞口カウントスイッチP1176aの下方）には、透明板ユニットP1110を前後方向に貫通する回収口P1178が形成される。

【1047】

図284に示すシャッタP1177は、第1大入賞口P1176を開閉するものである。シャッタP1177は、板面を上下方向へ向けた略板状に形成される。シャッタP1177は、第1大入賞口P1176の上端部の開口を塞ぐように、長手方向を概ね左右方向へ向けて配置される。シャッタP1177は、図示しないソレノイドによって、遊技領域P1120よりも前方へ突出した状態と、遊技領域P1120よりも後方へ退避した状態と、に切り替え可能に構成される。シャッタP1177は、前方に突出した状態で、第1大入賞口P1176を閉状態とする。また、シャッタP1177は、後方に退避した状態で、第1大入賞口P1176を開状態とする。

【1048】

以下では、図281、図285から図295を用いて、下アタッカ部P1180の詳細について説明する。

【1049】

図281及び図285に示す下アタッカ部P1180は、台板P1210、カバーP1220、流路P1230、通過ゲートP1240、上第2始動口P1250、開閉ユニットP1260（羽根部材P1261）、上迂回路入口P1270、上迂回路出口P1280、上迂回路P1290、第2大入賞口P1300、下アタッカユニットP1310（シャッタP1311）、下迂回路入口P1320、下迂回路出口P1330、下迂回路P1340、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360等を具備する。

【1050】

図285から図290に示す台板P1210は、下アタッカ部P1180のベースとなる板状の部材である。台板P1210は、板面を前後方向に向けて配置される。台板P1210は、正面視で略L字状に形成される。台板P1210は、透明板ユニットP1110の右下部に配置される。台板P1210には、後述する第1始動口P1350が形成される。また、台板P1210には、前後方向に貫通する複数の孔が形成される。前記複数の孔の一部には、後述する羽根部材P1261や、シャッタP1311、通過ゲートスイッチP1241等の部材が設けられる。また、前記複数の孔の（その他の）一部は、後述する上迂回路入口P1270等を構成する。

【1051】

図281及び図285に示すカバーP1220は、下アタッカ部P1180の前側に位置する略板状の部材である。カバーP1220は、台板P1210に対応した形状に形成される。図291に示すように、カバーP1220は、後方へ立設される複数の壁部を有する。カバーP1220は、上記複数の壁部等により、後述する流路P1230を形成する。

【1052】

図286に示す流路P1230は、下アタッカ部P1180における遊技球の流路である。流路P1230は、遊技領域P1120に含まれる。流路P1230は、下アタッカ部P1180の上端部に形成された流路入口P1231から概ね左下方へ向けて、所定の経路を経由するよう、遊技球を案内可能に形成される。

【1053】

また、流路P1230は、カバーP1220の壁部（壁部P1232）により、大きく2つの領域に区画される。壁部P1232は、左右方向中央部よりも左側において、下アタッカ部P1180を上下方向に亘るように形成される。すなわち、流路P1230は、正面視で壁部P1232を挟んで、右側の領域と左側の領域とに区画される。流路P12

30の右側の領域から左側の領域へは、後述する下迂回路P1340を介して遊技球が移動可能に構成される。

【1054】

図286、図291及び図292に示す通過ゲートP1240は、遊技球が通過することを条件に、普通図柄抽選の契機を与えるためのものである。通過ゲートP1240は、カバーP1220の壁部等により、遊技球が通過可能な通路状に形成される。図286に示すように、通過ゲートP1240は、流路入口P1231のすぐ下方に形成される。通過ゲートP1240のすぐ下方には、通過ゲートスイッチP1241が配置される。

【1055】

図281、図286、図291及び図292に示す上第2始動口P1250は、遊技球が入賞（入球）することを条件に、当り抽選の契機を与えるためのものである。上第2始動口P1250は、複数の壁部等により上方が開放された正面視で略箱状に形成される。上第2始動口P1250の上端部は、左右方向に比較的大きく開口されている。

10

【1056】

また、上第2始動口P1250は、通過ゲートP1240の下方に形成される。上第2始動口P1250の上下方向中途部には、上第2始動口カウントスイッチP1251が配置される。上第2始動口P1250の下端部（上第2始動口カウントスイッチP1251の下方）には、台板P1210を前後方向に貫通する回収口P1252が形成される。

【1057】

図289及び図290に示す開閉ユニットP1260は、羽根部材P1261を有すると共に、図示しないソレノイドによって羽根部材P1261を開閉動作可能に構成するものである。開閉ユニットP1260は、台板P1210の後面に固定される。

20

【1058】

図286、図289、図291及び図292に示す羽根部材P1261は、上第2始動口P1250を開閉するものである。羽根部材P1261は、板面を上下方向へ向けた略板状に形成される。より詳細には、羽根部材P1261は、右方から左方に行くに従って下がる傾斜状に形成される。羽根部材P1261は、上第2始動口P1250の上端部の開口を塞ぐように、長手方向を概ね左右方向へ向けて配置される。羽根部材P1261は、開閉ユニットP1260に設けられたソレノイドによって、遊技領域P1120よりも前方へ突出した状態と、遊技領域P1120よりも後方へ退避した状態と、に切り替え可能に構成される。羽根部材P1261は、前方に突出した状態で、上第2始動口P1250を開状態とする。また、羽根部材P1261は、後方に退避した状態で、上第2始動口P1250を開状態とする。

30

【1059】

図286から図289に示す上迂回路入口P1270は、後述する上迂回路P1290への遊技球の入口となる孔である。上迂回路入口P1270は、透明板ユニットP1110の台板P1210を前後方向に貫通するように形成される。図286に示すように、上迂回路入口P1270は、羽根部材P1261の右側部分のすぐ上方に形成される。

【1060】

図286から図289に示す上迂回路出口P1280は、後述する上迂回路P1290からの遊技球の出口となる孔である。上迂回路出口P1280は、透明板ユニットP1110の台板P1210を前後方向に貫通するように形成される。図286に示すように、上迂回路出口P1280は、羽根部材P1261の左側部分のすぐ上方に形成される。

40

【1061】

なお、上迂回路入口P1270及び上迂回路出口P1280は、台板P1210において、一つの孔として形成される。そして、図286に示すように、カバーP1220の壁部等により正面視で右側と左側とに区画され、当該右側に区画された部分が上迂回路入口P1270として形成されている。また、当該左側に区画された部分が上迂回路出口P1280として形成されている。

【1062】

50

図286及び図290に示す上迂回路P1290は、遊技球を遊技領域P1120の裏側へ迂回させるものである。上迂回路P1290は、台板P1210の裏側に固定される所定の部材により形成される。上迂回路P1290は、遊技領域P1120の裏側を遊技球が流通するトンネル状に形成される。上迂回路P1290は、正面視で略矩形状に形成され、右上左下となる姿勢で配置される。上迂回路P1290の右端部は、上迂回路入口P1270に接続される。上迂回路P1290の左端部は、上迂回路出口P1280に接続される。

【1063】

図281、図286、図291及び図292に示す第2大入賞口P1300は、遊技球が入賞（入球）することで、所定数の賞球を払い出すためのものである。第2大入賞口P1300は、複数の壁部等により上方が開放された正面視で略箱状に形成される。第2大入賞口P1300の上端部は、左右方向に比較的大きく開口されている。

10

【1064】

また、第2大入賞口P1300は、上第2始動口P1250の左下方に形成される。第2大入賞口P1300は、上第2始動口P1250と離間した位置に形成される。第2大入賞口P1300の上下方向中途部には、第2大入賞口カウントスイッチP1301が配置される。第2大入賞口P1300の下端部（第2大入賞口カウントスイッチP1301の下方）には、台板P1210を前後方向に貫通する回収口P1302が形成される。

【1065】

図290に示す下アタッカユニットP1310は、シャッターP1311を有すると共に、図示しないソレノイドによってシャッターP1311を開閉動作可能に構成するものである。下アタッカユニットP1310は、台板P1210の後面に固定される。

20

【1066】

図286、図289、図291及び図292に示すシャッターP1311は、第2大入賞口P1300を開閉するものである。シャッターP1311は、板面を上下方向へ向けた略板状に形成される。シャッターP1311は、第2大入賞口P1300の上端部の開口を塞ぐように、長手方向を概ね左右方向へ向けて配置される。シャッターP1311は、下アタッカユニットP1310に設けられたソレノイドによって、遊技領域P1120よりも前方へ突出した状態と、遊技領域P1120よりも後方へ退避した状態と、に切り替え可能に構成される。シャッターP1311は、前方に突出した状態で、第2大入賞口P1300を閉状態とする。また、シャッターP1311は、後方に退避した状態で、第2大入賞口P1300を開状態とする。

30

【1067】

図286から図289に示す下迂回路入口P1320は、後述する下迂回路P1340への遊技球の入口となる孔である。下迂回路入口P1320は、台板P1210を前後方向に貫通するように形成される。下迂回路入口P1320は、シャッターP1311の左下方に形成される。

【1068】

なお、下迂回路入口P1320の左方には、壁部P1232が形成される。すなわち、上述の如く通過ゲートP1240、上第2始動口P1250、開閉ユニットP1260（羽根部材P1261）、上迂回路入口P1270、上迂回路出口P1280、上迂回路P1290、第2大入賞口P1300、下アタッカユニットP1310（シャッターP1311）及び下迂回路入口P1320は、壁部P1232により区画された流路P1230の右側の領域に形成される。

40

【1069】

図286から図289に示す下迂回路出口P1330は、後述する下迂回路P1340からの遊技球の出口となる孔である。下迂回路出口P1330は、台板P1210を前後方向に貫通するように形成される。下迂回路出口P1330は、台板P1210の左下部に形成される。下迂回路出口P1330は、上下方向位置が下迂回路入口P1320よりも下方に位置するように形成される。

50

【1070】

図286に示す下迂回路P1340は、遊技球を遊技領域P1120の裏側へ迂回させるものである。下迂回路P1340は、台板P1210の裏側に固定される所定の部材により形成される。後側案内部P1341の詳細については後述する。

【1071】

図281、図286から図290に示す第1始動口P1350は、遊技球が入賞（入球）することを条件に、当り抽選の契機を与えるためのものである。第1始動口P1350は、台板P1210の左下部であって、下迂回路出口P1330の上方に形成される。第1始動口P1350は、上方が開口された略箱状に形成される。第1始動口P1350の後側は、台板P1210に形成された切欠部と接続される。第1始動口P1350には、図示しない第1始動口カウントスイッチが設けられる。

10

【1072】

図281、図286、図291及び図292に示す下第2始動口P1360は、遊技球が入賞（入球）することを条件に、当り抽選の契機を与えるためのものである。下第2始動口P1360は、下迂回路出口P1330のすぐ下方に形成される。下第2始動口P1360は、上側が開放された略箱状に形成される。下第2始動口P1360の後側は、台板P1210を前後方向に貫通するように形成された孔と接続される。下第2始動口P1360には、図示しない下第2始動口カウントスイッチが設けられる。

【1073】

こうして、下迂回路出口P1330、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360は、壁部P1232により区画された流路P1230の左側の領域に形成される。より詳細には、下迂回路出口P1330、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360は、壁部P1232から左方に離間した位置に形成される。なお、下迂回路出口P1330、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360付近の部材の位置関係の詳細は後述する。

20

【1074】

また、下迂回路P1340は、遊技領域P1120の裏側で、壁部P1232を左右方向に跨ぐように、すなわち流路P1230の右側の領域と左側の領域とに亘るように形成される。以下では、図293から図295を用いて、下迂回路P1340の後側案内部P1341の詳細について説明する。

30

【1075】

図293から図295に示す後側案内部P1341は、下迂回路P1340において下迂回路入口P1320から下迂回路出口P1330へと遊技球を案内する部材である。後側案内部P1341は、台板P1210の後面に固定される。後側案内部P1341は、長手状に形成される。後側案内部P1341は、正面視で長手方向を右上左下へ向けた若干傾斜した姿勢で配置される。後側案内部P1341は、前側が開口された略箱状に形成される。後側案内部P1341の底板P1343（下側面）の上面は、遊技球が転動可能に形成される。後側案内部P1341は、第一傾斜部P1344、第二傾斜部P1345、右側ガイド部P1346及び左側ガイド部P1347を具備する。

【1076】

第一傾斜部P1344は、底板P1343のうち上面が左下方に傾斜している部分である。第一傾斜部P1344は、底板P1343の右端部から左端部近傍に亘るように形成される。

40

【1077】

第二傾斜部P1345は、底板P1343のうち上面が前下方に傾斜している部分である。第二傾斜部P1345は、底板P1343の左端部に形成される。第二傾斜部P1345は、第一傾斜部P1344の左方に当該第一傾斜部P1344と左右方向に連続するように形成される。第二傾斜部P1345と第一傾斜部P1344との接続部分には、上下方向に段差が設けられる。第二傾斜部P1345は、底板P1343の上面において他の部分と比べて最も高さが低くなるように形成される。第二傾斜部P1345の前端部は

50

、第一傾斜部 P 1 3 4 4 の前端部よりも前方に突出するように形成される。

【1078】

右側ガイド部 P 1 3 4 6 は、後側案内部 P 1 3 4 1 内において、遊技球を左下方へ向けて案内するための部分である。右側ガイド部 P 1 3 4 6 は、斜辺となる面を左前方に向けた平面視略直角三角形形状に形成される。右側ガイド部 P 1 3 4 6 は、第一傾斜部 P 1 3 4 4 の右後端部に形成される。

【1079】

左側ガイド部 P 1 3 4 7 は、後側案内部 P 1 3 4 1 内において、遊技球を前方へ向けて案内するための部分である。左側ガイド部 P 1 3 4 7 は、斜辺となる面を右前方に向けた平面視略直角三角形形状に形成される。左側ガイド部 P 1 3 4 7 は、第二傾斜部 P 1 3 4 5

10

【1080】

こうして、下迂回路 P 1 3 4 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側で、壁部 P 1 2 3 2 を左右方向に跨ぐように、すなわち流路 P 1 2 3 0 の右側の領域と左側の領域とに亘るように形成される。

【1081】

以下では、図 2 9 6 を用いて、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 付近の部材の位置関係の詳細について説明する。なお以下では便宜上、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 を、「3 つの口」と称する場合がある。

20

【1082】

図 2 9 6 に示すように、3 つの口は、上下方向に略隙間無く連続するように配置される。具体的には、3 つの口においては、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 が、上側から下側に順番に配置される。3 つの口の上方には、ステージ P 1 1 5 0、より詳細にはステージ P 1 1 5 0 の下方へ凹んだ左右中央部（以下では「ステージ中央部 P 1 1 5 1」と称する）が配置される。

【1083】

また、3 つの口は、下アタッカ部 P 1 1 8 0 の壁部 P 1 2 3 2 から左方に離間した位置に配置される。具体的には、3 つの口は、壁部 P 1 2 3 2 から左方に、少なくとも遊技球の外径以上の幅をあけて配置される。3 つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間には、遊技領域 P 1 1 2 0 が形成される。また、3 つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間の、遊技領域 P 1 1 2 0 の後側には、下迂回路 P 1 3 4 0（後側案内部 P 1 3 4 1）が配置される。また、3 つの口と下アタッカ部 P 1 1 8 0 との間の上方には、ステージ P 1 1 5 0、より詳細にはステージ P 1 1 5 0 のうち、下方へ凹んだ右部（以下では「ステージ右部 P 1 1 5 2」と称する）が配置される。

30

【1084】

また、3 つの口は、一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 から右方に離間した位置に配置される。具体的には、3 つの口は、一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 から右方に、少なくとも遊技球の外径以上の幅をあけて配置される。3 つの口と一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 との間には、遊技領域 P 1 1 2 0 が形成される。また、3 つの口と下アタッカ部 P 1 1 8 0 との間の上方には、ステージ P 1 1 5 0、より詳細にはステージ P 1 1 5 0 のうち、下方へ凹んだ左部（以下では「ステージ左部 P 1 1 5 3」と称する）が配置される。

40

【1085】

以下では、図 2 9 7 から図 3 0 1 を用いて、遊技における遊技球の主たる流れについて説明する。なお、図 2 9 7 から図 3 0 1 に示す黒太線（実線及び点線）の矢印は、遊技球の流れの一例を示している。また、図 2 9 7 に示す黒太線の点線の矢印は、ワープ通路 P 1 1 4 0 における遊技球の流れの一例を示している。また、図 2 9 8 から図 3 0 1 に示す黒太線の点線の矢印は、各種の迂回路における遊技球の流れ（遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側における遊技球の流れ）の一例を示している。

【1086】

50

図297に示すように、図263等に示す発射装置9080から発射された遊技球は、球発射通路P1130により遊技領域P1120へ案内される。そして、打ち出された遊技球の勢いに応じて、開口領域1dよりも左側の領域、あるいは、開口領域1dよりも右側の領域を流れていく。なお便宜上、図示を省略しているが、遊技領域P1120には多数の遊技釘が設けられている。こうして、遊技領域P1120へと案内された遊技球は、繰り返し遊技釘に衝突して種々の方向へ跳ね返りながら、当該遊技領域P1120を落下していく。

【1087】

遊技球が開口領域1dよりも左側の遊技領域P1120を落下する場合（いわゆる左打ちが行われた場合）、一部の遊技球は、ワープ通路P1140の内部に入り込み、当該ワープ通路P1140によりステージP1150へ案内される。ステージP1150へ案内された遊技球は、後述するように、ステージP1150の左右中央部、左部及び右部のいずれかから下方（下側の遊技領域P1120）へと落下する。

【1088】

また、遊技球が開口領域1dよりも右側の遊技領域P1120を落下する場合（いわゆる右打ちが行われた場合）、遊技球は、まず上アタッカ部P1170へ案内される。

【1089】

図298に示すように、上アタッカ部P1170へ案内された遊技球は、流路入口P1172aから上アタッカ部P1170の内部に流入する。そして、遊技球は、迂回路入口P1173から迂回路P1175へ案内され、当該迂回路P1175（すなわち、遊技領域P1120の裏側）を転動する。次に、迂回路P1175を転動した遊技球は、迂回路出口P1174から再び遊技領域P1120へ戻され、シャッタP1177を転動する。なおこの際、シャッタP1177が開状態になれば、遊技球は第1大入賞口P1176に入賞する。また、シャッタP1177を転動した遊技球は、下方へ落下し、流路出口P1172bから上アタッカ部P1170の外部へ排出される。そして、上アタッカ部P1170の外部へ排出された遊技球は、下アタッカ部P1180へ案内される。

【1090】

図299及び図300に示すように、下アタッカ部P1180へ案内された遊技球は、流路入口P1231から下アタッカ部P1180の内部へ流入する。そして、遊技球は、下アタッカ部P1180の内部を落下していき、上第2始動口P1250の箇所で2方向へ振り分けられる（黒太矢印R1a及びR1b参照）。そして、黒太矢印R1aに示す左方向に振り分けられた遊技球は、羽根部材P1261を転動する共に、途中で上迂回路入口P1270から上迂回路P1290へ案内され、当該上迂回路P1290（すなわち、遊技領域P1120の裏側）を転動する。そして、上迂回路P1290を転動した遊技球は、上迂回路出口P1280から再び遊技領域P1120へ戻され、羽根部材P1261を転動する。なおこの際、羽根部材P1261が開状態になれば、遊技球は上第2始動口P1250に入球する。

【1091】

そして、羽根部材P1261を転動した遊技球は、落下していき、第2大入賞口P1300の箇所で2方向へ振り分けられる（黒太矢印R2a及びR2b参照）。そして、黒太矢印R2aに示す左方向に振り分けられた遊技球は、シャッタP1311を転動する。なおこの際、シャッタP1311が開状態になれば、遊技球は第2大入賞口P1300に入賞する。そして、シャッタP1311を転動した遊技球は、下迂回路入口P1320から下迂回路P1340（遊技盤P1100の背面方向）へ案内され、当該下迂回路P1340の後側案内部P1341（すなわち、遊技領域P1120の裏側）を転動する。そして、下迂回路P1340を転動した遊技球は、下迂回路出口P1330から再び遊技領域P1120側（遊技盤P1100の前面方向）へ戻される。

【1092】

上述の如く、下迂回路出口P1330のすぐ下方には、下第2始動口P1360が配置されている。したがって、図301に示すように、遊技球が下迂回路出口P1330から

10

20

30

40

50

再び遊技領域 P 1 1 2 0 側へ戻された場合、黒太矢印 R 3 に示すように、当該遊技球は下第 2 始動口 P 1 3 6 0 に容易に入球されることとなる。

【1093】

なお、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 には、右側の遊技領域 P 1 1 2 0 から流れてきた遊技球（すなわち、下アタック部 P 1 1 8 0 から下迂回路 P 1 3 4 0 を介して流れてきた遊技球）だけでなく、左側の遊技領域 P 1 1 2 0 から流れてきた遊技球も落下してくる。例えば、ステージ P 1 1 5 0 を転動した遊技球が落下してくる。

【1094】

具体的には、図 3 0 1 に示すように、ステージ P 1 1 5 0 のステージ左部 P 1 1 5 3 から落下した遊技球は、黒太矢印 R 4 に示すように、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 の左方を落下していく。また、ステージ P 1 1 5 0 のステージ右部 P 1 1 5 2 から落下した遊技球は、黒太矢印 R 5 に示すように、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 の右方（すなわち、3つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間の領域）を落下していく。

【1095】

また、ステージ P 1 1 5 0 のステージ中央部 P 1 1 5 1 から落下した遊技球は、黒太矢印 R 6 に示すように、真下方に配置された第 1 始動口 P 1 3 5 0 へと落下していく。そして、当該落下した遊技球は、図示しない遊技釘の間をすり抜けることができれば、第 1 始動口 P 1 3 5 0 に入賞することとなる。

【1096】

また、また、ステージ中央部 P 1 1 5 1 から落下した遊技球であっても、例えば図示しない遊技釘に衝突した場合、例えば黒太矢印 R 6 b に示すように左方へと弾かれ、前記 3 つの口（第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0）と一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 との間の遊技領域 P 1 1 2 0 を落下していく。

【1097】

また、ステージ中央部 P 1 1 5 1 から落下した遊技球であっても、図示しない遊技釘に衝突した場合、例えば黒太矢印 R 6 a に示すように右方へと弾かれ、前記 3 つの口（第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0）と壁部 P 1 2 3 2 との間の遊技領域 P 1 1 2 0 を落下していく。

【1098】

このように、前記 3 つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間の遊技領域 P 1 1 2 0 においては、右打ちを行った場合の遊技球が右方から左方へと流れてくるにもかかわらず、当該遊技球が遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側で下迂回路 P 1 3 4 0 を転動してくるため、上方から落下してくる遊技球（黒太矢印 R 5 及び R 6 a 参照）との衝突を防止することができる。すなわち、2つの方向（右方向及び下方向）に遊技球が転動する領域を正面視で重複させることができるため、遊技球の転動領域の省スペース化を図ることができ、例えば複数の入賞口を形成することができる等、遊技部品の配置スペースを確保し易くすることができる。

また、下迂回路出口 P 1 3 3 0 の左右にも遊技領域 P 1 2 2 0 を確保できるので、下迂回路出口 P 1 3 3 0 から排出してくる遊技球を一律に下第 2 始動口 P 1 3 6 0 へ導くのではなく、下第 2 始動口 P 1 3 6 0 へ入賞しないハズレ球を発生させることもでき、遊技性を高めることができる。

【1099】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1100】

従来、遊技盤の右側に打ち出された遊技球を大入賞口へと導く誘導路を有する大入賞口ユニットを備えた遊技機が開示されている。例えば、特開 2 0 1 7 - 3 5 1 7 6 号公報に記載の如くである。

【1101】

しかしながら、大入賞口は入賞領域を広く確保する必要があるために比較的大型に形成されることが多く、大入賞口の近傍に他の入賞口を形成しようとしても配置スペースが確

10

20

30

40

50

保しにくい問題点があった。

【1102】

本発明は、上記問題に鑑みてなされたものであり、入賞口の配置スペースを確保し易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1103】

以上の如く、第10実施形態に係る遊技機は、

前面側に遊技球が転動可能な遊技領域P1120を有する遊技盤P1100を備えた遊技機であって、

前記遊技盤P1100は、

前記遊技領域P1120に設けられた第1の入賞口（第1始動口P1350）と、

前記遊技盤の前面側に設けられ遊技球が転動可能な第1の球通路（例えば、上アタッカ部P1170の流路P1172や、下アタッカ部P1180の流路P1230）と、

前記第1の球通路の下流側に設けられ、遊技球を前記遊技盤P1100の背面方向に誘導する流入口（下迂回路入口P1320）と、

前記流入口（下迂回路入口P1320）から流入した遊技球が転動可能な第2の球通路（下迂回路P1340）と、

前記第2の球通路（下迂回路P1340）の下流側に設けられ、遊技球を前記遊技盤P1100の前面方向に誘導する排出口（下迂回路出口P1330）と、

前記遊技領域P1120に設けられ前記排出口（下迂回路出口P1330）の下方に設けられた第2の入賞口（下第2始動口P1360）と、を備え、

前記第2の入賞口（下第2始動口P1360）は、前記第1の入賞口（第1始動口P1350）の下方に設けられており、

前記第1の入賞口（第1始動口P1350）の左右には、前記第1の入賞口（第1始動口P1350）に流入しなかった遊技球が下方へ転動可能な遊技領域P1120が形成されており、

前記第1の入賞口（第1始動口P1350）の左右に形成された遊技領域P1120うち、少なくともいずれか一方の遊技領域は、前記第2の球通路（下迂回路P1340）の遊技盤前面側に形成されていることを特徴とする。

【1104】

このような構成によれば、入賞口の配置スペースを確保し易くすることができる。

【1105】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【1106】

例えば、本実施系形態においては、「第1の入賞口」を第1始動口P1350とし、「第2の入賞口」を下第2始動口P1360としたが、これに限定するものではない。

【1107】

また、後側案内部P1341の構成は、本実施形態に係るものに限定されない。例えば後側案内部P1341は、正面視で湾曲や屈曲するような形状を有する等、種々の構成が想定される。

【1108】

以下では、図302から図321を用いて、上部可動演出役物P2000及び上部役物昇降機構P2300について説明する。

【1109】

[上部可動演出役物P2000]

上部可動演出役物P2000は、移動することで演出を行うものである。具体的には、上部可動演出役物P2000は、後述する第一演出部P2110及び第二演出部P2120を用いて演出を行う。なお、詳細は後述するが、上部可動演出役物P2000は左右方向に延びる軸線回りに回転して演出を行うものであるが、以下では、腫装飾体P2113の表面（第1の演出面）を前方に向けた状態を基準に説明を行う。

【1110】

上部可動演出役物P2000は、略直方体状に形成される。上部可動演出役物P2000は、長手方向を左右に向けて配置される。上部可動演出役物P2000は、主として第一演出部P2110、第二演出部P2120、被昇降部P2140及び駆動機構P2200を具備する。

【1111】

〔第一演出部P2110〕

図302から図304及び図308等を示す第一演出部P2110は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。具体的には、第一演出部P2110は、人の左右両側の瞳及び眉を模した装飾が施されている。第一演出部P2110は、上部可動演出役物P2000の前面に設けられる。第一演出部P2110は、主として眉可動体P2111、可動体支持アームP2112、瞳装飾体P2113、役物電飾基板P2114、後部カバーP2115、アウターレンズP2116、拡散シートP2117、導光レンズP2118及びインナーレンズP2119を具備する。

【1112】

図302から図304及び図308に示す眉可動体P2111は、演出を行う際に可動する部分である。眉可動体P2111は、人の眉を模した形状に形成されている。眉可動体P2111は、第一演出部P2110の前部に左右一対設けられる。左側の眉可動体P2111は、長手方向が右下がりとなるように設けられる。右側の眉可動体P2111は、長手方向が左下がりとなるように設けられる。左右の眉可動体P2111は、互いに左右対称となるように設けられる。眉可動体P2111の後部には、眉軸部P2111aが設けられる（図304参照）。眉軸部P2111aは、軸線を前後方向に向けて、眉可動体P2111から後方に延びるように設けられる。

【1113】

図304に示す可動体支持アームP2112は、眉可動体P2111を支持するものである。可動体支持アームP2112は、アーム状に形成される。可動体支持アームP2112は、眉可動体P2111の後方に左右一対設けられる。左側の可動体支持アームP2112は、長手方向が右下がりとなるように設けられる。右側の可動体支持アームP2112は、長手方向が左下がりとなるように設けられる。左右の可動体支持アームP2112は、互いに左右対称となるように設けられる。以下では左側の可動体支持アームP2112について説明を行い、右側の可動体支持アームP2112については説明を省略する。

【1114】

可動体支持アームP2112の前面には、挿通孔（不図示）が形成されている。前記挿通孔は、可動体支持アームP2112の左端部近傍に設けられる。前記挿通孔には、眉可動体P2111の眉軸部P2111aが挿通される。

【1115】

また、可動体支持アームP2112の後面には、アーム軸部P2112aが形成されている。アーム軸部P2112aは、可動体支持アームP2112の右端部近傍に設けられる。アーム軸部P2112aは、軸線を前後方向に向けて、可動体支持アームP2112の後面から後方に延びるように設けられている。アーム軸部P2112aは、後述する駆動機構P2200に支持されている。

【1116】

このようにして、可動体支持アームP2112は、眉可動体P2111を眉軸部P2111a回りに回動可能に支持する。

【1117】

図302から図304及び図308に示す瞳装飾体P2113は、第一演出部P2110の前面を構成する部分である。瞳装飾体P2113は、正面視略矩形状に形成される。瞳装飾体P2113は、長手方向を左右方向に向けて、眉可動体P2111の後方に設けられる。瞳装飾体P2113には、瞳貫通孔P2113aが形成される（図304参照）。瞳貫通孔P2113aは、正面視において人の瞳を模した形状に形成される。瞳貫通孔

P 2 1 1 3 aは左右一対形成され、左右の瞳貫通孔P 2 1 1 3 aは互いに左右対称となるように形成される。瞳装飾体P 2 1 1 3の表面（前面）が、本発明に係る「第1の演出面」を構成する。

【1 1 1 8】

図3 0 4に示す役物電飾基板P 2 1 1 4は、略矩形板状に形成される。役物電飾基板P 2 1 1 4は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。役物電飾基板P 2 1 1 4の前面には、当該役物電飾基板P 2 1 1 4の左右略全域に亘って複数のLED（不図示）が設けられる。当該LEDを発光させることで、役物電飾基板P 2 1 1 4の前方へと光を照射することができる。

【1 1 1 9】

図3 0 4に示す後部カバーP 2 1 1 5は、第一演出部P 2 1 1 0の後部を構成する部分である。後部カバーP 2 1 1 5は、正面視略矩形状に形成される。後部カバーP 2 1 1 5は、長手方向を左右方向に向けて役物電飾基板P 2 1 1 4の後方に設けられ、役物電飾基板P 2 1 1 4を支持する。

【1 1 2 0】

瞳装飾体P 2 1 1 3と役物電飾基板P 2 1 1 4との間には、アウターレンズP 2 1 1 6、拡散シートP 2 1 1 7、導光レンズP 2 1 1 8及びインナーレンズP 2 1 1 9が、前から順に設けられる（図3 0 4参照）。これらアウターレンズP 2 1 1 6等は、瞳装飾体P 2 1 1 3の瞳貫通孔P 2 1 1 3 aに対応する位置に、左右一対設けられる。これらアウターレンズP 2 1 1 6等が設けられることにより、役物電飾基板P 2 1 1 4の前記LEDから光を照射することで、瞳貫通孔P 2 1 1 3 aが形成された部分を全体的に光らせることができる。

【1 1 2 1】

〔第二演出部P 2 1 2 0〕

図3 0 5及び図3 0 6に示す第二演出部P 2 1 2 0は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。具体的には、第二演出部P 2 1 2 0は、人の左右片側の瞳及び眉を模した装飾が施されている。第二演出部P 2 1 2 0は、上部可動演出役物P 2 0 0 0の下面に設けられる。第二演出部P 2 1 2 0は、主として眉装飾体P 2 1 2 1、役物電飾基板P 2 1 2 2、導光レンズP 2 1 2 3、上部カバーP 2 1 2 4及び瞳可動体ユニットP 2 1 3 0を具備する。

【1 1 2 2】

図3 0 5及び図3 0 6に示す眉装飾体P 2 1 2 1は、第二演出部P 2 1 2 0の下面を構成する部分である。眉装飾体P 2 1 2 1は、底面視略矩形状に形成される。眉装飾体P 2 1 2 1は、長手方向を左右方向に向けて、第二演出部P 2 1 2 0の下部に設けられる。眉装飾体P 2 1 2 1は、底面視において人の左右片側の眉を模した形状に形成される。眉装飾体P 2 1 2 1の表面（下面）が、本発明に係る「第2の演出面」を構成する。

【1 1 2 3】

図3 0 6に示す役物電飾基板P 2 1 2 2は、略矩形板状に形成される。役物電飾基板P 2 1 2 2は、その板面を上下に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。役物電飾基板P 2 1 2 2の下面には、当該役物電飾基板P 2 1 2 2の左右略全域に亘って複数のLED（不図示）が設けられる。当該LEDを発光させることで、眉装飾体P 2 1 2 1側へと光を照射することができる。

【1 1 2 4】

眉装飾体P 2 1 2 1と役物電飾基板P 2 1 2 2との間には、導光レンズP 2 1 2 3が設けられる（図3 0 6参照）。導光レンズP 2 1 2 3が設けられることにより、役物電飾基板P 2 1 2 2の前記LEDから光を照射することで、眉装飾体P 2 1 2 1を全体的に光らせることができる。

【1 1 2 5】

図3 0 6に示す上部カバーP 2 1 2 4は、第二演出部P 2 1 2 0の上部を構成する部分である。上部カバーP 2 1 2 4は、底面視略矩形状に形成される。上部カバーP 2 1 2 4

10

20

30

40

50

は、長手方向を左右方向に向けて役物電飾基板 P 2 1 2 2 の上方に設けられ、役物電飾基板 P 2 1 2 2 を支持する。

【1126】

図306及び図307に示す瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、演出を行う際に可動する部分である。瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、上部カバー P 2 1 2 4 の上方に左右一対設けられる。瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、瞳可動体 P 2 1 3 1、電飾基板 P 2 1 3 2 及び導光レンズ P 2 1 3 3 を具備する。なお、左右の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、互いに概ね左右対称となるように形成される。このため、以下では、左側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 について説明を行い、右側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 については説明を省略する。

10

【1127】

図306及び図307に示す瞳可動体 P 2 1 3 1 は、底面視において人の左右片側の瞳の一部（半部）を模した形状に形成されている。瞳可動体 P 2 1 3 1 は、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 の最も下側に設けられる。

【1128】

図307に示す電飾基板 P 2 1 3 2 は、略矩形板状に形成される。電飾基板 P 2 1 3 2 は、瞳可動体 P 2 1 3 1 の上方において、その板面を上下に向けて設けられる。電飾基板 P 2 1 3 2 の下面には、当該電飾基板 P 2 1 3 2 の左右略全域に亘って複数の LED（不図示）が設けられる。当該 LED を発光させることで、電飾基板 P 2 1 3 2 の下方へと光を照射することができる。

20

【1129】

瞳可動体 P 2 1 3 1 と電飾基板 P 2 1 3 2 との間には、導光レンズ P 2 1 3 3 が設けられる（図307参照）。導光レンズ P 2 1 3 3 が設けられることにより、電飾基板 P 2 1 3 2 の前記 LED から光を照射することで、瞳可動体 P 2 1 3 1 を全体的に光らせることができる。

【1130】

瞳可動体 P 2 1 3 1、電飾基板 P 2 1 3 2 及び導光レンズ P 2 1 3 3 は、互いに固定されてユニット化されている。なお、左側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 には、後述する左瞳カバー P 2 2 3 1 も固定されている（図307参照）。また、右側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 には、後述する右瞳カバー P 2 2 3 2 も固定されている（図307参照）。

30

【1131】

〔被昇降部 P 2 1 4 0〕

図303、図305及び図308に示す被昇降部 P 2 1 4 0 は、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 によって昇降される部分である。被昇降部 P 2 1 4 0 は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 と、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 との間に介在するように設けられる。被昇降部 P 2 1 4 0 は、主としてベース部材 P 2 1 4 1、左取付軸部材 P 2 1 4 2、右取付軸部材 P 2 1 4 3、左取付ガイド P 2 1 4 4、右取付ガイド P 2 1 4 5、左キャリッジ P 2 1 4 6 及び右キャリッジ P 2 1 4 7 を具備する。

【1132】

図303及び図308等に示すベース部材 P 2 1 4 1 は、被昇降部 P 2 1 4 0 の左右中央部を構成するものである。ベース部材 P 2 1 4 1 は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 の後方において左右方向に延びて、その左右両端が前方に屈曲するように形成される。ベース部材 P 2 1 4 1 の左右幅は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 と略同じとなるように形成される。

40

【1133】

図308及び図309に示す左取付軸部材 P 2 1 4 2 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の左側の回動軸（後述する挿通部材 P 2 2 1 3）を取り付けるものである。左取付軸部材 P 2 1 4 2 は、ベース部材 P 2 1 4 1 の左端部に固定される。

【1134】

図308及び図310に示す右取付軸部材 P 2 1 4 3 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0

50

の右側の回動軸（後述する回動軸 P 2 1 4 3 a）を取り付けるものである。右取付軸部材 P 2 1 4 3 は、ベース部材 P 2 1 4 1 の右端部に固定される。右取付軸部材 P 2 1 4 3 には、回動軸 P 2 1 4 3 a が設けられる。回動軸 P 2 1 4 3 a は、軸線を左右方向に向けて、右取付軸部材 P 2 1 4 3 から左方に延びるように設けられる。回動軸 P 2 1 4 3 a は、ベース部材 P 2 1 4 1 の右端部に設けられた貫通孔に挿通される。

【1135】

図 3 0 8 及び図 3 0 9 に示す左取付ガイド P 2 1 4 4 は、後述する左キャリッジ P 2 1 4 6 を左取付軸部材 P 2 1 4 2 に取り付けるための部材である。左取付ガイド P 2 1 4 4 は、左取付軸部材 P 2 1 4 2 の左側に固定される。左取付ガイド P 2 1 4 4 には、軸孔 P 2 1 4 4 a 及び長孔 P 2 1 4 4 b が形成される。

【1136】

図 3 0 9 に示す軸孔 P 2 1 4 4 a は、左取付ガイド P 2 1 4 4 の上端部近傍を前後方向に貫通するように形成される。

【1137】

図 3 0 9 に示す長孔 P 2 1 4 4 b は、延伸方向を略左右方向に向けて、軸孔 P 2 1 4 4 a の下方に設けられる。長孔 P 2 1 4 4 b は、正面視において後述する第一ピン P 2 1 4 6 a を中心とする円弧状に形成される。

【1138】

図 3 0 8 及び図 3 1 0 に示す右取付ガイド P 2 1 4 5 は、後述する右キャリッジ P 2 1 4 7 を右取付軸部材 P 2 1 4 3 に取り付けるための部材である。右取付ガイド P 2 1 4 5 は、右取付軸部材 P 2 1 4 3 の右側に固定される。

【1139】

図 3 0 2、図 3 0 3 及び図 3 0 8 に示す左キャリッジ P 2 1 4 6 は、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0（左側案内 P 2 3 1 0）に取り付けられる部分である。左キャリッジ P 2 1 4 6 は、左取付ガイド P 2 1 4 4 に固定される。左キャリッジ P 2 1 4 6 は、左側案内 P 2 3 1 0 に沿って上下に移動可能に形成される。左キャリッジ P 2 1 4 6 には、第一ピン P 2 1 4 6 a 及び第二ピン P 2 1 4 6 b が設けられる。

【1140】

第一ピン P 2 1 4 6 a 及び第二ピン P 2 1 4 6 b はともに、左キャリッジ P 2 1 4 6 から前方に延びるように設けられる。第一ピン P 2 1 4 6 a は第二ピン P 2 1 4 6 b の上方に設けられる。第一ピン P 2 1 4 6 a は軸孔 P 2 1 4 4 a に挿通され、第二ピン P 2 1 4 6 b は長孔 P 2 1 4 4 b に挿通される（図 3 0 9 参照）。

【1141】

図 3 0 2、図 3 0 3 及び図 3 0 8 に示す右キャリッジ P 2 1 4 7 は、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0（右側案内 P 2 3 2 0）に取り付けられる部分である。右キャリッジ P 2 1 4 7 は、右取付ガイド P 2 1 4 5 に固定される。右キャリッジ P 2 1 4 7 は、右側案内 P 2 3 2 0 に沿って上下に移動可能に形成される。右キャリッジ P 2 1 4 7 には、押さえ部材 P 2 1 4 7 a が設けられている。

【1142】

図 3 0 8 に示す押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、右取付ガイド P 2 1 4 5 の前方への移動を規制するものである。押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、正面視略 L 字状に形成される。より詳細には、押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、上下方向に延びる部分と、当該部分の下端から左方に延びる部分とにより構成される。押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、右取付ガイド P 2 1 4 5 の前方に設けられる。

【1143】

【駆動機構 P 2 2 0 0】

駆動機構 P 2 2 0 0 は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 を駆動させるものである。駆動機構 P 2 2 0 0 は、役物回転駆動部 P 2 2 1 0、肩回転駆動部 P 2 2 2 0 及び瞳回転駆動部 P 2 2 3 0 を具備する。

【1144】

10

20

30

40

50

〔役物回転駆動部 P 2 2 1 0〕

図 3 1 2 から図 3 1 4 に示す役物回転駆動部 P 2 2 1 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を回転駆動させるものである。役物回転駆動部 P 2 2 1 0 は、主として左軸穴部材 P 2 2 1 1、回転ブッシュ P 2 2 1 2、挿通部材 P 2 2 1 3、伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5、回転駆動モータ P 2 2 1 6 及び右軸穴部材 P 2 2 1 7 を具備する。

〔1 1 4 5〕

図 3 1 2 及び図 3 1 3 に示す左軸穴部材 P 2 2 1 1 は、板面を左右方向に向けた板状部 P 2 2 1 1 a を具備しており、板状部 P 2 2 1 1 a が左取付軸部材 P 2 1 4 2 の右方に位置するように設けられる（図 3 1 3 参照）。左軸穴部材 P 2 2 1 1 は、役物電飾基板 P 2 1 2 2 の左端に載置されるとともに、眉装飾体 P 2 1 2 1 に固定される。左軸穴部材 P 2 2 1 1 には、軸孔 P 2 2 1 1 b 及びガイド P 2 2 1 1 c が形成される。

10

〔1 1 4 6〕

図 3 1 3 に示す軸孔 P 2 2 1 1 b は、板状部 P 2 2 1 1 a を貫通するように形成される。また、板状部 P 2 2 1 1 a の左方を向く面には、ガイド P 2 2 1 1 c が形成される。ガイド P 2 2 1 1 c は、板状部 P 2 2 1 1 a から左方に突出するように形成される。ガイド P 2 2 1 1 c は、左側面視において軸孔 P 2 2 1 1 b と同心の円弧状に形成される。ガイド P 2 2 1 1 c は、左側面視において軸孔 P 2 2 1 1 b の後上方において、左取付軸部材 P 2 1 4 2 の外周面に沿うように形成される。

〔1 1 4 7〕

図 3 1 3 に示す回転ブッシュ P 2 2 1 2 は、略円筒状に形成される。回転ブッシュ P 2 2 1 2 は、軸線を左右方向に向けて、軸孔 P 2 2 1 1 b に軸線回りに回動可能に設けられる。回転ブッシュ P 2 2 1 2 の内周面には、突起部（不図示）が形成される。回転ブッシュ P 2 2 1 2 は、その軸線が回動軸 P 2 1 4 3 a の軸線と一致するように設けられる。

20

〔1 1 4 8〕

図 3 1 2 及び図 3 1 3 に示す挿通部材 P 2 2 1 3 は、略円柱状に形成され、軸線を左右方向に向けて回転ブッシュ P 2 2 1 2 の内周面に挿通される。挿通部材 P 2 2 1 3 の外周面には、溝部 P 2 2 1 3 a が形成される。溝部 P 2 2 1 3 a には、回転ブッシュ P 2 2 1 2 の前記突起部（不図示）が係合される。挿通部材 P 2 2 1 3 の左端部は、左取付軸部材 P 2 1 4 2 に固定される。

〔1 1 4 9〕

30

図 3 1 2 及び図 3 1 4 から図 3 1 6 に示す伝達ギヤ P 2 2 1 4 は、軸線を左右方向に向けて挿通部材 P 2 2 1 3 の右方に設けられ、当該挿通部材 P 2 2 1 3 に固定される。伝達ギヤ P 2 2 1 4 は、その軸線が回動軸 P 2 1 4 3 a と軸線が一致するように設けられる。

〔1 1 5 0〕

図 3 1 2、図 3 1 4 及び図 3 1 5 に示すモータギヤ P 2 2 1 5 は、伝達ギヤ P 2 2 1 4 に駆動力を伝達するものである。モータギヤ P 2 2 1 5 は、伝達ギヤ P 2 2 1 4 の後上方に軸線を左右方向に向けて設けられる。モータギヤ P 2 2 1 5 は、伝達ギヤ P 2 2 1 4 と噛み合うように設けられる。

〔1 1 5 1〕

図 3 1 2 及び図 3 1 4 に示す回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、モータギヤ P 2 2 1 5 を回転させるものである。回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、出力軸 P 2 2 1 6 a を左方に向けてモータギヤ P 2 2 1 5 の右方に設けられる。出力軸 P 2 2 1 6 a の左端にはモータギヤ P 2 2 1 5 が固定される。回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、図示せぬモータブラケットに支持される。前記モータブラケットは、役物電飾基板 P 2 1 2 2 に載置されるとともに、眉装飾体 P 2 1 2 1 に固定される。

40

〔1 1 5 2〕

図 3 1 1 に示す右軸穴部材 P 2 2 1 7 は、右取付軸部材 P 2 1 4 3 の左方に位置するように設けられる。右軸穴部材 P 2 2 1 7 は、役物電飾基板 P 2 1 2 2 の右端に載置されるとともに、眉装飾体 P 2 1 2 1 に固定される。右軸穴部材 P 2 2 1 7 には、軸孔（不図示）が形成され、当該軸孔には右取付軸部材 P 2 1 4 3 の回動軸 P 2 1 4 3 a が挿通される。

50

【1153】

このように役物回転駆動部P2210が構成されることにより、上部可動演出役物P2000を、回転軸P2143a回りに回転させることができる。以下、図312及び図314を参照して具体的に説明する。

【1154】

まず、回転駆動モータP2216を駆動させる。回転駆動モータP2216が駆動すると、モータギヤP2215が回転する。ここで、伝達ギヤP2214は挿通部材P2213を介して左取付軸部材P2142に固定されている。このため、伝達ギヤP2214と噛み合うモータギヤP2215が回転すると、回転駆動モータP2216ひいては上部可動演出役物P2000（の挿通部材P2213及び被昇降部P2140以外の部分）が、
10 回転軸P2143a及び回転ブッシュP2212の軸線回りに回転する。

【1155】

〔眉回転駆動部P2220〕

図312及び図314から図316に示す眉回転駆動部P2220は、眉可動体P2111を可動させるものである。眉回転駆動部P2220は、主として可動ラックP2221、アイドルギヤP2222、第一ベベルギヤP2223、第二ベベルギヤP2224、ベベルギヤシャフトP2225、シャフトギヤP2226、伝達ギヤP2214、モータギヤP2215及び回転駆動モータP2216を具備する。なお、伝達ギヤP2214、モータギヤP2215及び回転駆動モータP2216は、前述の如く役物回転駆動部P2210に属するものであるが、眉回転駆動部P2220にも属するものとする。
20

【1156】

図312、図314及び図315に示す可動ラックP2221は、腫装飾体P2113の後方において、長手方向を左右方向に向けて設けられる。可動ラックP2221は、後部カバーP2115（図304参照）に、左右方向に移動可能に支持されている。可動ラックP2221には、長孔P2221a、案内孔P2221b、ギヤP2221c及び係合部P2221dが形成される。

【1157】

図315に示す長孔P2221aは、長手方向を左右方向に向けて、可動ラックP2221の左右端部近傍にそれぞれ形成される。長孔P2221aには、後部カバーP2115の突起部P2115aが挿通される。これにより、可動ラックP2221が後部カバーP2115に左右方向に移動可能に支持される。
30

【1158】

図315に示す案内孔P2221bは、可動体支持アームP2112を案内するものである。案内孔P2221bは、正面視において左方に延びた後、左上方に延び、さらに左方に延びるように形成される。案内孔P2221bは、左右一対形成される。案内孔P2221bには、可動体支持アームP2112が挿通される。

【1159】

図315に示すギヤP2221cは、案内孔P2221bの左方において、可動ラックP2221の上端部に形成される。

【1160】

図312に示す係合部P2221dは、後述する可動ラックP2234と係合する部分である。係合部P2221dは、可動ラックP2221の左右中途部から後方に突出するように形成される。

【1161】

図312、図314及び図315に示すアイドルギヤP2222は、ギヤP2221cに駆動力を伝達するものである。アイドルギヤP2222は、軸線を前後方向に向けて、ギヤP2221cと噛み合うように設けられる。

【1162】

図312、図315及び図316に示す第一ベベルギヤP2223は、アイドルギヤP2222に駆動力を伝達するものである。第一ベベルギヤP2223は、軸線を前後方向
50

に向けてアイドルギヤP 2 2 2 2の左上方に設けられる。第一ベベルギヤP 2 2 2 3は、アイドルギヤP 2 2 2 2と噛み合うように設けられる。

【1 1 6 3】

図3 1 2及び図3 1 5に示す第二ベベルギヤP 2 2 2 4は、第一ベベルギヤP 2 2 2 3に駆動力を伝達するものである。第二ベベルギヤP 2 2 2 4は、軸線を左右方向に向けて第一ベベルギヤP 2 2 2 3の後方に設けられる。第二ベベルギヤP 2 2 2 4は、第一ベベルギヤP 2 2 2 3と噛み合うように設けられる。

【1 1 6 4】

図3 1 2、図3 1 4及び図3 1 5に示すベベルギヤシャフトP 2 2 2 5は、第二ベベルギヤP 2 2 2 4に駆動力を伝達するものである。ベベルギヤシャフトP 2 2 2 5は、延伸方向を左右方向に向けて設けられる。ベベルギヤシャフトP 2 2 2 5の右端部は、第二ベベルギヤP 2 2 2 4に固定される。

【1 1 6 5】

図3 1 2、図3 1 4及び図3 1 5に示すシャフトギヤP 2 2 2 6は、ベベルギヤシャフトP 2 2 2 5（第二ベベルギヤP 2 2 2 4）に駆動力を伝達するものである。シャフトギヤP 2 2 2 6は、軸線を左右方向に向けてベベルギヤシャフトP 2 2 2 5の左端に固定される。シャフトギヤP 2 2 2 6は、伝達ギヤP 2 2 1 4の上方において、当該伝達ギヤP 2 2 1 4と噛み合うように設けられる。

【1 1 6 6】

伝達ギヤP 2 2 1 4、モータギヤP 2 2 1 5及び回転駆動モータP 2 2 1 6については前述したので、ここでは説明を省略する。

【1 1 6 7】

このように眉回転駆動部P 2 2 2 0が構成されることにより、眉可動体P 2 1 1 1を回転させることができる。以下、図3 1 2、図3 1 4及び図3 1 5を参照して具体的に説明する。

【1 1 6 8】

まず、回転駆動モータP 2 2 1 6を駆動させると、前述の如く、上部可動演出役物P 2 0 0 0（の挿通部材P 2 2 1 3及び被昇降部P 2 1 4 0以外の部分）が、回転軸P 2 1 4 3 a及び回転ブッシュP 2 2 1 2の軸線回りに回転する。すると、シャフトギヤP 2 2 2 6が伝達ギヤP 2 2 1 4の外周に沿って移動することとなる。シャフトギヤP 2 2 2 6と伝達ギヤP 2 2 1 4とは互いに噛み合っているため、左取付軸部材P 2 1 4 2に固定された伝達ギヤP 2 2 1 4に対してシャフトギヤP 2 2 2 6が回転する。これによりベベルギヤシャフトP 2 2 2 5及び第二ベベルギヤP 2 2 2 4も回転する。すると、第二ベベルギヤP 2 2 2 4に噛み合う第一ベベルギヤP 2 2 2 3も回転し、第一ベベルギヤP 2 2 2 3に噛み合うアイドルギヤP 2 2 2 2も回転する。アイドルギヤP 2 2 2 2が回転することにより、当該アイドルギヤP 2 2 2 2と噛み合う可動ラックP 2 2 2 1は左右方向に移動する。これにより、可動体支持アームP 2 1 1 2及び当該可動体支持アームP 2 1 1 2に固定される眉可動体P 2 1 1 1が、案内孔P 2 2 2 1 bに案内されて眉軸部P 2 1 1 1 a回りに回転する。このようにして、上部可動演出役物P 2 0 0 0（の被昇降部P 2 1 4 0等以外の部分）の回転と同時に、眉可動体P 2 1 1 1も回転する。

【1 1 6 9】

〔瞳回転駆動部P 2 2 3 0〕

図3 0 7、図3 1 2及び図3 1 6に示す瞳回転駆動部P 2 2 3 0は、瞳可動体ユニットP 2 1 3 0を可動させるものである。瞳回転駆動部P 2 2 3 0は、主として左瞳カバーP 2 2 3 1、右瞳カバーP 2 2 3 2、可動ギヤP 2 2 3 3、可動ラックP 2 2 3 4、可動ラックP 2 2 2 1、アイドルギヤP 2 2 2 2、第一ベベルギヤP 2 2 2 3、第二ベベルギヤP 2 2 2 4、ベベルギヤシャフトP 2 2 2 5、シャフトギヤP 2 2 2 6、伝達ギヤP 2 2 1 4、モータギヤP 2 2 1 5及び回転駆動モータP 2 2 1 6を具備する。なお、伝達ギヤP 2 2 1 4、モータギヤP 2 2 1 5及び回転駆動モータP 2 2 1 6は、前述の如く役物回転駆動部P 2 2 1 0及び眉回転駆動部P 2 2 2 0に属するものであり、可動ラックP 2 2

21、アイドルギヤP2222、第一ベベルギヤP2223、第二ベベルギヤP2224、ベベルギヤシャフトP2225及びシャフトギヤP2226は、眉回転駆動部P2220に属するものであるが、瞳回転駆動部P2230にも属するものとする。

【1170】

図307、図312及び図316に示す左瞳カバーP2231は、左側の瞳可動体ユニットP2130を上方から覆うものである。左瞳カバーP2231には、左伝達ギヤP2231aが形成されている。

【1171】

左伝達ギヤP2231aは、軸線を上下方向に向けて、左瞳カバーP2231の右後部に設けられる。

【1172】

右瞳カバーP2232は、右側の瞳可動体ユニットP2130を上方から覆うものである。右瞳カバーP2232には、第一右伝達ギヤP2232a及び第二右伝達ギヤP2232bが形成されている。

【1173】

第一右伝達ギヤP2232aは、軸線を上下方向に向けて、右瞳カバーP2232の左後部に設けられる。第一右伝達ギヤP2232aは、左伝達ギヤP2231aと噛み合うように設けられる。

【1174】

第二右伝達ギヤP2232bは、軸線を上下方向に向けて、第一右伝達ギヤP2232aの上方に設けられる。第二右伝達ギヤP2232bは、第一右伝達ギヤP2232aと一体化されている。

【1175】

図312及び図316に示す可動ギヤP2233は、軸線を上下方向に向けて、第二右伝達ギヤP2232bの前方に設けられる。可動ギヤP2233は、第二右伝達ギヤP2232bに噛み合うように設けられる。

【1176】

図312及び図316に示す可動ラックP2234は、可動ギヤP2233に駆動力を伝達するものである。可動ラックP2234は、平面視略矩形状に形成される。可動ラックP2234は、長手方向を左右方向に向けて、可動ギヤP2233の上方に設けられる。可動ラックP2234に形成された長孔には、可動ギヤP2233の突出部が挿通され、当該突出部において可動ギヤP2233と係合する。可動ラックP2234は、その前部において可動ラックP2221の係合部P2221dと係合する。

【1177】

伝達ギヤP22214、モータギヤP22215及び回転駆動モータP22216については前述したので、ここでは説明を省略する。

【1178】

このように瞳回転駆動部P2230が構成されることにより、瞳可動体ユニットP2130を回動させることができる。以下、図312及び図316を参照して具体的に説明する。

【1179】

まず、回転駆動モータP22216を駆動させると、前述の如く、上部可動演出役物P2000（の挿通部材P2213及び被昇降部P2140以外の部分）が、回動軸P2143a及び回転ブッシュP2212の軸線回りに回転する。すると、シャフトギヤP2226が伝達ギヤP22214の外周に沿って移動することとなる。シャフトギヤP2226と伝達ギヤP22214とは互いに噛み合っているため、左取付軸部材P2142に固定された伝達ギヤP22214に対してシャフトギヤP2226が回転する。これによりベベルギヤシャフトP2225及び第二ベベルギヤP2224も回転する。すると、第二ベベルギヤP2224に噛み合う第一ベベルギヤP2223も回転し、第一ベベルギヤP2223に噛み合うアイドルギヤP2222も回転する。アイドルギヤP2222が回転すること

10

20

30

40

50

により、当該アイドルギヤP2222と噛み合う可動ラックP2221は左右方向に移動する。すると、可動ラックP2221と係合する可動ラックP2234も左右方向に移動し、可動ギヤP2233が回転する。すると、第二右伝達ギヤP2232b及び第一右伝達ギヤP2232aが回転し、第一右伝達ギヤP2232aと噛み合う左伝達ギヤP2231aも回転する。これにより、瞳可動体ユニットP2130が回転する。このようにして、上部可動演出役物P2000（の被昇降部P2140等以外の部分）の回転及び眉可動体P2111の回転と同時に、瞳可動体ユニットP2130も回転する。

【1180】

〔上部役物昇降機構P2300〕

図302及び図317から図321に示す上部役物昇降機構P2300は、上部可動演出役物P2000及び下部可動演出役物（不図示）を昇降駆動させるものである。上部役物昇降機構P2300は、主として左側案内部P2310、右側案内部P2320、左側駆動機構P2330及び右側駆動機構P2340を具備する。

10

【1181】

図317に示す左側案内部P2310は、上部可動演出役物P2000及び下部可動演出役物（不図示）を上下に案内するものである。左側案内部P2310は、長手方向を上下に向けて、遊技盤P1100に設けられる。左側案内部P2310の右側面には、その下端部から上端部に亘って上下方向に延びる左側昇降シャフトP2311が形成される。左側昇降シャフトP2311は、左キャリッジP2146の内側に挿通されることにより、左キャリッジP2146（ひいては上部可動演出役物P2000）を上下に案内する。

20

【1182】

図320に示す右側案内部P2320は、上部可動演出役物P2000及び下部可動演出役物（不図示）を上下に案内するものである。右側案内部P2320は、長手方向を上下に向けて、遊技盤P1100に設けられる。右側案内部P2320の左側面には、その下端部から上端部に亘って上下方向に延びる右側昇降シャフトP2321が形成される。右側昇降シャフトP2321は、右キャリッジP2147の内側に挿通されることにより、右キャリッジP2147（ひいては上部可動演出役物P2000）を上下に案内する。

【1183】

図317から図319に示す左側駆動機構P2330は、上部可動演出役物P2000を上下に昇降駆動するものである。左側駆動機構P2330は、主として上部プーリP2331、下部プーリP2332、ベルトP2333、伝達ギヤP2334及び昇降駆動モータP2335を具備する。

30

【1184】

図318に示す上部プーリP2331は、略円形板状に形成される部材である。上部プーリP2331は、左側案内部P2310の右面の上端部近傍に回動可能に支持される。

【1185】

図319に示す下部プーリP2332は、略円形板状に形成される部材である。下部プーリP2332は、左側案内部P2310の右面の下端部近傍（上部プーリP2331の下方）に回動可能に支持される。下部プーリP2332には、ギヤP2332aが形成される。

40

【1186】

図318及び図319に示すベルトP2333は、上部可動演出役物P2000を支持するものである。ベルトP2333は、上部プーリP2331及び下部プーリP2332に巻回される。

【1187】

図319に示す伝達ギヤP2334は、下部プーリP2332に駆動力を伝達するものである。伝達ギヤP2334は、下部プーリP2332に形成されたギヤP2332aと噛み合うように配置される。

【1188】

図319に示す昇降駆動モータP2335は、上部可動演出役物P2000を上下に昇

50

降させるための駆動源である。昇降駆動モータP2335は、左側案内P2310の右面の下端部近傍に設けられる。昇降駆動モータP2335の図示しない出力軸からの駆動力は、伝達ギヤP2334に伝達される。昇降駆動モータP2335の駆動力によって伝達ギヤP2334が回転すると、当該伝達ギヤP2334の回転に伴って下部プーリP2332が回転する。これによって、ベルトP2333が上部プーリP2331と下部プーリP2332の間を回転する。

【1189】

図320及び図321に示す右側駆動機構P2340は、上部可動演出役物P2000を上下に昇降駆動するものである。右側駆動機構P2340は、主として上部プーリ（不図示）、下部プーリP2342、ベルトP2343、伝達ギヤP2344及び昇降駆動モータP2345を具備する。なお、右側駆動機構P2340は、左側駆動機構P2330と略同様（略左右対称）に構成されているため、以下ではその構成を簡単に説明する。

10

【1190】

上部プーリ（不図示）及び下部プーリP2342は、右側案内P2320の左面に設けられる。上部プーリ（不図示）及び下部プーリP2342には、ベルトP2343が巻回される。下部プーリP2342には、伝達ギヤP2344を介して昇降駆動モータP2345の駆動力が伝達される。昇降駆動モータP2345の駆動力によって、ベルトP2343が回転する。

【1191】

このように上部役物昇降機構P2300が構成されることにより、上部可動演出役物P2000を昇降及び傾動させることができる。具体的には、ベルトP2333及びベルトP2343が回転することにより、当該ベルトP2333に固定された左キャリッジP2146、及びベルトP2343に固定された右キャリッジP2147が昇降し、ひいては上部可動演出役物P2000を昇降及び傾動させることができる。

20

【1192】

〔演出時の上部可動演出役物P2000の動作〕

以下、演出を行う際の上部可動演出役物P2000の動作について説明する。

【1193】

上部可動演出役物P2000は、演出を行う前の状態（初期位置）においては、回転役物P3000の後方に位置しており、遊技者には視認されない（図281参照）。

30

【1194】

演出を行うに際し、まず、左側駆動機構P2330の昇降駆動モータP2335を駆動させて、ベルトP2333を回転させ、左キャリッジP2146を下降させる。同様に、右側駆動機構P2340の昇降駆動モータP2345を駆動させて、ベルトP2343を回転させ、右キャリッジP2147を下降させる。

【1195】

そうすることで、図322に示すように、上部可動演出役物P2000が、遊技者に視認可能な位置まで下降する。これにより、腫装飾体P2113の表面（第1の演出面）が遊技者に視認容易な演出位置に移動する。このとき、眉可動体P2111の少なくとも一部は、正面視において腫装飾体P2113の表面（第1の演出面）の端部より外側（上方）に突出している。

40

【1196】

次に、回転駆動モータP2216を駆動させて、上部可動演出役物P2000（被昇降部P2140等以外の部分）を左側面視反時計回りに回転させる（図312等参照）。

【1197】

そうすることで、図323に示すように、上部可動演出役物P2000の眉装飾体P2121が前方（正面）に向けられる。これにより、眉装飾体P2121の表面（第2の演出面）が遊技者に視認容易な演出位置に移動する。このとき、腫装飾体P2113の表面（第1の演出面）は、上方に向けられ、すなわち遊技者に視認困難な待機位置に移動する。

【1198】

50

このとき、回転駆動モータP2216が駆動することで、可動ラックP2221が移動し、可動ギヤP2233が回転する。これにより、瞳可動体ユニットP2130が回転する（図316等参照）。

【1199】

すると、図323に示すように、左右の瞳可動体ユニットP2130（瞳可動体P2131）はそれぞれ、眉装飾体P2121の表面（第2の演出面）の端部の内側から外側（下方）に飛び出す。これにより、左右の瞳可動体ユニットP2130によって、正面視において左右片側の瞳を模した形状を構成する。

【1200】

このように上部可動演出役物P2000を回転させることにより、遊技者が視認する演出面は、瞳装飾体P2113の表面（第1の演出面）から眉装飾体P2121の表面（第2の演出面）に変更される。また、瞳可動体ユニットP2130が遊技者に視認可能に移動（回動）する。これにより、遊技者に対する興味を向上させることができる。

【1201】

また、回転駆動モータP2216が駆動して可動ラックP2221が移動することで、可動体支持アームP2112及び当該可動体支持アームP2112に固定される眉可動体P2111が回転（瞳装飾体P2113の表面に対して平行に移動）する（図315等参照）。

【1202】

すると、図324に示すように、左右の眉可動体P2111は、平面視において瞳装飾体P2113の外周端部より内側に収まるように移動する。

【1203】

このように、上部可動演出役物P2000が回転する際、回転と同時に第一演出部P2110の眉可動体P2111が回動して内側に引っ込むので、上部可動演出役物P2000の後方に位置する液晶に眉可動体P2111が当たってしまうのを防止することができる。

【1204】

また、回転駆動モータP2216を駆動させることにより、上部可動演出役物P2000（被昇降部P2140等以外の部分）を眉装飾体P2121の表面（第2の演出面）が遊技者に視認可能となるように回転させ、かつ、瞳可動体ユニットP2130を眉装飾体P2121から下方に飛び出すように移動させ、かつ、眉可動体P2111を瞳装飾体P2113の内側に収まるように移動させることができる。すなわち、1つの駆動源により、様々な動きを表現することができ、多様な演出を行うことができる。

【1205】

次に、図325及び図326に示すように、上部可動演出役物P2000を傾動させる。具体的には、右キャリッジP2147が上昇するように昇降駆動モータP2345を駆動させ、左キャリッジP2146が下降するように昇降駆動モータP2335を駆動させる。すると、上部可動演出役物P2000（被昇降部P2140等以外の部分）は、第一ピンP2146a（図309参照）回りに正面視反時計回りに回動する。この回動範囲は、第二ピンP2146bと長孔P2144bによって規制されており、上部可動演出役物P2000（被昇降部P2140等以外の部分）は、所定の角度まで傾動することとなる。なお、上部可動演出役物P2000を傾動させる際、右キャリッジP2147が上昇するように昇降駆動モータP2345のみを駆動させて、昇降駆動モータP2335を駆動させなくてもよい。

【1206】

ここで、導光板P1112は、部分的な表面加工により光を前方へと反射可能な発光領域P1112aを有している。発光領域P1112aは、瞳可動体ユニットP2130の周囲（眉装飾体P2121の周囲の少なくとも一部）に設けられている。発光領域P1112aは、正面視において左右片側の瞳及び眉を模した形状に形成されている（図326参照）。上部可動演出役物P2000が傾動した状態において、電飾基板P2132から前方の導光板P1112に光を照射することにより発光領域P1112aにおいて最も強

10

20

30

40

50

く光が前方に反射されるため、遊技者に対して、より人の瞳及び眉を想起させるような面白みのある演出を行うことができる。

【1207】

また、上部可動演出役物P2000が傾動することにより、眉装飾体P2121の長手方向の角度は、瞳装飾体P2113の表面（第1の演出面）が前方に向けられた状態（図322参照）の眉可動体P2111の長手方向の角度と概ね同じとなる。これにより、瞳装飾体P2113の表面（第1の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第1の態様）と、眉装飾体P2121の表面（第2の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第2の態様）との関連性を高めることができる。

【1208】

また、図326に示すように、上部可動演出役物P2000は右上りに傾動すると、上部可動演出役物P2000の右部に設けられた右取付ガイドP2145等は、左方に引っ張り出されることとなる。このとき、押さえ部材P2147aは、その下端から左方に延びるように形成されているので、右取付ガイドP2145が左方に引っ張り出されても、この左方に延びる部分によって右取付ガイドP2145を前方から押えることができる。よって、右取付ガイドP2145の前方への移動を規制することができる。

【1209】

演出終了時には、これまで説明した動作と反対の動作をすることにより、上部可動演出役物P2000は、初期位置（図281参照）に戻る。その際、眉装飾体P2121の表面（第2の演出面）が下方を向く（遊技者に視認困難な待機位置に移動する）ように上部可動演出役物P2000が回転すると、左右の瞳可動体ユニットP2130は、眉装飾体P2121（第2の演出面）の裏面側において当該眉装飾体P2121の外周端部より内側に収まるように移動する。

【1210】

このように、上部可動演出役物P2000が回転する際、回転と同時に瞳可動体ユニットP2130が回動して内側に引っ込むので、上部可動演出役物P2000の後方に位置する液晶に瞳可動体ユニットP2130が当たってしまうのを防止することができる。

【1211】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1212】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開2018-161333号公報に記載の如くである。

【1213】

特開2018-161333号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【1214】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1215】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1216】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第1の演出面（瞳装飾体P2113の表面）と、前記第1の演出面とは異なる演出面である第2の演出面（眉装飾体P2121の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物P2000（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認困難な待機位置と遊技者に視認容易な演出位置とに前記第1の演出面又は前記第2の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路89（演出面制御手段）と、

前記第1の演出面に設けられた眉可動体P2111（可動体）と、

10

20

30

40

50

前記眉可動体 P 2 1 1 1 を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）と、を備え、

前記演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）は、

前記第 1 の演出面を前記待機位置から前記演出位置に移動制御する場合、前記待機位置において前記第 1 の演出面の端部より内側に収まっている前記眉可動体 P 2 1 1 1 の少なくとも一部を前記第 1 の演出面の端部の内側から外側に突出するように移動制御し、

前記第 1 の演出面を前記演出位置から前記待機位置に移動制御する場合、前記演出位置において前記第 1 の演出面の端部より外側に突出している前記眉可動体 P 2 1 1 1 の少なくとも一部を前記第 1 の演出面の端部より内側に収まるように移動制御するものである。

【1 2 1 7】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、演出面が待機位置に移動制御された際に、他の部材との干渉を防止することができる。

【1 2 1 8】

具体的には、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が第 1 の演出面が視認可能な状態から第 2 の演出面が視認可能な状態となるように回転する際、回転と同時に第一演出部 P 2 1 1 0 の眉可動体 P 2 1 1 1 が回転して瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面より内側に収まるので、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の後方に位置する液晶に眉可動体 P 2 1 1 1 が当たってしまうのを防止することができる。

【1 2 1 9】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1 2 2 0】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【1 2 2 1】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【1 2 2 2】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1 2 2 3】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1 2 2 4】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認困難な待機位置と遊技者に視認容易な演出位置とに前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）と、

前記第 1 の演出面に設けられた眉可動体 P 2 1 1 1（可動体）と、

前記眉可動体 P 2 1 1 1 を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）と、を備え、

前記演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）は、

前記演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）により前記第 1 の演出面が前記演出位置に移動制御される場合、前記眉可動体 P 2 1 1 1 を前記第 1 の演出面に対して平行に移動させることにより、前記待機位置において前記第 1 の演出面の端部より内側に収まっている前記眉可動体 P 2 1 1 1 の少なくとも一部を前記第 1 の演出面の端部の内側から外側に突出するように移動制御するものである。

即ち、遊技者に視認容易な演出位置に前記第 1 の演出面と前記第 2 の演出面とを切り替

10

20

30

40

50

えて移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）を備えるものである。ここで演出面を切り替えるとは、第 1 の演出面が視認容易であり第 2 の演出面が視認困難な状態から、第 1 の演出面が視認困難であり第 2 の演出面が視認容易となるように可動体を移動制御することである。

【1 2 2 5】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、演出装置の前後方向幅が広がることなく演出を実行できる。

【1 2 2 6】

具体的には、眉可動体 P 2 1 1 1 は、第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）に対して平行に移動するように形成されているので、眉可動体 P 2 1 1 1 の移動によって上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の前後方向幅が広がることなく、部材同士の干渉を抑制することができる。

10

【1 2 2 7】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1 2 2 8】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【1 2 2 9】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当り中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

20

【1 2 3 0】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1 2 3 1】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1 2 3 2】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0（演出装置）を備えた遊技機であって、

30

遊技者に視認困難な待機位置と遊技者に視認容易な演出位置とに前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）と、

前記第 2 の演出面に設けられた瞳可動体 P 2 1 3 1（可動体）と、

前記瞳可動体 P 2 1 3 1 を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）と、を備え、

前記演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）は、

前記演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）により前記第 2 の演出面が前記演出位置に移動制御される場合、前記瞳可動体 P 2 1 3 1 の少なくとも一部を前記第 2 の演出面の端部より外側に突出するように移動制御し、

40

前記演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）により前記第 2 の演出面が前記待機位置に移動制御される場合、前記演出位置において前記第 2 の演出面の端部より外側に突出している前記瞳可動体 P 2 1 3 1 の少なくとも一部を前記第 2 の演出面の裏面側において当該第 2 の演出面の端部より内側に収まるように移動制御するものである。

【1 2 3 3】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、演出面が待機位置に移動制御された際に、他の部材との干渉を防止することができる。

【1 2 3 4】

具体的には、瞳可動体 P 2 1 3 1 は、眉装飾体 P 2 1 2 1 と同じ面ではなく、眉装飾体

50

P 2 1 2 1 よりも上方に設けられている（図 3 0 6 参照）。よって、第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）が遊技者に視認容易な状態においては、瞳可動体 P 2 1 3 1 は、眉装飾体 P 2 1 2 1 の裏面側（後方）に位置することとなる。よって、瞳可動体 P 2 1 3 1 を用いて奥行きのある演出を行うことができる。そして、第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）が遊技者に視認困難な状態（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面が下方へ向けられた状態）においては、瞳可動体 P 2 1 3 1 は眉装飾体 P 2 1 2 1 の裏面側において眉装飾体 P 2 1 2 1 の外周端部より内側に収まるので、他の部材に対する干渉の防止を図ることができる。

【 1 2 3 5 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 2 3 6 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 2 3 7 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【 1 2 3 8 】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 2 3 9 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 2 4 0 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0 （演出装置）と、前記上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の前面側に設けられた導光板 P 1 1 1 2 （表示手段）と、を備えた遊技機であって、

遊技者に視認容易な演出位置に前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9 （演出面制御手段）を備え、

前記第 1 の演出面には、第 1 の態様の装飾部（人の左右両側の瞳及び眉を模した装飾）が含まれ、

前記第 2 の演出面には、前記第 1 の態様の一部に関連した第 2 の態様の装飾部（人の左右片側の瞳の一部及び眉を模した装飾）が含まれ、

前記導光板 P 1 1 1 2 （表示手段）は、前記第 2 の演出面の周囲の少なくとも一部に前記第 1 の態様の一部に関連した第 3 の態様の演出（人の左右片側の瞳の他部を模した発光領域 P 1 1 1 2 a を用いた演出）を表示するものである。

【 1 2 4 1 】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）で表示された演出と関連した演出を第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）と表示手段（導光板 P 1 1 1 2）とを用いて実行することで斬新な演出を実現できる。

【 1 2 4 2 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 2 4 3 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 2 4 4 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回

10

20

30

40

50

転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【1245】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1246】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1247】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第1の演出面（腫装飾体P2113の表面）と、前記第1の演出面とは異なる演出面である第2の演出面（眉装飾体P2121の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物P2000（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認容易な演出位置に前記第1の演出面又は前記第2の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路89（演出面制御手段）を備え、

前記第1の演出面には、第1の態様の装飾部が含まれ、

前記第2の演出面には、前記第1の態様の一部に関連した第2の態様の装飾部が含まれ、

前記第2の演出面が遊技者に視認容易な演出位置に移動制御されている場合、前記上部可動演出役物P2000を傾斜させる上部役物昇降機構P2300（傾斜手段）を備えるものである。

【1248】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記演出装置を傾斜させても、前記第1の態様の一部と前記第2の態様との関連性が維持されるものである。

【1249】

このような構成によれば、第1の演出面に表示された演出と関連した演出を第2の演出面と表示手段とを用いて実行することで斬新な演出を実現できる。

【1250】

具体的には、上部可動演出役物P2000が傾動することにより、眉装飾体P2121の長手方向の角度は、第1の演出面に表示された演出における眉可動体P2111の長手方向の角度と概ね同じとなる。これにより、腫装飾体P2113の表面（第1の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第1の態様）と、眉装飾体P2121の表面（第2の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第2の態様）との関連性を高め、遊技者に対して面白みのある演出を行うことができる。

【1251】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1252】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開2018-161333号公報に記載の如くである。

【1253】

特開2018-161333号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【1254】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1255】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1256】

10

20

30

40

50

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第１の演出面（瞳装飾体Ｐ２１１３の表面）と、前記第１の演出面とは異なる演出面である第２の演出面（眉装飾体Ｐ２１２１の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物Ｐ２０００（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認容易な演出位置に前記第１の演出面又は前記第２の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路８９（演出面制御手段）と、

前記第１の演出面に設けられた眉可動体Ｐ２１１１（可動体）と、を備え、

前記第１の演出面には、第１の態様の装飾部が含まれ、

前記第２の演出面には、前記第１の態様の一部に関連した第２の態様の装飾部が含まれ、

前記第１の態様においては、前記眉可動体Ｐ２１１１が一の方向に移動し、

前記第２の態様においては、前記第２の演出面が前記一の方向に移動するものである。

【１２５７】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第２の演出面が前記第一の方向に移動しても、前記第１の態様の一部と前記第２の態様との関連性が維持されるものである。

【１２５８】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、第１の演出面で表示された演出と関連した演出を第２の演出面と表示手段とを用いて実行することで斬新な演出を実現できる。

【１２５９】

具体的には、瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（第１の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第１の態様）において右側の眉可動体Ｐ２１１１は右上りに傾動する方向に移動制御されている。そして、眉装飾体Ｐ２１２１の表面（第２の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第２の態様）においては上部可動演出役物Ｐ２０００は右上りに傾動する方向に移動制御される。すなわち、第１の態様における右側の眉可動体Ｐ２１１１と第２の態様における上部可動演出役物Ｐ２０００とが略同一方向に移動制御されているため、第１の態様の演出と第２の演出との関連性をより高めることができる。

【１２６０】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【１２６１】

例えば、本実施形態においては、第一演出部Ｐ２１１０及び第二演出部Ｐ２１２０は、人の瞳及び眉を模した装飾が施されているものとしたが、当該装飾は任意のものとすることができる。

【１２６２】

また、本実施形態においては、１つの駆動源（回転駆動モータＰ２２１６）により、上部可動演出役物Ｐ２０００（被昇降部Ｐ２１４０等以外の部分）の回転と、瞳可動体ユニットＰ２１３０の移動と、眉可動体Ｐ２１１１の移動とを行うものとしたが、これらの各動作は別々の駆動源によって行われるものであってもよい。

【１２６３】

また、本実施形態においては、眉可動体Ｐ２１１１は、図２８１に示す初期位置及び図３２２に示す演出位置のいずれにおいても、正面視において瞳装飾体Ｐ２１１３の外周端部から突出しているものとしたが、上述の如く上部可動演出役物Ｐ２０００（被昇降部Ｐ２１４０等以外の部分）の回転のための駆動源と眉可動体Ｐ２１１１の移動のための駆動源とを別の駆動源とし、眉可動体Ｐ２１１１が初期位置（図２８１）においては瞳装飾体Ｐ２１１３の外周端部の内側に収まっており、演出位置（図３２２）まで移動したときに（移動するにつれて）瞳装飾体Ｐ２１１３の外周端部の内側から外側に突出するように移動するものとしてもよい。

【１２６４】

このようにすることで、右側の眉可動体Ｐ２１１１が移動するのを遊技者が視認するこ

10

20

30

40

50

ととなる。ここで、瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面（第 1 の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第 1 の態様）において右側の眉可動体 P 2 1 1 1 は右上りに傾動する方向に移動する。そして、眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面（第 2 の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第 2 の態様）においては上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は右上りに傾動する方向に移動する。すなわち、第 1 の態様における右側の眉可動体 P 2 1 1 1 と第 2 の態様における上部可動演出役物 P 2 0 0 0 とが略同一方向に移動するのを遊技者が視認することとなるため、第 1 の態様の演出と第 2 の演出との関連性をより高めることができる。

【1 2 6 5】

以下では、図 3 2 7 から図 3 4 3 を用いて、回転役物 P 3 0 0 0 について説明する。

【1 2 6 6】

回転役物 P 3 0 0 0 は、後述する回転体 P 3 4 0 0 を回転させると共に、発光手段 P 3 3 0 0 を発光させることで、所定の演出を行うものである。回転役物 P 3 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の上部に配置される。回転役物 P 3 0 0 0 は、主として左側支持部 P 3 1 0 0、右側支持部 P 3 2 0 0、発光手段 P 3 3 0 0、回転体 P 3 4 0 0、駆動手段 P 3 5 0 0 及び遮蔽手段 P 3 6 0 0 を具備する。

【1 2 6 7】

図 3 2 7 から図 3 2 9 に示す左側支持部 P 3 1 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される部材である。左側支持部 P 3 1 0 0 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。左側支持部 P 3 1 0 0 の後部は、ビス等により遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される。

【1 2 6 8】

右側支持部 P 3 2 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される部材である。右側支持部 P 3 2 0 0 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。右側支持部 P 3 2 0 0 は、左側支持部 P 3 1 0 0 との間に所定の間隔を空けて、左側支持部 P 3 1 0 0 の右方に配置される。右側支持部 P 3 2 0 0 の後部は、ビス等により遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される。

【1 2 6 9】

左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 の間には、後述する回転体 P 3 4 0 0 等が配置される。左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 によって、回転体 P 3 4 0 0 等が遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される。

【1 2 7 0】

図 3 2 8 から図 3 3 2 に示す発光手段 P 3 3 0 0 は、後述する回転体 P 3 4 0 0 の内側に光を照射することで、当該回転体 P 3 4 0 0 の外部方向に光を照射するものである。発光手段 P 3 3 0 0 は、主として支軸 P 3 3 1 0、基板支持部 P 3 3 2 0、基板 P 3 3 3 0、発光部 P 3 3 4 0 及び回転支持部 P 3 3 5 0 を具備する。

【1 2 7 1】

図 3 2 9、図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示す支軸 P 3 3 1 0 は、後述する基板支持部 P 3 3 2 0 等を支持する部材である。支軸 P 3 3 1 0 は、略円柱状に形成される。支軸 P 3 3 1 0 は、長手方向を左右に向けて配置される。支軸 P 3 3 1 0 の左右両端部は、左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 にそれぞれ支持される。支軸 P 3 3 1 0 は、左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 に対して回転不能となるように固定される。

【1 2 7 2】

基板支持部 P 3 3 2 0 は、後述する基板 P 3 3 3 0 を支持する部材である。基板支持部 P 3 3 2 0 は、主として支持板部 P 3 3 2 1 及びボス部 P 3 3 2 2 を具備する。

【1 2 7 3】

支持板部 P 3 3 2 1 は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される部分である。支持板部 P 3 3 2 1 は、背面視において、長手方向を左右に向けた略矩形状に形成される。支持板部 P 3 3 2 1 には、凹部 P 3 3 2 1 a が形成される。

【1 2 7 4】

凹部 P 3 3 2 1 a は、支持板部 P 3 3 2 1 の背面を前方に向かって凹ませるようにして形成された部分である。凹部 P 3 3 2 1 a は、支持板部 P 3 3 2 1 の上下中途部（上下略

10

20

30

40

50

中央)に形成される。凹部P3321aは、支持板部P3321の左端から右端に亘って、当該支持板部P3321の長手方向(左右方向)に沿うように形成される。支持板部P3321の凹部P3321a内には、支軸P3310が嵌め込まれるように配置される。このようにして、支軸P3310によって、支持板部P3321(基板支持部P3320)が支持される。

【1275】

ボス部P3322は、支持板部P3321に後述する基板P3330を取り付けるための部分である。ボス部P3322は、略円柱状に形成される。ボス部P3322は、長手方向を前後に向けて配置される。ボス部P3322は、支持板部P3321の前面から前方に向かって突出するように形成される。ボス部P3322は、支持板部P3321に複数設けられる。

10

【1276】

図328から図332に示す基板P3330は、後述する発光部P3340が設けられる部材である。基板P3330は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。基板P3330は、正面視略矩形形状に形成される。基板P3330の上下幅及び左右幅は、支持板部P3321の上下幅及び左右幅と略同一となるように形成される。基板P3330は、支持板部P3321の前方に配置される。基板P3330は、ビス等によりボス部P3322に固定される。これによって、基板P3330は基板支持部P3320に支持される。

【1277】

20

発光部P3340は、発光可能な部材である。発光部P3340としては、例えば適宜の色に発光可能なLEDが用いられる。発光部P3340は、基板P3330の前面に設けられる。発光部P3340は、基板P3330の前面の略全域に複数設けられる。

【1278】

図328、図330及び図331に示す回転支持部P3350は、後述する回転体P3400を回転可能に支持する部分である。回転支持部P3350は、側面視円形状に形成される。回転支持部P3350は、基板支持部P3320及び基板P3330の左方に配置される。回転支持部P3350は、基板支持部P3320の左端部に固定される。回転支持部P3350の中心には、支軸P3310が相対回転不能となるように挿通される。

【1279】

30

図328、図329、図332、図333及び図334に示す回転体P3400は、複数(本実施形態では、2つ)の演出面を有し、回転可能なものである。回転体P3400は、主として第1の演出面P3410、第1のレンズ部材P3420、第2の演出面P3430、第2のレンズ部材P3440、第1の連結面P3450、第2の連結面P3460、左側面P3470及び右側面P3480を具備する。即ち、本実施形態では、第1の演出部の一例として第1の演出面P3410と、第2の演出部の一例として第2の演出面P3430を具備する。なお、演出部は、平面形状以外でもよく、凸凹に形成された演出部であったり、曲線形状に形成された演出部であってもよい。

【1280】

なお、後述するように、回転体P3400は回転可能となるように設けられる。そこで以下では、図328、図329、図332、図333及び図334等のように、第1の演出面P3410が前方に向けられ、かつ第2の演出面P3430が後方に向けられた状態に基づいて、回転体P3400の構成を説明する。

40

【1281】

図328、図329、図332及び図333に示す第1の演出面P3410は、適宜の装飾が施された部分である。第1の演出面P3410は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第1の演出面P3410は、板面を前後に向けて配置される。第1の演出面P3410の前面には、適宜の文字、図形、記号、着色等が装飾として施される。第1の演出面P3410には、光を透過させることが可能な部分(第1の透光部)が形成される。本実施形態においては、第1の演出面P3410全体が第1の透光部となるよう

50

に形成されている。

【1282】

図329及び図332に示す第1のレンズ部材P3420は、第1の演出面P3410に照射される光を適宜案内（拡散等）させるための部材である。第1のレンズ部材P3420は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第1のレンズ部材P3420は、板面を前後に向けて配置される。第1のレンズ部材P3420は、第1の演出面P3410の後面に固定される。

【1283】

図328、図329、図332、図333及び図334に示す第2の演出面P3430は、適宜の装飾が施された部分である。第2の演出面P3430は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第2の演出面P3430は、板面を前後に向けて配置される。第2の演出面P3430は、第1の演出面P3410の後方に配置される。第2の演出面P3430の後面には、適宜の文字、図形、記号、着色等が装飾として施される。第2の演出面P3430には、第1の演出面P3410とは異なる装飾が施される。第2の演出面P3430には、光を透過させることが可能な部分（第2の透光部）が形成される。本実施形態においては、第2の演出面P3430全体が第2の透光部となるように形成されている。すなわち、第2の演出面P3430（第2の透光部）は、第1の演出面P3410（第1の透光部）と、形状、文字、図形、記号、着色等のいずれかが異なるように形成されている。

【1284】

図328、図332、図333及び図334に示す第2のレンズ部材P3440は、第2の演出面P3430に照射される光を適宜案内（拡散等）させるための部材である。第2のレンズ部材P3440は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第2のレンズ部材P3440は、板面を前後に向けて配置される。第2のレンズ部材P3440は、第2の演出面P3430の前面に固定される。

【1285】

図328、図329、図332、図333及び図334に示す第1の連結面P3450は、第1の演出面P3410と第2の演出面P3430を連結する部分である。第1の連結面P3450は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第1の連結面P3450は、板面を上下に向けて配置される。第1の連結面P3450の前端部は、第1の演出面P3410の上端部に固定される。第1の連結面P3450の後端部は、第2の演出面P3430の上端部に固定される。これによって第1の連結面P3450は、第1の演出面P3410と第2の演出面P3430の上端部同士を連結する。第1の連結面P3450の上面には、適宜の装飾が施される。本実施形態においては、第1の連結面P3450は、光が透過不能となるように形成されている。

【1286】

第2の連結面P3460は、第1の演出面P3410と第2の演出面P3430を連結する部分である。第2の連結面P3460は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第2の連結面P3460は、板面を上下に向けて配置される。第2の連結面P3460の前端部は、第1の演出面P3410の下端部に固定される。第2の連結面P3460の後端部は、第2の演出面P3430の下端部に固定される。これによって第2の連結面P3460は、第1の演出面P3410と第2の演出面P3430の下端部同士を連結する。第2の連結面P3460の下面には、適宜の装飾が施される。本実施形態においては、第2の連結面P3460は、光が透過不能となるように形成されている。

【1287】

図328、図329、図333及び図334に示す左側面P3470は、回転体P3400の左側部を形成する部分である。左側面P3470は、板面を左右に向けた略矩形板状に形成される。左側面P3470は、第1の演出面P3410、第2の演出面P3430、第1の連結面P3450及び第2の連結面P3460の左端部に固定される。左側面P3470には、円形孔P3471が形成される。

【1288】

円形孔P3471は、左側面P3470を左右に貫通する孔である。円形孔P3471は、側面視円形状に形成される。

【1289】

右側面P3480は、回転体P3400の右側部を形成する部分である。右側面P3480は、板面を左右に向けた略矩形板状に形成される。右側面P3480は、第1の演出面P3410、第2の演出面P3430、第1の連結面P3450及び第2の連結面P3460の右端部に固定される。右側面P3480には、ギヤP3481が形成される。

【1290】

ギヤP3481は、後述する駆動手段P3500からの駆動力が伝達されるものである。ギヤP3481は、軸線を左右に向けて、右側面P3480の右面に一体的に形成される。

【1291】

このように回転体P3400は、第1の演出面P3410、第2の演出面P3430、第1の連結面P3450、第2の連結面P3460、左側面P3470及び右側面P3480によって、6面を有する略直方体状に形成される。

【1292】

図328、図329、図331及び図332に示すように、回転体P3400は、発光手段P3300の基板支持部P3320、基板P3330及び発光部P3340を収容する。図331に示すように、回転体P3400の左側面P3470（図333に示す円形孔P3471）には、発光手段P3300の回転支持部P3350が相対回転可能に挿通される。回転体P3400の右側面P3480（ギヤP3481の中心部分）には、発光手段P3300の支軸P3310が相対回転可能に挿通される。右側面P3480のギヤP3481は、後述する駆動手段P3500の収容部P3510内に挿入される。このように回転体P3400は、基板P3330等を収容すると共に、支軸P3310を中心として回転可能となるように配置される。

【1293】

図328、図329及び図335に示す駆動手段P3500は、回転体P3400の回転を制御するものである。駆動手段P3500は、主として収容部P3510、モータP3520、駆動ギヤP3530、第1の検出ギヤP3540、第2の検出ギヤP3550、第1の検出センサP3560及び第2の検出センサP3570を具備する。

【1294】

収容部P3510は、後述する駆動ギヤP3530、第1の検出ギヤP3540及び第2の検出ギヤP3550を収容するものである。収容部P3510は、内部空間を有する箱状に形成される。収容部P3510は、右側支持部P3200に固定される。なお、図335においては、収容部P3510の内部（駆動ギヤP3530等）を示すために、収容部P3510の右部を開放した状態を示している。

【1295】

モータP3520は、回転体P3400を回転駆動させるための駆動力を発生するもの（駆動源）である。モータP3520は、収容部P3510の右側面に固定される。

【1296】

図335に示す駆動ギヤP3530は、モータP3520の駆動力により回転するものである。駆動ギヤP3530は、軸線を左右に向けて収容部P3510の内部に配置される。駆動ギヤP3530は、モータP3520の出力軸（不図示）に固定される。駆動ギヤP3530は、収容部P3510に挿入された回転体P3400のギヤP3481の後下方に配置される。駆動ギヤP3530は、ギヤP3481と歯合される。

【1297】

第1の検出ギヤP3540は、回転体P3400の回転位置を検出するためのものである。第1の検出ギヤP3540は、軸線を左右に向けて収容部P3510の内部に配置される。第1の検出ギヤP3540は、ギヤP3481の後上方に配置される。第1の検出

10

20

30

40

50

ギヤP3540は、ギヤP3481と歯合される。

【1298】

第2の検出ギヤP3550は、回転体P3400の回転位置を検出するためのものである。第2の検出ギヤP3550は、軸線を左右に向けて収容部P3510の内部に配置される。第2の検出ギヤP3550は、ギヤP3481の前下方に配置される。第2の検出ギヤP3550は、ギヤP3481と歯合される。

【1299】

図328及び図329に示す第1の検出センサP3560は、第1の検出ギヤP3540が所定の回転位置にあるか否かを検出するものである。第1の検出センサP3560は、収容部P3510の上部に固定される。第1の検出センサP3560の一部（検出部）は収容部P3510内に挿入され、第1の検出ギヤP3540が所定の回転位置にあるか否かを検出することができる。

10

【1300】

図328に示す第2の検出センサP3570は、第2の検出ギヤP3550が所定の回転位置にあるか否かを検出するものである。第2の検出センサP3570は、収容部P3510の下部に固定される。第2の検出センサP3570の一部（検出部）は収容部P3510内に挿入され、第2の検出ギヤP3550が所定の回転位置にあるか否かを検出することができる。

【1301】

このように構成された駆動手段P3500において、モータP3520が駆動すると、当該モータP3520の駆動力は、駆動ギヤP3530を介して回転体P3400のギヤP3481に伝達される。これによって、回転体P3400は、発光手段P3300の支軸P3310を中心として回転する。

20

【1302】

また、回転体P3400の回転に伴って、第1の検出ギヤP3540及び第2の検出ギヤP3550が回転する。第1の検出センサP3560及び第2の検出センサP3570によって、第1の検出ギヤP3540及び第2の検出ギヤP3550が所定の回転位置にあるか否かを検出することで、回転体P3400の回転位置を検出することができる。

【1303】

具体的には、回転体P3400が第1の演出面P3410を正面（前方）に向けた状態、すなわち第1の演出面P3410が遊技者から視認可能な位置（以下、この位置を単に「演出位置」と称する）に位置するまで回転した状態において、第1の検出センサP3560は、第1の検出ギヤP3540が所定の回転位置にあることを検出する。すなわち、第1の検出センサP3560は、第1の演出面P3410が演出位置にあることを検出することができる。

30

【1304】

また、回転体P3400が第2の演出面P3430を正面（前方）に向けた状態、すなわち第2の演出面P3430が演出位置に位置するまで回転した状態において、第2の検出センサP3570は、第2の検出ギヤP3550が所定の回転位置にあることを検出する。すなわち、第2の検出センサP3570は、第2の演出面P3430が演出位置にあることを検出することができる。

40

【1305】

このように、第1の検出センサP3560及び第2の検出センサP3570によって、第1の演出面P3410又は第2の演出面P3430のどちらかが演出位置に位置していることを検出することができる。当該検出に基づいてモータP3520を駆動又は停止させることで、第1の演出面P3410又は第2の演出面P3430のいずれか一方を任意に演出位置に回転移動させることができる。

【1306】

図332、及び図336から図339までに示す遮蔽手段P3600は、発光手段P3300から回転体P3400の内側面に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する

50

ものである。遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、主として発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 及び回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 を具備する。

【1307】

図 3 3 2、図 3 3 6、図 3 3 7 及び図 3 3 9 に示す発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 は、発光手段 P 3 3 0 0 に固定される部材である。発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 は、主として左遮蔽部 P 3 6 1 1、右遮蔽部 P 3 6 1 2、上連結部 P 3 6 1 3、下連結部 P 3 6 1 4、左固定部 P 3 6 1 5 及び右固定部 P 3 6 1 6 を具備する。

【1308】

左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の左部を形成する部分である。左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。左遮蔽部 P 3 6 1 1 の後端部の上下幅は、発光手段 P 3 3 0 0 の基板 P 3 3 3 0 の上下幅と略同一となるように形成される。左遮蔽部 P 3 6 1 1 の前端部は、後端部から前方に向かって膨出するような側面視円弧状に形成される。より具体的には、後述するように発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 が基板 P 3 3 3 0 に取り付けられた際に、左遮蔽部 P 3 6 1 1 の前端部は、側面視において支軸 P 3 3 1 0 を中心とする円弧状となるように形成される（図 3 3 2 参照）。左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、正面視において概ね上下に延びるように形成されると共に、上部に比べて下部が左方に位置するように、上下中途部に段差（屈曲部分）が形成されている。

【1309】

右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の右部を形成する部分である。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 の右方に配置される。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、側面視において左遮蔽部 P 3 6 1 1 と略同一形状となるように形成される。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、正面視において上下中途部が上下両端部に比べて内側（左方）に位置するように、上下両端部から上下中途部に向かって左方に傾斜するように形成されている。

【1310】

上連結部 P 3 6 1 3 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 を連結する部分である。上連結部 P 3 6 1 3 は、長手方向を左右に向けた長手状に形成される。上連結部 P 3 6 1 3 の左右両端部は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 及び右遮蔽部 P 3 6 1 2 の上端部にそれぞれ連結される。これによって上連結部 P 3 6 1 3 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 の上端部同士を連結する。

【1311】

下連結部 P 3 6 1 4 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 を連結する部分である。下連結部 P 3 6 1 4 は、長手方向を左右に向けた長手状に形成される。下連結部 P 3 6 1 4 の左右両端部は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 及び右遮蔽部 P 3 6 1 2 の下端部にそれぞれ連結される。これによって下連結部 P 3 6 1 4 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 の下端部同士を連結する。

【1312】

左固定部 P 3 6 1 5 は、基板 P 3 3 3 0 に対して固定される部分である。左固定部 P 3 6 1 5 は、長手方向を上下に向けた長手状に形成される。左固定部 P 3 6 1 5 の上下両端部は、上連結部 P 3 6 1 3 及び下連結部 P 3 6 1 4 の左部にそれぞれ連結される。

【1313】

右固定部 P 3 6 1 6 は、基板 P 3 3 3 0 に対して固定される部分である。右固定部 P 3 6 1 6 は、長手方向を上下に向けた長手状に形成される。右固定部 P 3 6 1 6 の上下両端部は、上連結部 P 3 6 1 3 及び下連結部 P 3 6 1 4 の右部にそれぞれ連結される。

【1314】

図 3 3 2 及び図 3 3 6 に示すように、左固定部 P 3 6 1 5 及び右固定部 P 3 6 1 6 は、ビス等により基板 P 3 3 3 0 の前面に固定される。これによって、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 が基板 P 3 3 3 0 の左右中央部に取り付けられる。この際、基板 P 3 3 3 0 に設

10

20

30

40

50

けられた複数の発光部 P 3 3 4 0 のうち、基板 P 3 3 3 0 の左右中央部に配置された発光部 P 3 3 4 0 が、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の内側（正面視において、左遮蔽部 P 3 6 1 1、右遮蔽部 P 3 6 1 2、上連結部 P 3 6 1 3 及び下連結部 P 3 6 1 4 によって囲まれた範囲）に配置される。

【1315】

図 3 3 2、図 3 3 6、図 3 3 8 及び図 3 3 9 に示す回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、回転体 P 3 4 0 0 に固定される部材である。回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、主として左遮蔽部 P 3 6 2 1、右遮蔽部 P 3 6 2 2、第 1 の連結部 P 3 6 2 3 及び第 2 の連結部 P 3 6 2 4 を具備する。

【1316】

左遮蔽部 P 3 6 2 1 は、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 の左部を形成する部分である。左遮蔽部 P 3 6 2 1 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。左遮蔽部 P 3 6 2 1 の後端部の上下幅は、第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0 の上下幅と略同一となるように形成される。左遮蔽部 P 3 6 2 1 は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る左遮蔽部 P 3 6 2 1 は、正面視において概ね上下に延びるように形成されると共に、下部に比べて上部が左方に位置するように、上下中途部に段差（屈曲部分）が形成されている。左遮蔽部 P 3 6 2 1 には、凹部 P 3 6 2 1 a が形成される。

【1317】

凹部 P 3 6 2 1 a は、左遮蔽部 P 3 6 2 1 の前端部を後方に向かって凹ませるようにして形成される。凹部 P 3 6 2 1 a は、左遮蔽部 P 3 6 2 1 の前端部の上下略中央部に形成される。凹部 P 3 6 2 1 a は、側面視略円弧状に形成される。より具体的には、後述するように回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 が第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0 に取り付けられた際に、凹部 P 3 6 2 1 a は、側面視において支軸 P 3 3 1 0 を中心とする円弧状となるように形成される（図 3 3 2 参照）。また、凹部 P 3 6 2 1 a の半径は、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の左遮蔽部 P 3 6 1 1 の円弧状の半径と略同一となるように（厳密には、若干大きくなるように）形成される。

【1318】

右遮蔽部 P 3 6 2 2 は、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 の右部を形成する部分である。右遮蔽部 P 3 6 2 2 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。右遮蔽部 P 3 6 2 2 は、左遮蔽部 P 3 6 2 1 の右方に配置される。左遮蔽部 P 3 6 2 1 と右遮蔽部 P 3 6 2 2 の間隔（左右の間隔）は、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 の間隔と略同一となるように形成される。右遮蔽部 P 3 6 2 2 は、側面視において左遮蔽部 P 3 6 2 1 と略同一形状となるように形成される。右遮蔽部 P 3 6 2 2 は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る右遮蔽部 P 3 6 2 2 は、正面視において上下中途部が上下両端部に比べて内側（左方）に位置するように、上下両端部から上下中途部に向かって左方に傾斜するように形成されている。右遮蔽部 P 3 6 2 2 には、凹部 P 3 6 2 2 a が形成される。

【1319】

凹部 P 3 6 2 2 a は、右遮蔽部 P 3 6 2 2 の前端部を後方に向かって凹ませるようにして形成される。凹部 P 3 6 2 2 a は、右遮蔽部 P 3 6 2 2 の前端部の上下略中央部に形成される。凹部 P 3 6 2 2 a は、側面視において、左遮蔽部 P 3 6 2 1 の凹部 P 3 6 2 1 a と略同一形状となるように形成される。

【1320】

第 1 の連結部 P 3 6 2 3 は、左遮蔽部 P 3 6 2 1 と右遮蔽部 P 3 6 2 2 を連結する部分である。第 1 の連結部 P 3 6 2 3 は、板面を上下に向けた略矩形板状に形成される。第 1 の連結部 P 3 6 2 3 の左右両端部は、左遮蔽部 P 3 6 2 1 及び右遮蔽部 P 3 6 2 2 の上端部にそれぞれ連結される。これによって第 1 の連結部 P 3 6 2 3 は、左遮蔽部 P 3 6 2 1 と右遮蔽部 P 3 6 2 2 の上端部同士を連結する。

【1321】

第 2 の連結部 P 3 6 2 4 は、左遮蔽部 P 3 6 2 1 と右遮蔽部 P 3 6 2 2 を連結する部分

10

20

30

40

50

である。第2の連結部P3624は、板面を上下に向けた略矩形板状に形成される。第2の連結部P3624の左右両端部は、左遮蔽部P3621及び右遮蔽部P3622の下端部にそれぞれ連結される。これによって第2の連結部P3624は、左遮蔽部P3621と右遮蔽部P3622の下端部同士を連結する。

【1322】

図332及び図336に示すように、第1の連結部P3623及び第2の連結部P3624は、ビス等により第2のレンズ部材P3440の前面に固定される。これによって、回転体側遮蔽手段P3620が第2のレンズ部材P3440の左右中央部（左右方向において、発光手段側遮蔽手段P3610と同一位置）に取り付けられる。

【1323】

以下では、上述の如く構成された回転体物3000による演出態様について説明する。

【1324】

まず、図332及び図339に示すように、回転体P3400の演出面のうち、第1の演出面P3410が正面を向く位置（演出位置）に位置している場合について説明する。

【1325】

この場合、遊技者からは第1の演出面P3410が視認容易となっている。また、第2の演出面P3430は後方を向いているため、遊技者からは視認困難となっている。この際、第2の演出面P3430（第2のレンズ部材P3440）の内側に固定された回転体側遮蔽手段P3620は、発光手段P3300の基板P3330の後方に位置している。

【1326】

この状態では、基板P3330の前面に固定された発光手段側遮蔽手段P3610と、第2の演出面P3430の内側に固定された回転体側遮蔽手段P3620は、別々に分離された状態（以下、単に「分離状態」と称する）となる。分離状態では、発光手段側遮蔽手段P3610と回転体P3400の第1の演出面P3410との間には大きな隙間が形成されている。このため、基板P3330に設けられた複数の発光部P3340からの光は、発光手段側遮蔽手段P3610と回転体P3400の第1の演出面P3410との間の隙間を介して、回転体P3400の第1のレンズ部材P3420全域に照射される。当該第1のレンズ部材P3420を透過した光は、第1の演出面P3410の内側全域に照射される。これによって、図340に示すように、第1の演出面P3410全体から外部に略均一に光が照射され、第1の演出面P3410全体が、略均一に発光することになる。すなわちこの場合、第1の演出面P3410（第1の透光部）に応じて、発光手段P3300から第1の演出面P3410の内面側の全体（第1の照射範囲）に光が照射される。

【1327】

次に、図341及び図342に示すように、回転体P3400の演出面のうち、第2の演出面P3430が正面を向く位置（演出位置）に位置している場合について説明する。

【1328】

この場合、遊技者からは第2の演出面P3430が視認容易となっている。また、第1の演出面P3410は後方を向いているため、遊技者からは視認困難となっている。この際、第2の演出面P3430（第2のレンズ部材P3440）の内側に固定された回転体側遮蔽手段P3620は、発光手段P3300の基板P3330の前方に位置している。

【1329】

この状態では、基板P3330の前面に固定された発光手段側遮蔽手段P3610の前端が、第2の演出面P3430の内側に固定された回転体側遮蔽手段P3620の凹部（凹部P3621a及び凹部P3622a）に嵌り込むように位置している。このようにして、発光手段側遮蔽手段P3610と回転体側遮蔽手段P3620とによって、基板P3330から第2の演出面P3430まで延びる1つの筒状の部材が形成された状態（以下、単に「制限状態」と称する）となる。制限状態では、遮蔽手段P3600によって、基板P3330に設けられた複数の発光部P3340からの光の照射範囲が、所定の範囲に制限される。

【1330】

10

20

30

40

50

具体的には、複数の発光部 P 3 3 4 0 のうち、遮蔽手段 P 3 6 0 0（発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0）の内側に配置された発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、当該遮蔽手段 P 3 6 0 0 の外側に出ることができない。このため、当該発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 のうち、正面視で遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側に位置する範囲にのみ照射される（図 3 4 3 参照）。

【1 3 3 1】

一方、複数の発光部 P 3 3 4 0 のうち、遮蔽手段 P 3 6 0 0（発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0）の外側に配置された発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、当該遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側に入ることができない。このため、当該発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 のうち、正面視で遮蔽手段 P 3 6 0 0 の外側に位置する範囲にのみ照射される（図 3 4 3 参照）。

10

【1 3 3 2】

このように、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御されている場合、遮蔽手段 P 3 6 0 0 が制限状態となり、発光部 P 3 3 4 0 から第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の内側に照射される光の照射範囲を所定の範囲（正面視において遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側に位置する範囲、又は外側に位置する範囲）に制限することができる。すなわち、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が演出位置に移動制御された場合の光の照射範囲（第 1 の照射範囲）と、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御された場合の光の照射範囲（第 2 の照射範囲）と、を異ならせることができる。これによって、例えば、遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側の発光部 P 3 3 4 0 と外側の発光部 P 3 3 4 0 を異なる態様（例えば、異なる明るさ、色、タイミング等）で発光させることで、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 を非均一に発光させることができる。

20

【1 3 3 3】

特に本実施形態では、正面視における遮蔽手段 P 3 6 0 0 の形状を、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 に施された装飾と対応する形状となるように形成することを想定している。これによって、発光手段 P 3 3 0 0 から照射される光の照射範囲（第 2 の照射範囲）を第 2 の演出面 P 3 4 3 0（第 2 の透光部）に応じたものとし、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の装飾をより引き立てるように発光させることができる。例えば、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 に施された文字と、遮蔽手段 P 3 6 0 0 と、が正面視において一致するように形成することで、当該文字をその他の装飾と異なる態様で発光させることができる。

30

【1 3 3 4】

また本実施形態では、制限状態において、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 の後端部は、基板 P 3 3 3 0 よりも後方に位置している（図 3 4 1 参照）。これによって、基板 P 3 3 3 0 の前面に設けられた発光部 P 3 3 4 0 から照射された光が遮蔽手段 P 3 6 0 0 の後方から回り込む（遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側から外側へ、又は外側から内側へ照射される）のを効果的に抑制することができる。

【1 3 3 5】

また本実施形態では、図 3 4 1 等に応示するように、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 を、支軸 P 3 3 1 0（回転体 P 3 4 0 0 の回転中心）を中心とする円弧状に膨出する形状とすると共に、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 を、支軸 P 3 3 1 0 を中心とする円弧状に凹む形状としている。これによって、回転体 P 3 4 0 0 が回転する際の部材同士の干渉をなくしながらも、制限状態となった遮蔽手段 P 3 6 0 0（発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 及び回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0）の隙間を小さくすることができる。

40

【1 3 3 6】

すなわち、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 及び回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 に、回転体 P 3 4 0 0 の回転軌跡に沿う円弧状の部分を形成することで、当該発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 との干渉を回避することができる。またこのように構成することで、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 とが対向する部分（円弧状に形成された部分）を近づけて隙間を小さくことができ、光の遮蔽性を向上することができる。これによって、発光部 P 3 3 4 0 から照射された光が遮蔽

50

手段 P 3 6 0 0 を超えて漏れ出すのを効果的に抑制することができる。

【1 3 3 7】

このように、演出位置に移動制御されている演出面（第 1 の演出面 P 3 4 1 0 又は第 2 の演出面 P 3 4 3 0）の種別によって、発光手段 P 3 3 0 0 による装飾面の発光態様を異ならせることができる。これによって、装飾面の種別に応じた異なる演出（発光演出）を行い、回転役物 P 3 0 0 0 による演出の興趣を向上させることができる。

【1 3 3 8】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1 3 3 9】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【1 3 4 0】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵すると共に複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当り中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【1 3 4 1】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1 3 4 2】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1 3 4 3】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

透光部を有し遊技者から視認可能な複数の演出面（演出部）から形成される回転体 P 3 4 0 0 を備えた遊技機であって、

前記回転体 P 3 4 0 0 の内部に設けられ、少なくとも一つの演出面の内面側に光を照射することで前記透光部を介して前記回転体 P 3 4 0 0 の外部方向に光を照射可能な発光手段 P 3 3 0 0 と、

前記発光手段 P 3 3 0 0 から演出面の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する遮蔽手段 P 3 6 0 0 と、

前記回転体 P 3 4 0 0 を回転させ前記複数の演出面のうちいずれかの演出面を遊技者から視認容易な演出位置に移動制御する駆動手段 P 3 5 0 0 と、を備え、

前記複数の演出面は、

第 1 の演出面 P 3 4 1 0 と、

前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 とは別の演出面である第 2 の演出面 P 3 4 3 0 と、を含み、

前記回転体 P 3 4 0 0 は、前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 により、前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が前記演出位置に移動制御されている場合と、前記第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が前記演出位置に移動制御されている場合とで、前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲が異なることを特徴とするものである。

【1 3 4 4】

また、本実施形態に係る遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 に設けられる回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 と、

前記発光手段 P 3 3 0 0 に設けられる発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と、

を含み、

前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って前記回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 が移動することにより、前記発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と共に前記発光手段 P 3 3 0 0 から前記演出面（演出部）の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限可能であり、

前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が前記演出位置に移動制御された場合、前記発光手段 P 3 3 0 0 から前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の内面側に照射される光の照射範囲が第 1 の照射

10

20

30

40

50

範囲となり、前記第2の演出面P3430が前記演出位置に移動制御された場合に、前記発光手段P3300から前記第2の演出面P3430の内面側に照射される光の照射範囲が前記第1の照射範囲とは異なる第2の照射範囲となることを特徴とするものである。

【1345】

このような構成によれば、遊技機の興趣を向上させることができる。

【1346】

具体的には、第1の演出面P3410が演出位置に移動制御された場合と、第2の演出面P3430が演出位置に移動制御された場合とで、発光手段P3300による演出面の発光態様を異ならせることができる。すなわち、演出位置に移動制御されている演出面の種別によって、異なる発光演出が可能となり、ひいては遊技機の興趣を向上させることができる。

10

【1347】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1348】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開2018-161333号公報に記載の如くである。

【1349】

特開2018-161333号公報には、発光部を内蔵すると共に複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当り中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

20

【1350】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1351】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1352】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

透光部を有し遊技者から視認可能な複数の演出部から形成される回転体を備えた遊技機であって、

30

前記回転体の内部に設けられ、少なくとも一つの演出部の内面側に光を照射することで前記透光部を介して前記回転体の外部方向に光を照射可能な発光手段と、

前記発光手段から演出部の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する遮蔽手段と、

前記回転体を回転させ前記複数の演出部のうちいずれかの演出部を遊技者から視認容易な演出位置に移動制御する駆動手段と、を備え、

前記複数の演出面は、

第1の演出面P3410と、

前記第1の演出面P3410とは別の演出面である第2の演出面P3430と、を含み、

前記遮蔽手段P3600は、

40

前記回転体P3400に設けられる回転体側遮蔽手段P3620を含み、

前記回転体側遮蔽手段P3620は、

前記回転体P3400の回転に伴って移動することにより、前記第1の演出面P3410が前記演出位置に移動制御されている場合と、前記第2の演出面P3430が前記演出位置に移動制御されている場合とで、前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲を異ならせることを特徴とするものである。

【1353】

また、本実施形態に係る前記第1の演出面P3410は、

所定の形状で形成される第1の透光部を有し、

前記第2の演出面P3430は、

50

前記第 1 の透光部とは異なる形状で形成される第 2 の透光部を有し、

前記回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って移動することにより、前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が前記演出位置に移動制御されている場合は、前記発光手段 P 3 3 0 0 から照射される光の照射範囲が前記第 1 の透光部に応じた第 1 の照射範囲となることで前記第 1 の透光部が発光し、前記第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が前記演出位置に移動制御されている場合は、前記発光手段 P 3 3 0 0 から照射される光の照射範囲が前記第 2 の透光部に応じた第 2 の照射範囲となることで前記第 2 の透光部が発光することを特徴とするものである。

【1 3 5 4】

このような構成によれば、遊技機の興趣を向上させることができる。

10

【1 3 5 5】

具体的には、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が演出位置に移動制御された場合と、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御された場合とで、発光手段 P 3 3 0 0 による演出面の発光態様を異ならせることができる。すなわち、演出位置に移動制御されている演出面の種別によって、異なる発光演出が可能となり、ひいては遊技機の興趣を向上させることができる。

【1 3 5 6】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1 3 5 7】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

20

【1 3 5 8】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵すると共に複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【1 3 5 9】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【1 3 6 0】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

【1 3 6 1】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

透光部を有し遊技者から視認可能な複数の演出部から形成される回転体を備えた遊技機であって、

前記回転体の内部に設けられ、少なくとも一つの演出部の内面側に光を照射することで前記透光部を介して前記回転体の外部方向に光を照射可能な発光手段と、

前記発光手段から演出部の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する遮蔽手段と、

前記回転体を回転させ前記複数の演出部のうちいずれかの演出部を遊技者から視認容易な演出位置に移動制御する駆動手段と、を備え、

40

前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 に設けられる回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 と、

前記発光手段 P 3 3 0 0 に設けられる発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と、

を含み、

前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って前記回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 が移動することにより、前記発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と共に前記発光手段 P 3 3 0 0 から前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する状態と、前記発光手段から前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲を制限しない状態と、に切り替えられるこ

50

とを特徴とするものである。

【1362】

このような構成によれば、遊技機の興趣を向上させることができる。

【1363】

具体的には、第1の演出面P3410が演出位置に移動制御された場合と、第2の演出面P3430が演出位置に移動制御された場合とで、発光手段P3300による演出面の発光態様を異ならせることができる。すなわち、回転体P3400の回転に応じて、異なる発光演出が可能となり、ひいては遊技機の興趣を向上させることができる。

【1364】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

10

【1365】

例えば、駆動手段P3500による回転体P3400の移動（回転）と、発光手段P3300による光の照射は、任意に制御することができる。両者のタイミングを適宜設定することで、種々の態様の演出を行うことができる。

【1366】

また、本実施形態では第1の演出面P3410及び第2の演出面P3430の全体が透光部となっている（全体的に光が透過可能である）例を示したが、第1の演出面P3410及び第2の演出面P3430の一部のみを透光部とする（一部のみ光を透過可能とする）ことも可能である。例えば、第1の演出面P3410を、表面に施される装飾に応じて、透光性を有する部材と、透光性を有さない部材と、を組み合わせ形成することも可能である。

20

【1367】

また、遮蔽手段P3600として、回転体側遮蔽手段P3620のみを用いることも可能である。すなわち、発光手段側遮蔽手段P3610を省略することも可能である。この場合、第2の演出面P3430が演出位置に移動制御された場合、回転体側遮蔽手段P3620によって光の照射範囲が制限される。

【1368】

また、遮蔽手段P3600の構成（形状、大きさ等）は、上記実施形態に限るものではない。例えば、演出面に施された装飾に応じて適宜の形状、大きさ等とすることが可能である。

30

【1369】

また、遮蔽手段P3600は、本実施形態の回転体側遮蔽手段P3620のように、必ずしも回転体P3400に設けられている必要はない。すなわち、遮蔽手段P3600は、回転体P3400の移動制御（回転）に応じて、光の照射範囲を制限する状態と、制限しない状態と、に切り替え可能なものであればよい。例えば、回転体P3400の移動制御に応じて、別途設けられた駆動手段によって（若しくは、駆動手段P3500の駆動力を用いて）、光の照射範囲を制限する位置と、制限しない位置と、に移動可能な部材を遮蔽手段P3600とすることも可能である。

【1370】

以下では、図344から図364を用いて、演出装置P4000について説明する。

40

【1371】

図344に示す演出装置P4000は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。なお便宜上、演出装置P4000は、本発明の第10実施形態に係るパチンコ遊技機の別例の遊技盤P1100に設けられているものとする。

【1372】

演出装置P4000は、遊技盤P1100に設置される。演出装置P4000は、遊技盤P1100の開口領域1dにおいて遊技者が視認可能な位置で可動体P4300を移動制御することで、遊技者に視覚的な印象を与える。演出装置P4000は、移動制御機構

50

P 4 0 1 0、可動体 P 4 3 0 0 及び補強カバー P 4 4 0 0 を具備している。

【1 3 7 3】

移動制御機構 P 4 0 1 0 は、可動体 P 4 3 0 0 を、遊技者から視認し難い位置である図 3 4 4 に示す待機位置と、遊技者から視認可能な位置である図 3 5 8 から図 3 6 0 までに示す演出位置と、に移動制御するものである。なお、可動体 P 4 3 0 0 の詳細な説明については後述する。

【1 3 7 4】

本実施形態では、図 3 4 4 に示すように、待機位置を、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d よりも下方（遊技盤 P 1 1 0 0 の下側部分と重複する位置）としている。また、図 3 5 8 から図 3 6 0 までに示すように、演出位置を開口領域 1 d における下側部分としている。移動制御機構 P 4 0 1 0 は、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 及び左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を具備する。

【1 3 7 5】

図 3 4 4 及び図 3 4 5、図 3 5 8 に示す昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、可動体 P 4 3 0 0 を上下方向に移動制御するものである。ここで、可動体 P 4 3 0 0 は、後述する左右移動制御機構 P 4 2 0 0 に設けられており、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を介して、可動体 P 4 3 0 0 を移動制御する。すなわち、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、直接的には、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を上下方向に移動制御する。なお、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の詳細な説明については後述する。

【1 3 7 6】

昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、図 3 4 4 及び図 3 5 8 に示すように、待機位置と演出位置との間において左右移動制御機構 P 4 2 0 0（可動体 P 4 3 0 0）を移動制御する。なお、以下では、主として、可動体 P 4 3 0 0 を待機位置に位置させた状態を基準として、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 の構成について説明する。昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、左側移動ユニット P 4 1 1 0 及び右側移動ユニット P 4 1 6 0 を具備する。

【1 3 7 7】

左側移動ユニット P 4 1 1 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の左側において左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を上下方向に移動させると共に、上下方向の移動をガイドするものである。左側移動ユニット P 4 1 1 0 は、ベース部 P 4 1 2 0、第 1 のモータ P 4 1 3 0、第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 及び昇降シャフト P 4 1 5 0 を具備する。

【1 3 7 8】

ベース部 P 4 1 2 0 は、後述する第 1 のモータ P 4 1 3 0、第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 及び昇降シャフト P 4 1 5 0 が設置されるものである。ベース部 P 4 1 2 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の左側部分に固定される。ベース部 P 4 1 2 0 は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、ベース部 P 4 1 2 0 は、正面視において上下方向に長尺な略矩形状とされている。

【1 3 7 9】

図 3 4 4 に示す第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を上下方向に移動させるための駆動源である。第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の上側部分に設置される。また、第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の左側部分に設置される。第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、図 3 4 5 に示すように、出力軸 P 4 1 3 1 が、ベース部 P 4 1 2 0 を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。

【1 3 8 0】

図 3 4 5 に示す第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 は、第 1 のモータ P 4 1 3 0 で発生した駆動力を、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 側へと伝達するものである。第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の左側部分に設置される。第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 は、出力ギヤ P 4 1 4 1、第 1 のギヤ P 4 1 4 2 及び第 2 のギヤ P 4 1 4 3 を具備する。

【1 3 8 1】

出力ギヤ P 4 1 4 1 は、第 1 のモータ P 4 1 3 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 4 1 4 1 は、第 1 のモータ P 4 1 3 0 の出力軸 P 4 1 3 1 の後端部に固定される。

【1382】

第1のギヤP4142は、出力ギヤP4141の略下方に配置され、出力ギヤP4141と歯合する。第1のギヤP4142は、ベース部P4120の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1383】

第2のギヤP4143は、第1のギヤP4142の略下方に配置され、第1のギヤP4142と歯合する。第2のギヤP4143は、ベース部P4120の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1384】

昇降シャフトP4150は、左右移動制御機構P4200の上下方向の移動をガイドするものである。昇降シャフトP4150は、上下方向に長尺な略円柱形状とされている。昇降シャフトP4150は、ベース部P4120の右側部分に設置される。また、昇降シャフトP4150は、ベース部P4120の後面から離間するように設置される。

10

【1385】

右側移動ユニットP4160は、遊技盤P1100の右側において、左右移動制御機構P4200の上下方向の移動をガイドするものである。右側移動ユニットP4160は、ベース部P4170及び昇降シャフトP4180を具備する。

【1386】

ベース部P4170は、後述する昇降シャフトP4180が設置されるものである。ベース部P4170は、遊技盤P1100の右側部分に固定される。ベース部P4170は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、ベース部P4170は、正面視において上下方向に長尺な略矩形状とされている。

20

【1387】

昇降シャフトP4180は、左右移動制御機構P4200の上下方向の移動をガイドするものである。昇降シャフトP4180は、上下方向に長尺な略円柱形状とされている。昇降シャフトP4180は、ベース部P4170の左側部分に設置される。また、昇降シャフトP4180は、ベース部P4170の後面から離間するように設置される。

【1388】

図344から図351、図358から図360までに示す左右移動制御機構P4200は、可動体P4300を支持すると共に、可動体P4300を左右方向に移動制御するものである。左右移動制御機構P4200は、図358から図360までに示すように、演出位置において、可動体P4300を移動制御する。また、左右移動制御機構P4200は、昇降移動制御機構P4100により、上下方向に移動制御される。左右移動制御機構P4200は、左側移動ユニットP4110と右側移動ユニットP4160との間に配置される。左右移動制御機構P4200は、ベース部P4210、カバー部P4220、連結部P4230、ラック部P4240、ガイド部P4250、第2のモータP4260及び第2の伝達部P4270を具備する。

30

【1389】

図345、図347から図351までに示すベース部P4210は、後述する第2のモータP4260や第2の伝達部P4270が設置されるものである。ベース部P4210は、本体部P4211及び支持部P4219を具備する。

40

【1390】

図348に示す本体部P4211は、ベース部P4210の大部分を構成するものである。本体部P4211は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、本体部P4211は、正面視において左右方向に長尺な略矩形状とされている。本体部P4211は、前壁部P4212、上壁部P4215、下壁部P4216、左壁部P4217及び右壁部P4218を具備する。

【1391】

前壁部P4212は、本体部P4211の前側部分を構成するものである。前壁部P4212は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。前壁部P4212は、ガ

50

イド孔部 P 4 2 1 3 及び第 1 の付勢部受け部 P 4 2 1 4 を具備する。

【1392】

図 3 4 7 及び図 3 5 0 に示すガイド孔部 P 4 2 1 3 は、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドするものである。ガイド孔部 P 4 2 1 3 は、前壁部 P 4 2 1 2 を前後に貫通するように形成される。ガイド孔部 P 4 2 1 3 は、前壁部 P 4 2 1 2 の上下方向略中央部分に形成される。ガイド孔部 P 4 2 1 3 は、左右方向に長尺な形状とされる。

【1393】

図 3 5 1 に示す第 1 の付勢部受け部 P 4 2 1 4 は、後述する付勢部の付勢力を受けるものである。第 1 の付勢部受け部 P 4 2 1 4 は、前壁部 P 4 2 1 2 の右側部分において、後方へ突出するように設けられる。

【1394】

図 3 4 8 に示す上壁部 P 4 2 1 5 は、本体部 P 4 2 1 1 の上側部分を構成するものである。上壁部 P 4 2 1 5 は、前壁部 P 4 2 1 2 の上端部に設けられる。上壁部 P 4 2 1 5 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。上壁部 P 4 2 1 5 は、切欠部 P 4 2 1 5 a を具備する。

【1395】

切欠部 P 4 2 1 5 a は、上壁部 P 4 2 1 5 の後側部分を切り欠いたものである。切欠部 P 4 2 1 5 a は、上壁部 P 4 2 1 5 の左右方向中央部分に形成される。

【1396】

下壁部 P 4 2 1 6 は、本体部 P 4 2 1 1 の下側部分を構成するものである。下壁部 P 4 2 1 6 は、前壁部 P 4 2 1 2 の下端部に設けられる。下壁部 P 4 2 1 6 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。

【1397】

左壁部 P 4 2 1 7 は、本体部 P 4 2 1 1 の左側部分を構成するものである。左壁部 P 4 2 1 7 は、前壁部 P 4 2 1 2 の左端部に設けられる。左壁部 P 4 2 1 7 は、厚さ方向を左右方向に向けた略板形状とされている。

【1398】

右壁部 P 4 2 1 8 は、本体部 P 4 2 1 1 の右側部分を構成するものである。右壁部 P 4 2 1 8 は、右壁部 P 4 2 1 8 の右端部に設けられる。右壁部 P 4 2 1 8 は、厚さ方向を左右方向に向けた略板形状とされている。

【1399】

支持部 P 4 2 1 9 は、後述するガイド部 P 4 2 5 0 を支持するものである。支持部 P 4 2 1 9 は、本体部 P 4 2 1 1 の右端部から上方に延びるように形成される。

【1400】

図 3 4 5 に示すカバー部 P 4 2 2 0 は、本体部 P 4 2 1 1 の開口を覆うものである。カバー部 P 4 2 2 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた、左右方向に長尺な板形状とされる。カバー部 P 4 2 2 0 は、本体部 P 4 2 1 1 とによって、後述する第 2 の伝達部 P 4 2 7 0 を収容するハウジングを構成する。

【1401】

連結部 P 4 2 3 0 は、カバー部 P 4 2 2 0 (ベース部 P 4 2 1 0) と、後述するラック部 P 4 2 4 0 とを連結するものである。連結部 P 4 2 3 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされる。連結部 P 4 2 3 0 は、右側部分が、カバー部 P 4 2 2 0 の後面における左側端部に固定される。また、連結部 P 4 2 3 0 は、左側部分が、カバー部 P 4 2 2 0 の左側端部よりも左方に突出する。

【1402】

図 3 4 5 から図 3 4 7 までに示すラック部 P 4 2 4 0 は、第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 が伝達する回転を、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動に変換するものである。ラック部 P 4 2 4 0 は、連結部 P 4 2 3 0 の左側部分に固定される。ラック部 P 4 2 4 0 は、本体部 P 4 2 4 1、ガイド孔部 P 4 2 4 2 及びラック歯部 P 4 2 4 3 を具備する。

【1403】

図346及び図347に示す本体部P4241は、ラック部P4240の大部分を構成するものである。本体部P4241は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされる。本体部P4241は、正面視において、上下方向に長尺な略矩形状とされる。本体部P4241は、下側部分が、連結部P4230の左側部分の前面に固定される。

【1404】

ガイド孔部P4242は、本体部P4241を上下方向に貫通する孔である。ガイド孔部P4242には、左側移動ユニットP4110の昇降シャフトP4150が挿通される。ガイド孔部P4242に昇降シャフトP4150が挿通されることで、左右移動制御機構P4200の左側部分において、左右移動制御機構P4200の上下方向の移動がガイドされる。

【1405】

ラック歯部P4243は、第1の伝達部P4140の第2のギヤP4143と歯合するものである。ラック歯部P4243は、本体部P4241の左端部に設けられる。ラック歯部P4243は、ガイド孔部P4242に昇降シャフトP4150が挿通された状態で第2のギヤP4143と歯合する。

【1406】

図346及び図347に示すガイド部P4250は、左右移動制御機構P4200の上下方向の移動をガイドするものである。ガイド部P4250は、支持部P4219の上端部に固定される。ガイド部P4250は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされる。ガイド部P4250は、正面視において略矩形状とされる。ガイド部P4250は、ガイド孔部P4251を具備する。

【1407】

ガイド孔部P4251は、ガイド部P4250を上下方向に貫通する孔である。ガイド孔部P4251には、右側移動ユニットP4160の昇降シャフトP4180が挿通される。ガイド孔部P4251に昇降シャフトP4180が挿通されることで、左右移動制御機構P4200の右側部分において、左右移動制御機構P4200の上下方向の移動がガイドされる。

【1408】

図346に示す第2のモータP4260は、可動体P4300を左右方向に移動させるための駆動源である。第2のモータP4260は、ベース部P4210（本体部P4211）の左側部分に設置される。第2のモータP4260は、図349に示すように、出力軸P4261が、ベース部P4210を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。

【1409】

図347から図351までに示す第2の伝達部P4270は、第2のモータP4260で発生した駆動力を、可動体P4300へと伝達するものである。第2の伝達部P4270は、出力ギヤP4271、第1のギヤP4272、第2のギヤP4273、ベルトP4274、テンションプーリP4275、張力付与部P4276、第1のプーリP4277及び第2のプーリP4278を具備する。

【1410】

図347から図349までに示す出力ギヤP4271は、第2のモータP4260の駆動力を取り出すものである。出力ギヤP4271は、第2のモータP4260の出力軸P4261の後端部に固定される。

【1411】

第1のギヤP4272は、出力ギヤP4271の略下方に配置され、出力ギヤP4271と歯合する。第1のギヤP4272は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1412】

第2のギヤP4273は、第1のギヤP4272の略右方に配置され、第1のギヤP4272と歯合する。第2のギヤP4273は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支

10

20

30

40

50

される。また、第2のギヤP4273には、後述するベルトP4274が巻回される。

【1413】

図347から図351までに示すベルトP4274は、無端状に形成され、第2のギヤP4273と、後述するテンションプーリP4275と、に巻回されるものである。ベルトP4274は、前壁部P4212において、ガイド孔部P4213の上方に、左右方向に延びるように配置される。

【1414】

ベルトP4274は、第2のギヤP4273の回転に伴い回転する。ベルトP4274は、内周面（第2のギヤP4273に対向する面）の一部に、ラック状の歯部P4274aが形成されている。歯部P4274aは、第2のギヤP4273に歯合する。

【1415】

図351に示すテンションプーリP4275は、ベルトP4274が巻回されるものである。テンションプーリP4275は、前壁部P4212の右側部分において、後述する張力付与部P4276を介して、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1416】

張力付与部P4276は、テンションプーリP4275を回転可能に支持すると共に、ベルトP4274に張力を付与するものである。張力付与部P4276は、前壁部P4212の右側部分に配置される。張力付与部P4276は、テンションプーリ支持部P4276a及び付勢部P4276dを具備する。

【1417】

テンションプーリ支持部P4276aは、テンションプーリP4275を回転可能に支持するものである。テンションプーリ支持部P4276aは、左右方向に移動可能に支持される。テンションプーリ支持部P4276aは、左側部分においてテンションプーリP4275を支持する構成とされている。また、テンションプーリ支持部P4276aは、孔部P4276b及び第2の付勢部受け部P4276cを具備する。

【1418】

孔部P4276bは、テンションプーリ支持部P4276aを前後に貫通する孔である。孔部P4276bは、テンションプーリ支持部P4276aの右側部分に形成される。孔部P4276bは、左右方向に長尺な長孔形状とされている。孔部P4276bには、前壁部P4212に形成された第1の付勢部受け部P4214が挿通される。

【1419】

第2の付勢部受け部P4276cは、後述する付勢部P4276dの付勢力を受けるものである。第2の付勢部受け部P4276cは、テンションプーリ支持部P4276aの右端部から、後方へ突出するように設けられる。

【1420】

付勢部P4276dは、テンションプーリ支持部P4276aを右方に付勢するものである。付勢部P4276dによりテンションプーリ支持部P4276aを介してテンションプーリP4275を右方に付勢することで、ベルトP4274に一定の張力を付与することができる。付勢部P4276dは、第1の付勢部受け部P4214と、テンションプーリ支持部P4276aの第2の付勢部受け部P4276cと、の間に介在され、第1の付勢部受け部P4214及び第2の付勢部受け部P4276cを互いに離間させるように付勢する圧縮ばねを構成する。

【1421】

図347、図349及び図350までに示す第1のプーリP4277は、第2のギヤP4273の略右方に配置される。第1のプーリP4277は、ベルトP4274の下方において、ベルトP4274の外周面に当接するように配置される。また、第1のプーリP4277は、上端部が第2のギヤP4273の下端部よりも上方に位置するように配置される。第1のプーリP4277は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第1のプーリP4277は、ベルトP4274の回転に応じて回転する。

【1422】

図347、図350及び図351に示す第2のプーリP4278は、テンションプーリP4275の略左方に配置される。第2のプーリP4278は、ベルトP4274の下方において、ベルトP4274の外周面に当接するように配置される。第2のプーリP4278は、上端部がテンションプーリP4275の下端部よりも上方に位置するように配置される。また、第2のプーリP4278は、第1のプーリP4277と略同高さに配置される。第2のプーリP4278は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第2のプーリP4278は、ベルトP4274の回転に応じて回転する。

【1423】

図346から図355までに示す可動体P4300は、昇降移動制御機構P4100及び左右移動制御機構P4200による移動制御により、上下方向及び左右方向に移動可能なものである。可動体P4300は、左右移動制御機構P4200に対して左右方向に移動可能に設置される。可動体P4300は、正面視において略三角形とされている。また、可動体P4300は、戦闘機を模した形状とされている。可動体P4300は、ベース部P4310、係合部P4320、基板P4330及びカバー部P4340を具備する。

【1424】

図352に示すベース部P4310は、後述する基板P4330及びカバー部P4340を保持するものである。ベース部P4310は、左右移動制御機構P4200に設置される。ベース部P4310は、本体部P4311、ローラ収容部P4312及び被ガイド部P4313を具備する。

【1425】

本体部P4311は、ベース部P4310の大部分を構成するものである。本体部P4311は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。本体部P4311は、正面視において略三角形とされている。

【1426】

ローラ収容部P4312は、後述するローラP4322を収容するものである。ローラ収容部P4312は、本体部P4311の下側部分における左右方向両側に一対配置される。ローラ収容部P4312は、後方及び下方に向けて開口している。

【1427】

図350、図352、図354、図355までに示す被ガイド部P4313は、左右移動制御機構P4200のガイド孔部P4213によって左右方向にガイドされる部分である。被ガイド部P4313は、本体部P4311の下側部分における左右方向中央部分から、下方に延びるように設けられる。被ガイド部P4313は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。被ガイド部P4313は、突部P4314及び拡径部P4315を具備する。

【1428】

図354及び図355に示す突部P4314は、被ガイド部P4313の後面から後方に向けて突出するものである。突部P4314は、左右方向に間隔を空けて一対設けられる。突部P4314は、略円柱形状とされている。突部P4314は、ガイド孔部P4213に挿通される。

【1429】

拡径部P4315は、突部P4314の後端部に設けられるものである。拡径部P4315は、突部P4314よりも拡径した形状とされている。拡径部P4315の外径は、ガイド孔部P4213の上下寸法よりも大きく形成されている。

【1430】

上述した突部P4314がガイド孔部P4213に挿通されることで、ガイド孔部P4213に沿って可動体P4300の左右方向の移動をガイドすることができる。また、上述した拡径部P4315が突部P4314の後端部に設けられることで、ガイド孔部P4213に対する突部P4314の抜けを防止することができる。

【1431】

図352から図355までに示す係合部P4320は、ベース部P4310に固定され

10

20

30

40

50

ると共に、ベルト P 4 2 7 4 に係合するものである。係合部 P 4 3 2 0 は、固定部 P 4 3 2 1、ローラ P 4 3 2 2 及び係合ガイド部 P 4 3 2 3 を具備する。

【1 4 3 2】

固定部 P 4 3 2 1 は、ベース部 P 4 3 1 0 の後面に固定されるものである。固定部 P 4 3 2 1 は、左右方向に長尺な形状とされている。固定部 P 4 3 2 1 は、適宜の止具を介してベース部 P 4 3 1 0 に固定される。

【1 4 3 3】

図 3 5 2 及び図 3 5 3 に示すローラ P 4 3 2 2 は、固定部 P 4 3 2 1 に対して、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支されるものである。ローラ P 4 3 2 2 は、円盤形状とされている。ローラ P 4 3 2 2 は、固定部 P 4 3 2 1 の前面における左右方向両端部にそれぞれ設けられる。ローラ P 4 3 2 2 は、固定部 P 4 3 2 1 がベース部 P 4 3 1 0 に固定された状態で、ローラ収容部 P 4 3 1 2 に収容される。また、ローラ P 4 3 2 2 は、図 3 5 5 に示すように、ベース部 P 4 2 1 0（本体部 P 4 2 1 1）の上壁部 P 4 2 1 5 の上面に接地する。

【1 4 3 4】

図 3 5 2 から図 3 5 5 に示す係合ガイド部 P 4 3 2 3 は、ベルト P 4 2 7 4 に係合すると共に、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドするものである。係合ガイド部 P 4 3 2 3 は、固定部 P 4 3 2 1 の下面における左右方向中央部分に設けられる。係合ガイド部 P 4 3 2 3 は、ガイド部 P 4 3 2 4、係合部 P 4 3 2 5 及び係合維持部 P 4 3 2 6 を具備する。

【1 4 3 5】

図 3 5 3 から図 3 5 5 までに示すガイド部 P 4 3 2 4 は、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドするものである。ガイド部 P 4 3 2 4 は、左右方向に長尺な形状とされている。ガイド部 P 4 3 2 4 の左右寸法は、固定部 P 4 3 2 1 の左右寸法よりも小さく形成されている。ガイド部 P 4 3 2 4 は、鉛直部 P 4 3 2 4 a 及び水平部 P 4 3 2 4 b を具備する。

【1 4 3 6】

図 3 5 5 に示す鉛直部 P 4 3 2 4 a は、固定部 P 4 3 2 1 の下面における後端部から、下方に突出する部分である。鉛直部 P 4 3 2 4 a は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。

【1 4 3 7】

水平部 P 4 3 2 4 b は、鉛直部 P 4 3 2 4 a の下端部から前方に突出する部分である。水平部 P 4 3 2 4 b は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。

【1 4 3 8】

上述したガイド部 P 4 3 2 4 は、断面視（側面視）において略 L 字形状とされている。ガイド部 P 4 3 2 4 は、図 3 5 5 に示すように、水平部 P 4 3 2 4 b の上面が、ベース部 P 4 2 1 0（本体部 P 4 2 1 1）の上壁部 P 4 2 1 5 の下面に対向する。これにより、ガイド部 P 4 3 2 4 は、ローラ P 4 3 2 2 と共に上壁部 P 4 2 1 5 を挟むことで、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドすることができる。

【1 4 3 9】

図 3 5 4 及び図 3 5 5 に示す係合部 P 4 3 2 5 は、ベルト P 4 2 7 4 に係合するものである。係合部 P 4 3 2 5 は、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面における左右方向中央部分に設けられる。係合部 P 4 3 2 5 は、鉛直部 P 4 3 2 5 a 及び水平部 P 4 3 2 5 b を具備する。

【1 4 4 0】

図 3 5 5 に示す鉛直部 P 4 3 2 5 a は、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面における前端部から、下方に突出する部分である。鉛直部 P 4 3 2 5 a は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。

【1 4 4 1】

水平部 P 4 3 2 5 b は、鉛直部 P 4 3 2 5 a の下端部から後方に突出する部分である。水平部 P 4 3 2 5 b は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。水平部 P 4

10

20

30

40

50

３２５ｂの上面には、ベルトＰ４２７４の歯部Ｐ４２７４ａに歯合する歯部Ｐ４３２５ｃが形成されている。

【１４４２】

上述した係合部Ｐ４３２５は、断面視（側面視）において略Ｌ字形状とされている。係合部Ｐ４３２５は、図３５５に示すように、ガイド部Ｐ４３２４の下面と、水平部Ｐ４３２５ｂの上面と、によってベルトＰ４２７４を上下に挟み込むように保持する。また、この状態では、係合部Ｐ４３２５の歯部Ｐ４３２５ｃと、ベルトＰ４２７４の歯部Ｐ４２７４ａと、が歯合する。これにより、係合部Ｐ４３２５をベルトＰ４２７４に係合させ、ベルトＰ４２７４の動作を可動体Ｐ４３００に伝達することができる。

【１４４３】

図３５４及び図３５５に示す係合維持部Ｐ４３２６は、係合部Ｐ４３２５とベルトＰ４２７４との係合を維持するものである。係合維持部Ｐ４３２６は、ガイド部Ｐ４３２４の下面に設けられる。また、係合維持部Ｐ４３２６は、係合部Ｐ４３２５の左右方向両側に一對設けられる。係合維持部Ｐ４３２６は、鉛直部Ｐ４３２６ａ及び水平部Ｐ４３２６ｂを具備する。

【１４４４】

図３５５に示す鉛直部Ｐ４３２６ａは、ガイド部Ｐ４３２４の下面における後端部から、下方に突出する部分である。鉛直部Ｐ４３２６ａは、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。

【１４４５】

水平部Ｐ４３２６ｂは、鉛直部Ｐ４３２６ａの下端部から前方に突出する部分である。水平部Ｐ４３２６ｂは、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。

【１４４６】

上述した係合維持部Ｐ４３２６は、断面視（側面視）において略Ｌ字形状とされている。係合維持部Ｐ４３２６は、図３５５に示すように、ガイド部Ｐ４３２４の下面と、水平部Ｐ４３２６ｂの上面と、によってベルトＰ４２７４を上下に挟み込むように保持する。また、係合維持部Ｐ４３２６の鉛直部Ｐ４３２６ａによって、係合部Ｐ４３２５に係合されたベルトＰ４２７４の後方への移動を規制することができる。これにより、ベルトＰ４２７４が係合部Ｐ４３２５から外れることを抑制することができる。

【１４４７】

図３５２に示す基板Ｐ４３３０は、適宜の電子部品（機能部品）が実装されるものである。基板Ｐ４３３０は、ベース部Ｐ４３１０の前面に固定される。基板Ｐ４３３０は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。基板Ｐ４３３０は、正面視において略三角形形状とされている。基板Ｐ４３３０は、前面が、適宜の発光手段が実装される実装面とされている。

【１４４８】

カバー部Ｐ４３４０は、可動体Ｐ４３００の正面視における外観を構成するものである。カバー部Ｐ４３４０は、ベース部Ｐ４３１０及び基板Ｐ４３３０を覆うように、ベース部Ｐ４３１０の前面に固定される。カバー部Ｐ４３４０は、本体部Ｐ４３４１、当接部Ｐ４３４２及び位置決め突部Ｐ４３４３を具備する。

【１４４９】

本体部Ｐ４３４１は、カバー部Ｐ４３４０の大部分を構成するものである。本体部Ｐ４３４１は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、本体部Ｐ４３４１は、正面視において略三角形形状とされている。本体部Ｐ４３４１は、基板Ｐ４３３０に設けられた発光手段による光を透過可能な透過性部材によって形成されている。

【１４５０】

当接部Ｐ４３４２は、本体部Ｐ４３４１の前面において前方に突出するものである。当接部Ｐ４３４２は、本体部Ｐ４３４１の下端部における左端部に配置される。当接部Ｐ４３４２は、図３５０に示すように、係合部Ｐ４３２０のガイド部Ｐ４３２４よりも左方に配置される。また、当接部Ｐ４３４２は、ガイド部Ｐ４３２４よりも下方に配置される。

10

20

30

40

50

当接部 P 4 3 4 2 は、略円柱状とされている。

【1 4 5 1】

位置決め突部 P 4 3 4 3 は、本体部 P 4 3 4 1 の下端部から下方に突出するものである。位置決め突部 P 4 3 4 3 は、本体部 P 4 3 4 1 の左右方向中央部分に設けられている。位置決め突部 P 4 3 4 3 は、正面視において、下方に向かうに従い左右寸法が小さくなる形状とされている。

【1 4 5 2】

図 3 4 4、図 3 5 6 及び図 3 5 7 に示す補強カバー P 4 4 0 0 は、左側移動ユニット P 4 1 1 0 及び右側移動ユニット P 4 1 6 0 を連結するものである。補強カバー P 4 4 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の後面における下側部分に配置される。また、補強カバー P 4 4 0 0 は、可動体 P 4 3 0 0 よりも前方に配置される。補強カバー P 4 4 0 0 は、本体部 P 4 4 1 0、規制手段 P 4 4 2 0 及び切欠部 P 4 4 3 0 を具備する。

【1 4 5 3】

本体部 P 4 4 1 0 は、補強カバー P 4 4 0 0 の大部分を構成するものである。本体部 P 4 4 1 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。また、本体部 P 4 4 1 0 は、左右方向に長尺な形状とされている。本体部 P 4 4 1 0 は、左右方向両端部が左側移動ユニット P 4 1 1 0 の下側部分及び右側移動ユニット P 4 1 6 0 の下側部分に、適宜の止具を介してそれぞれ固定される。

【1 4 5 4】

規制手段 P 4 4 2 0 は、所定の場合に、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 と当接することで、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向への移動を所定の移動範囲内に制限するものである。規制手段 P 4 4 2 0 は、左右方向に離間した一对の壁部を構成する。規制手段 P 4 4 2 0 は、本体部 P 4 4 1 0 の後面において後方に突出するように設けられる。また、規制手段 P 4 4 2 0 は、本体部 P 4 4 1 0 の左右方向中央部分よりも左方に配置される。また、規制手段 P 4 4 2 0 は、図 3 4 4 に示すように、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d における左右方向中央部分よりも左方に位置する。規制手段 P 4 4 2 0 は、第 1 の壁部 P 4 4 2 1、第 2 の壁部 P 4 4 2 2 及び第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を具備する。

【1 4 5 5】

第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、規制手段 P 4 4 2 0 の上側部分を構成するものである。第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、演出位置における可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を、左右の第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の間の範囲である第 1 の範囲 R 1 内に制限可能とする。第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、待機位置よりも演出位置寄りに形成される。

【1 4 5 6】

第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、上下方向に直線状に延びる形状とされる。第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の上下寸法は、左右の第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の間の距離よりも小さく形成される。すなわち、第 1 の範囲 R 1 は、正面視において左右方向に長尺な形状とされている。また、第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の上下寸法は、当接部 P 4 3 4 2 の正面視における外径よりも大きく形成されている。

【1 4 5 7】

第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 の下側部分を構成するものである。第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、待機位置から規制手段 P 4 4 2 0 における上下方向略中央部分までの間を上下方向に移動する可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を、左右の第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の間の範囲である第 2 の範囲 R 2 内に制限可能とする。第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、演出位置よりも待機位置寄りに形成される。

【1 4 5 8】

第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、上下方向に直線状に延びる形状とされる。左右の第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の間の距離は、左右の第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の間の距離よりも小さく形成される。すなわち、第 2 の範囲 R 2 の左右方向の幅は、第 1 の範囲 R 1 の左右方向の幅よりも小さく形成される。また、第 2 の壁部 P 4 4 2 2 上下寸法は、左右の第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の間の距離よりも大きく形成される。すなわち、第 2 の範囲 R 2 は、正面視において上

10

20

30

40

50

下方向に長尺な形状とされている。また、左右の第2の壁部P4422の間の距離は、当接部P4342の正面視における外径よりも大きく形成されている。

【1459】

第3の壁部P4423は、第1の壁部P4421と第2の壁部P4422との間の部分を構成するものである。第3の壁部P4423は、第1の範囲R1と第2の範囲R2との間を上下方向に移動する可動体P4300の左右方向の移動を、左右の第3の壁部P4423の間の範囲である第3の範囲R3内に制限可能とする。

【1460】

第3の壁部P4423は、第1の壁部P4421の下端部と第2の壁部P4422の上端部とに連続する。第3の壁部P4423は、左右の第3の壁部P4423の間の距離が下方に向かうに従い徐々に小さくなるように（第3の範囲R3の幅が狭くなるように）湾曲した形状とされる。また、第3の壁部P4423は、正面視において、第3の範囲R3の左右方向中央に向かって凸となる円弧形状とされる。また、第3の壁部P4423の内面と、第2の壁部P4422の内面と、は角が形成されないように連続している。また、第3の壁部P4423の上下寸法及び左右の第3の壁部P4423の間の距離は、当接部P4342の正面視における外径よりも大きく形成されている。

【1461】

切欠部P4430は、本体部P4410の下端部において切欠状に形成された部分である。切欠部P4430は、本体部P4410の左右方向略中央部分に形成される。図344に示すように、切欠部P4430には、遊技球が入賞（通過）する始動口（第1始動口P1350）が配置される。

【1462】

図344に示す第1始動口P1350は、遊技盤P1100の開口領域1dにおける左右方向略中央部分に位置する。また、遊技盤P1100の後面における第1始動口P1350の下方には、待機状態における可動体P4300の位置決め突部P4343を受け入れる位置決め凹部P4001が設けられる。位置決め凹部P4001によって位置決め突部P4343を受け入れることで、待機状態における可動体P4300の位置決めが可能となる。

【1463】

以下では、上述の如く構成された演出装置P4000の移動制御について説明する。なお、以下では、待機位置とされた可動体P4300を演出位置で移動させる移動制御について説明する。

【1464】

図344に示す待機位置においては、可動体P4300は、正面視において遊技盤P1100の開口領域1dよりも下方（遊技盤P1100の下側部分と重複する位置）に位置する。待機位置において、可動体P4300は、遊技盤P1100の背後に隠れ、遊技者から視認し難い位置となる。この状態では、図344及び図362（a）に示すように、可動体P4300の当接部P4342は、規制手段P4420における第2の範囲R2に位置する。

【1465】

まず、昇降移動制御機構P4100による移動制御について説明する。第1のモータP4130を駆動させれば、図345に示す互いに歯合する出力ギヤP4141及び第1のギヤP4142を介して第2のギヤP4143が軸心回りに回転する。

【1466】

第2のギヤP4143の回転は、左右移動制御機構P4200のラック部P4240に伝達される。これにより、図358及び図362（b）に示すように、左右移動制御機構P4200を介して可動体P4300が上方へ移動する。

【1467】

上述のように、可動体P4300を上方に移動制御する際には、可動体P4300の当接部P4342は、規制手段P4420における第2の範囲R2及び第3の範囲R3を上

10

20

30

40

50

方に移動する。

【1468】

上述のように移動制御したことで、可動体P4300は演出位置となる。演出位置において、可動体P4300は、開口領域1dにおける下側部分において、遊技者が視認可能な位置となる。また、図358に示す状態では、可動体P4300は、開口領域1dにおける左右方向略中央部分に位置する。

【1469】

次に、左右移動制御機構P4200による移動制御について説明する。第2のモータP4260を駆動させれば、図349に示す互いに歯合する出力ギヤP4271及び第1のギヤP4272を介して及び第2のギヤP4273が軸心回りに回転する。第2のギヤP4273の回転は、当該第2のギヤP4273及びテンションプーリP4275に巻回されたベルトP4274に伝達され、当該ベルトP4274が回転する。これにより、ベルトP4274に係合する可動体P4300が、例えば、図359及び図363(a)に示すように右方に移動制御される。

【1470】

また、上記第2のモータP4260を、上記した移動制御と逆回転となるように駆動させれば、可動体P4300は、図360及び図363(b)に示すように、左方に移動制御される。このように、演出位置においては、可動体P4300を左右方向に移動制御可能となる。

【1471】

上述のように、演出位置における可動体P4300を左右方向に移動制御する際には、可動体P4300の当接部P4342は、規制手段P4420における第1の範囲R1を左右方向に移動する。なお、可動体P4300は、当接部P4342が左右の第1の壁部P4421に接触しないように左右方向に移動制御される。なお、規制手段P4420は、可動体P4300の上下方向の可動範囲全てにわたって、可動体P4300左右方向の移動が所定の範囲内となるように規制するように構成してもよい。例えば、可動体P4300が演出位置のどの場所に存在していたとしても、可動体P4300の左右方向への移動が第1の壁部P4421によって第1の範囲R1内に制限されるような形状に規制手段P4420を形成してもよい。また規制する範囲は可動体P4300が位置する場所によって異なる範囲となるようにしてもよい。

【1472】

次に、演出位置とされた可動体P4300を待機位置とする移動制御について説明する。なお、以下の例では、図360及び図363(b)に示すように、演出位置において左方に移動制御された可動体P4300を待機位置へ移動制御する。

【1473】

本実施形態では、図361及び図364に示すように、演出位置とされた可動体P4300を待機位置とする際に、可動体P4300を斜め下方に移動させる構成としている。この際には、左右移動制御機構P4200による右方への移動制御と、昇降移動制御機構P4100による下方への移動制御と、を同時に行う。

【1474】

上述のように、可動体P4300を斜め下方に移動制御する際には、可動体P4300の当接部P4342は、規制手段P4420における第3の範囲R3を斜め下方に移動する。なお、可動体P4300は、当接部P4342が左右の第3の壁部P4423に接触しないように移動制御される。

【1475】

上述のように、可動体P4300を斜め下方に移動させることで、可動体P4300を開口領域1dの左右方向略中央部分に位置させることができる。次に、可動体P4300は、昇降移動制御機構P4100により、待機位置となるように下方に移動制御される。

【1476】

上述のように、可動体P4300を下方に移動制御する際には、可動体P4300の当

10

20

30

40

50

接部 P 4 3 4 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 における第 2 の範囲 R 2 を下方に移動する。

【1 4 7 7】

上述の如き演出装置 P 4 0 0 0 によれば、可動体 P 4 3 0 0 が左右方向に移動可能な範囲を、規制手段 P 4 4 2 0 を構成する左右の壁部（第 1 の壁部 P 4 4 2 1、第 2 の壁部 P 4 4 2 2 及び第 3 の壁部 P 4 4 2 3）の間の範囲（第 1 の範囲 R 1、第 2 の範囲 R 2 及び第 3 の範囲 R 3）に制限することができる。これにより、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わった場合でも、規制手段 P 4 4 2 0 により、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体 P 4 3 0 0 が遊技盤 P 1 1 0 0 の他の部材に接触することを防止できる。

【1 4 7 8】

また、規制手段 P 4 4 2 0 における第 1 の範囲 R 1 の幅よりも第 2 の範囲 R 2 の幅を狭くしている。これにより、可動体 P 4 3 0 0 を待機位置に位置させた状態では、比較的狭い範囲内に可動体 P 4 3 0 0 の移動を規制することで、規制手段 P 4 4 2 0 の周囲において他の部材の配置スペースを確保することができると共に、演出位置では可動体 P 4 3 0 0 の左右方向へ移動可能な範囲を広くすることで、演出態様を多彩にできる。

【1 4 7 9】

また、規制手段 P 4 4 2 0 第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を曲面形状としているので、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の内面と第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の内面とを角が形成されないように連続させることができる。これにより、可動体 P 4 3 0 0 が演出位置と待機位置との間を移動する際に、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わり、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 が第 3 の壁部 P 4 4 2 3 と当接した場合に、当該可動体 P 4 3 0 0 の移動を第 3 の壁部 P 4 4 2 3 によりスムーズにガイドすることができる。また、本実施形態では、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を、第 3 の範囲 R 3 の左右方向中央に向かって凸となる円弧形状としている。これにより、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の外側において、他の部材の配置スペースを比較的広く確保することができる。

【1 4 8 0】

また、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 は、当該可動体 P 4 3 0 0 のガイド部 P 4 3 2 4 と重ならない位置（ガイド部 P 4 3 2 4 よりも左右方向（左方側）にずれた位置）に配置されている。これにより、当接部 P 4 3 4 2 とガイド部 P 4 3 2 4 が重なって可動体 P 4 3 0 0 の厚みが増してしまい、前後方向（奥行方向）に余分な移動スペースが必要になるようなことがなくなり、そのスペースに他の部材を配置することができる。また、当接部 P 4 3 4 2 と規制手段 P 4 4 2 0 が当接したときの衝撃がガイド部 P 4 3 2 4 に直接加わることがなくなるので、ガイド部 P 4 3 2 4 が破損したり、ガイド部 P 4 3 2 4 とベルト P 4 2 7 4 との係合に不具合が生じることを防止できる。

【1 4 8 1】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1 4 8 2】

従来、移動可能に構成された役物（可動体）を備える遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報に記載の如くである。

【1 4 8 3】

特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報には、可動役物と、当該可動役物を收容可能な箱状の役物收容ケースと、を備え、可動役物を役物收容ケース内に收容可能な遊技機が開示されている。

【1 4 8 4】

しかしながら、このような遊技機においては、遊技機に衝撃が加わったり可動役物に外力が加わった場合などに、役物收容ケースや他の遊技部材等に接触して破損してしまう恐れがあった。

【1 4 8 5】

本発明は以上の如き状況に鑑みてなされたものであり、可動体が他の部材に接触することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

【1486】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、
待機位置と演出位置とを移動可能な可動体P4300と、
前記可動体P4300を移動制御可能な移動制御機構P4010と、
前記可動体P4300の移動を規制する規制手段P4420と、
を備えた遊技機であって、
前記可動体P4300は、前記待機位置から前記演出位置への移動方向である上下方向（第1の方向）、及び、前記演出位置において前記上下方向とは異なる左右方向（第2の方向）、に移動可能であり、
前記可動体P4300は、前記規制手段P4420と当接可能な当接部P4342を有し、

10

前記規制手段P4420は、前記当接部P4342と当接することで、前記可動体P4300が前記左右方向へ移動することが可能な距離を所定の範囲内に制限するものであり、
前記所定の範囲は、前記可動体P4300が前記演出位置から前記待機位置に移動するのに伴って狭くなるものである。

【1487】

このような構成により、可動体P4300が他の部材に接触することを防止することができる。すなわち、遊技機に衝撃が加わったり可動体P4300に外力が加わった場合でも、規制手段P4420により、可動体P4300の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体P4300が遊技盤P1100の他の部材に接触することを防止できる。

20

【1488】

また、規制手段P4420における第1の範囲R1の幅よりも第2の範囲R2の幅を狭くしている。これにより、可動体P4300を待機位置に位置させた状態では、比較的狭い範囲内に可動体P4300の移動を規制することで、規制手段P4420の周囲において他の部材の配置スペースを確保することができると共に、演出位置では可動体P4300の左右方向へ移動可能な範囲を広くすることで、演出態様を多彩にできる。

【1489】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1490】

従来、移動可能に構成された役物（可動体）を備える遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2010-11934号公報に記載の如くである。

30

【1491】

特開2010-11934号公報には、可動役物と、当該可動役物を収容可能な箱状の役物収容ケースと、を備え、可動役物を役物収容ケース内に収容可能な遊技機が開示されている。

【1492】

しかしながら、このような遊技機においては、遊技機に衝撃が加わったり可動役物に外力が加わった場合などに、役物収容ケースや他の遊技部材等に接触して破損してしまう恐れがあった。

40

【1493】

本発明は以上の如き状況に鑑みてなされたものであり、可動体が他の部材に接触することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【1494】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、
待機位置と演出位置とを移動可能な可動体P4300と、
前記可動体P4300を移動制御可能な移動制御機構P4010と、
前記可動体P4300の移動を規制する規制手段P4420と、
を備えた遊技機であって、
前記移動制御機構P4010は、

50

前記可動体 P 4 3 0 0 を上下方向に移動制御することにより、前記待機位置から前記演出位置に移動制御可能な昇降移動制御機構 P 4 1 0 0（第 1 の移動制御手段）と、

前記可動体 P 4 3 0 0 を左右方向に移動制御可能な左右移動制御機構 P 4 2 0 0（第 2 の移動制御手段）と、

を含み、

前記可動体 P 4 3 0 0 は、前記規制手段 P 4 4 2 0 と当接可能な当接部 P 4 3 4 2 を有し、

前記規制手段 P 4 4 2 0 は、前記当接部 P 4 3 4 2 と当接することで前記可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を制限可能であり、前記待機位置よりも前記演出位置寄りに形成され、前記可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を第 1 の範囲 R 1 内に制限可能な第 1 の壁部 P 4 4 2 1 と、前記演出位置よりも前記待機位置寄りに形成され、前記可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を前記第 1 の範囲 R 1 よりも左右方向の幅が小さい第 2 の範囲 R 2 内に制限可能な第 2 の壁部 P 4 4 2 2 と、前記第 1 の壁部 P 4 4 2 1 と前記第 2 の壁部 P 4 4 2 2 とに連続する曲面を有する第 3 の壁部 P 4 4 2 3 と、を有するものである。

【1495】

このような構成により、可動体 P 4 3 0 0 が他の部材に接触することを防止することができる。すなわち、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わった場合でも、規制手段 P 4 4 2 0 により、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体 P 4 3 0 0 が遊技盤 P 1 1 0 0 の他の部材に接触することを防止できる。

【1496】

また、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を曲面形状としたことで、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の内面と第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の内面とを角が形成されないように連続させることができる。これにより、可動体 P 4 3 0 0 が演出位置と待機位置との間を移動する際に、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わり、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 が第 3 の壁部 P 4 4 2 3 と当接した場合に、当該可動体 P 4 3 0 0 の移動を第 3 の壁部 P 4 4 2 3 によりスムーズにガイドすることができる。

【1497】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1498】

従来、移動可能に構成された役物（可動体）を備える遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報に記載の如くである。

【1499】

特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報には、可動役物と、当該可動役物を収容可能な箱状の役物収容ケースと、を備え、可動役物を役物収容ケース内に収容可能な遊技機が開示されている。

【1500】

しかしながら、このような遊技機においては、遊技機に衝撃が加わったり可動役物に外力が加わった場合などに、役物収容ケースや他の遊技部材等に接触して破損してしまう恐れがあった。

【1501】

本発明は以上の如き状況に鑑みてなされたものであり、可動体が他の部材に接触することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【1502】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

待機位置と演出位置とを移動可能な可動体 P 4 3 0 0 と、

前記可動体 P 4 3 0 0 を移動制御可能な移動制御機構 P 4 0 1 0 と、

前記可動体 P 4 3 0 0 の移動を規制する規制手段 P 4 4 2 0 と、

を備えた遊技機であって、

前記移動制御機構 P 4 0 1 0 は、

10

20

30

40

50

前記可動体 P 4 3 0 0 を上下方向（第 1 の方向）に移動制御することにより、前記待機位置から前記演出位置に移動制御可能な昇降移動制御機構 P 4 1 0 0（第 1 の移動制御手段）と、

前記可動体 P 4 3 0 0 を前記昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 による移動制御の方向とは異なる左右方向（第 2 の方向）に移動制御可能な左右移動制御機構 P 4 2 0 0（第 2 の移動制御手段）と、を含み、

前記可動体 P 4 3 0 0 は、前記規制手段 P 4 4 2 0 と当接可能な当接部 P 4 3 4 2 と、前記左右方向に案内されるためのガイド部 P 4 3 2 4 と、を有し、

前記規制手段 P 4 4 2 0 は、前記当接部 P 4 3 4 2 と当接することで、前記可動体 P 4 3 0 0 が前記左右方向へ移動することが可能な距離を所定の範囲内に制限するものであり、

前記当接部 P 4 3 4 2 は、前記可動体 P 4 3 0 0 において、前記ガイド部 P 4 3 2 4 と重ならない位置に設けられるものである。

【1503】

このような構成により、可動体 P 4 3 0 0 が他の部材に接触することを防止することができる。すなわち、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わった場合でも、規制手段 P 4 4 2 0 により、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体 P 4 3 0 0 が遊技盤 P 1 1 0 0 の他の部材に接触することを防止できる。

【1504】

また、可動体 P 4 3 0 0 が移動可能な範囲を確保可能であると共に、可動体 P 4 3 0 0 が待機位置に位置した状態で、ガイド部 P 4 3 2 4 よりも下方側の空間を有効に利用することができる。すなわち、当接部 P 4 3 4 2 及び規制手段 P 4 4 2 0 を、ガイド部 P 4 3 2 4 と重ならない位置（ガイド部 P 4 3 2 4 に対して左右方向にずれた位置）に設けたことで、奥行方向に不必要な移動スペースを設ける必要がなくなり、他の部材を配置することができる。

【1505】

なお、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、第 1 の移動制御手段の一形態である。

また、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 は、第 2 の移動制御手段の一形態である。

【1506】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【1507】

例えば、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 による移動制御及び左右移動制御機構 P 4 2 0 0 による移動制御は、上述した態様に限られない。例えば、各移動制御の順番を適宜、入れ替えてもよい。

【1508】

また、本実施形態では、可動体 P 4 3 0 0 を、上下方向及び左右方向に移動制御するものとしたが、このような態様に限られない。例えば、可動体 P 4 3 0 0 を斜め方向に移動制御可能なものとしてもよく、可動体 P 4 3 0 0 を移動制御する方向は、種々の方向を採用可能である。

【1509】

また、本実施形態では、可動体 P 4 3 0 0 を戦闘機を模したものとしたが、可動体 P 4 3 0 0 の形状としてはこのような態様に限られず、種々の形状を採用可能である。

【1510】

以下では、本発明の第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤 P 1 1 0 0 について説明する。なお、先述した第 1 ～第 1 0 実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【1511】

第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機においては、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 及び回転役物 P 3 0 0 0 とは異なる役物を有する点で、第 1 0 実施形態に係るパチンコ遊技機と

10

20

30

40

50

大きく異なる。具体的には、第11実施形態に係るパチンコ遊技機は、役物として、可動演出役物P5000（下部役物装置P5100、右部役物装置P5200及び左上部役物装置P5300）及び演出装置P6000を具備する。

【1512】

以下では、図365から図377を用いて、本実施形態に係る可動演出役物P5000について説明する。

【1513】

なお、図368においては、便宜上、役物装飾体P5111の図示を省略している。また、図370においては、便宜上、ベース部材P5130の図示を省略している。また、図374（及び後述する図378から図380）においては、便宜上、リンクアームP5120及びベース部材P5130の図示を省略している。また、図375から図377においては、便宜上、役物装飾体P5111の図示を省略している。

【1514】

図365に示す可動演出役物P5000は、上述の如く、下部役物装置P5100、右部役物装置P5200及び左上部役物装置P5300を具備する。

【1515】

〔下部役物装置P5100〕

まず、下部役物装置P5100の構成について説明する。

【1516】

図365から図371に示す下部役物装置P5100は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。下部役物装置P5100は、遊技盤P1100の下部に長手方向を左右方向に向けて設けられる。下部役物装置P5100は、下部役物P5110、リンクアームP5120、ベース部材P5130、クランクギヤP5140、モータギヤP5150、回転駆動モータP5160、カバー部材P5170及びビスP5180を具備する。なお、詳細は後述するが、下部役物装置P5100は、下部役物P5110が待機位置と演出位置とに変位可能に形成されるものであるが、以下では、下部役物P5110が待機位置にある状態を基準に説明を行う。

【1517】

図366から図373及び図375に示す下部役物P5110は、移動することで演出を行うものである。下部役物P5110は、役物装飾体P5111、役物電飾基板P5112、後部カバーP5113及び役物制御アームP5114を具備する。

【1518】

図367及び図373等に示す役物装飾体P5111は、下部役物P5110の前部を構成するものであって、遊技者に視認される部分である。役物装飾体P5111は、光透過性の材料（レンズ）により構成される。役物装飾体P5111は、長手方向を略左右方向に向けて（より詳細には、やや右下がりとなるように）設けられる。役物装飾体P5111には、適宜の装飾が施されている。

【1519】

図368及び図373に示す役物電飾基板P5112は、その板面を前後方向に向けると共に、長手方向がやや右下がりとなるように設けられる。役物電飾基板P5112は、役物装飾体P5111の後方に設けられる。役物電飾基板P5112の前面には、当該役物電飾基板P5112の略全域に亘って複数のLEDP5112aが設けられる。当該LEDP5112aを発光させることで、役物電飾基板P5112の前方へと光を照射することができる。役物電飾基板P5112のLEDP5112aから光を照射することで、役物装飾体P5111を全体的に光らせることができる。

【1520】

図368から図373及び図375に示す後部カバーP5113は、下部役物P5110の後部を構成する部分である。後部カバーP5113は、役物電飾基板P5112の後方に設けられ、役物電飾基板P5112を支持する。後部カバーP5113は、後部カバー本体P5113A、アーム部P5113B、第一ボス部P5113a、第二ボス部P5

10

20

30

40

50

1 1 3 b、第三ボス部 P 5 1 1 3 c 及び第四ボス部 P 5 1 1 3 d を具備する。

【1 5 2 1】

図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す後部カバー本体 P 5 1 1 3 A は、後部カバー P 5 1 1 3 の主たる構造体を構成するものである。後部カバー本体 P 5 1 1 3 A は、長手方向を左右方向に向けて設けられる。

【1 5 2 2】

図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示すアーム部 P 5 1 1 3 B は、後部カバー本体 P 5 1 1 3 A の左右略中央から下方に延びるように形成される。

【1 5 2 3】

図 3 7 1 から図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す第一ボス部 P 5 1 1 3 a は、後述するリンクアーム P 5 1 2 0 の第一長孔 P 5 1 2 2 及び後述するベース部材 P 5 1 3 0 の第一制御孔 P 5 1 3 1 に挿通されるものである。第一ボス部 P 5 1 1 3 a は、後部カバー本体 P 5 1 1 3 A の左部から後方に突出するように形成される。第一ボス部 P 5 1 1 3 a は、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。

【1 5 2 4】

図 3 7 1 から図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す第二ボス部 P 5 1 1 3 b は、後述するベース部材 P 5 1 3 0 の第二制御孔 P 5 1 3 2 に挿通されるものである。第二ボス部 P 5 1 1 3 b は、アーム部 P 5 1 1 3 B の上下中途部から後方に突出するように形成される。第二ボス部 P 5 1 1 3 b は、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。第二ボス部 P 5 1 1 3 b は、第一ボス部 P 5 1 1 3 a の右下方に設けられる。

【1 5 2 5】

図 3 7 2、図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す第三ボス部 P 5 1 1 3 c は、後述する役物制御アーム P 5 1 1 4 の回動軸孔 P 5 1 1 4 a に挿通されるものである。第三ボス部 P 5 1 1 3 c は、後部カバー本体 P 5 1 1 3 A の略中央部から後方に突出するように形成される。第三ボス部 P 5 1 1 3 c は、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。第三ボス部 P 5 1 1 3 c は、第一ボス部 P 5 1 1 3 a よりも右方、かつ第二ボス部 P 5 1 1 3 b よりも上方に設けられる。

【1 5 2 6】

図 3 7 2、図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す第四ボス部 P 5 1 1 3 d は、後述する役物制御アーム P 5 1 1 4 の制御孔 P 5 1 1 4 b に挿通されるものである。第四ボス部 P 5 1 1 3 d は、後部カバー本体 P 5 1 1 3 A の右部から後方に突出するように形成される。第四ボス部 P 5 1 1 3 d は、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。第四ボス部 P 5 1 1 3 d は、第三ボス部 P 5 1 1 3 c (及び第一ボス部 P 5 1 1 3 a) よりも右方かつ下方、かつ第二ボス部 P 5 1 1 3 b よりも上方に設けられる。

【1 5 2 7】

図 3 7 0 から図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す役物制御アーム P 5 1 1 4 は、下部役物 P 5 1 1 0 をスムーズに移動させるためのものである。役物制御アーム P 5 1 1 4 は、後部カバー P 5 1 1 3 の後方に設けられる。役物制御アーム P 5 1 1 4 は、回動軸孔 P 5 1 1 4 a、制御孔 P 5 1 1 4 b 及びボス部 P 5 1 1 4 c を具備する。

【1 5 2 8】

図 3 7 2、図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す回動軸孔 P 5 1 1 4 a は、役物制御アーム P 5 1 1 4 の左部に設けられる。回動軸孔 P 5 1 1 4 a は、役物制御アーム P 5 1 1 4 を前後方向に貫通するように形成される。回動軸孔 P 5 1 1 4 a には、後部カバー P 5 1 1 3 の第三ボス部 P 5 1 1 3 c が挿通される(図 3 7 3 参照)。

【1 5 2 9】

図 3 7 2、図 3 7 3 及び図 3 7 5 に示す制御孔 P 5 1 1 4 b は、背面視において回動軸孔 P 5 1 1 4 a を中心とした円弧状(部分円環状)に形成される。制御孔 P 5 1 1 4 b は、役物制御アーム P 5 1 1 4 を前後方向に貫通するように形成される。制御孔 P 5 1 1 4 b は、回動軸孔 P 5 1 1 4 a の右方に設けられる。制御孔 P 5 1 1 4 b には、後部カバー P 5 1 1 3 の第四ボス部 P 5 1 1 3 d が挿通される(図 3 7 3 及び図 3 7 5 参照)。

【1530】

図372、図373及び図375に示すボス部P5114cは、後述するベース部材P5130の第二制御孔P5132に挿通されるものである。ボス部P5114cは、役物制御アームP5114の右部から後方に突出するように形成される。ボス部P5114cは、回動軸孔P5114a及び制御孔P5114bよりも右方かつ下方に設けられる。

【1531】

このようにして、役物制御アームP5114は、後部カバーP5113に対して、回動軸孔P5114aに挿入された第三ボス部P5113cの軸線を中心として回動可能に設けられる。

【1532】

図367、図368、図370から図372及び図375に示すリンクアームP5120は、下部役物P5110に駆動力を伝達するものである。リンクアームP5120は、長手方向を略上下方向に向けて設けられる。リンクアームP5120は、下部役物P5110の左部の後方に設けられる。リンクアームP5120は、回動軸P5121、第一長孔P5122及び第二長孔P5123を具備する。

【1533】

図370から図372及び図375に示す回動軸P5121は、リンクアームP5120の回転中心となる部分である。回動軸P5121は、リンクアームP5120の下部から後方に突出するように形成される。回動軸P5121は、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。回動軸P5121は、貫通孔P5121aを具備する。

【1534】

図371及び図372に示す貫通孔P5121aは、後述するベース部材P5130に設けられたシャフトP5133が挿通されるものである。貫通孔P5121aは、回動軸P5121の中心にリンクアームP5120を前後方向に貫通するように形成される。

【1535】

図370から図372及び図375に示す第一長孔P5122は、リンクアームP5120の上部において上下に延びる長孔である。第一長孔P5122は、リンクアームP5120を前後方向に貫通するように形成される。第一長孔P5122には、後部カバーP5113の第一ボス部P5113aが挿入される（図371及び図375参照）。

【1536】

図370から図372及び図375に示す第二長孔P5123は、後述するクランクギヤP5140のクランク部P5142が挿通されるものである。第二長孔P5123は、リンクアームP5120の下部において略上下に延びる長孔である。より詳細には、第二長孔P5123は、その上部が少し左方に傾くように形成される。第二長孔P5123は、リンクアームP5120を前後方向に貫通するように形成される。第二長孔P5123は、第一長孔P5122の下方に設けられる。

【1537】

図367から図369及び図371に示すベース部材P5130は、下部役物装置P5100の後部を構成するものである。ベース部材P5130は、長手方向を左右方向に向けて設けられる。ベース部材P5130は、第一制御孔P5131、第二制御孔P5132及びシャフトP5133を具備する。

【1538】

図369及び図371及び図375に示す第一制御孔P5131は、ベース部材P5130の左右方向略中央に形成される長孔である。第一制御孔P5131は、長手方向（延伸方向）を略左右方向に向けた直線状に形成される。より詳細には、第一制御孔P5131は、やや右下がりとなるように形成される。第一制御孔P5131は、ベース部材P5130を前後に貫通するように形成される。第一制御孔P5131には、後部カバーP5113の第一ボス部P5113aが挿通される（図371及び図375参照）。

【1539】

図369及び図371及び図375に示す第二制御孔P5132は、背面視において左

10

20

30

40

50

下がりの円弧状に形成される。第二制御孔 P 5 1 3 2 は、その右端（上端）が第一制御孔 P 5 1 3 1 よりも右方かつ上方に位置するように形成される。第二制御孔 P 5 1 3 2 は、その左端（下端）が第一制御孔 P 5 1 3 1 よりも下方に、かつ、左右方向において第一制御孔 P 5 1 3 1 の右端と左端の間に位置するように形成される。第二制御孔 P 5 1 3 2 には、後部カバー P 5 1 1 3 の第二ボス部 P 5 1 1 3 b が挿通される。また、第二制御孔 P 5 1 3 2 には、役物制御アーム P 5 1 1 4 のボス部 P 5 1 1 4 c が挿通される（図 3 6 9 及び図 3 7 5 参照）。

【1540】

図 3 6 8 及び図 3 7 1 に示すシャフト P 5 1 3 3 は、円柱状に形成される。シャフト P 5 1 3 3 は、軸線を前後方向に向けて設けられる。シャフト P 5 1 3 3 は、ベース部材 P 5 1 3 0 から前方に突出するようにベース部材 P 5 1 3 0 に嵌合される。シャフト P 5 1 3 3 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の回動軸 P 5 1 2 1 の貫通孔 P 5 1 2 1 a に挿通される（図 3 7 1 参照）。

【1541】

このようにして、ベース部材 P 5 1 3 0 は、リンクアーム P 5 1 2 0 をシャフト P 5 1 3 3 の軸線を中心として左右に揺動可能に支持する。

【1542】

図 3 6 8、図 3 7 0 から図 3 7 2 及び図 3 7 5 に示すクランクギヤ P 5 1 4 0 は、リンクアーム P 5 1 2 0 に駆動力を伝達するものである。クランクギヤ P 5 1 4 0 は、軸線を前後方向に向けて設けられる。クランクギヤ P 5 1 4 0 は、歯車部 P 5 1 4 1 及びクランク部 P 5 1 4 2 を具備する。

【1543】

図 3 7 2 及び図 3 7 4 に示す歯車部 P 5 1 4 1 は、後述するモータギヤ P 5 1 5 0 と噛み合う部分である。歯車部 P 5 1 4 1 は、略円柱状に形成されるとともに、その外周面に歯が設けられるように形成される。歯車部 P 5 1 4 1 は、軸線を前後方向に向けてクランクギヤ P 5 1 4 0 の右部に設けられる。歯車部 P 5 1 4 1 は、貫通孔 P 5 1 4 1 a を具備する。

【1544】

図 3 7 4 及び図 3 7 5 に示す貫通孔 P 5 1 4 1 a は、後述するカバー部材 P 5 1 7 0 の軸部 P 5 1 7 3 が挿通されるものである。貫通孔 P 5 1 4 1 a は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の右部（歯車部 P 5 1 4 1 の中央）に設けられる。貫通孔 P 5 1 4 1 a は、歯車部 P 5 1 4 1 を前後に貫通するように形成される。

【1545】

図 3 7 5 に示すクランク部 P 5 1 4 2 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の左部から後方に突出するように形成される。クランク部 P 5 1 4 2 は、貫通孔 P 5 1 4 1 a の左下方に設けられる。クランク部 P 5 1 4 2 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の第二長孔 P 5 1 2 3 に挿通される。

【1546】

図 3 7 0 から図 3 7 2 及び図 3 7 5 に示すモータギヤ P 5 1 5 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 に駆動力を伝達するものである。モータギヤ P 5 1 5 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の右下方に、軸線を前後方向に向けて設けられる。モータギヤ P 5 1 5 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の歯車部 P 5 1 4 1 と噛み合うように設けられる。

【1547】

図 3 6 6 から図 3 6 8 及び図 3 7 1 に示す回転駆動モータ P 5 1 6 0 は、モータギヤ P 5 1 5 0 を回転させるものである。回転駆動モータ P 5 1 6 0 は、出力軸 P 5 1 6 1 を後方に向けてモータギヤ P 5 1 5 0 の前方に設けられる。出力軸 P 5 1 6 1 の後端にはモータギヤ P 5 1 5 0 が固定される。回転駆動モータ P 5 1 6 0 は、後述するカバー部材 P 5 1 7 0 に固定される。

【1548】

図 3 6 6 から図 3 6 8、図 3 7 0、図 3 7 1 及び図 3 7 4 に示すカバー部材 P 5 1 7 0

10

20

30

40

50

は、下部役物装置 P 5 1 0 0 の前部を構成するものである。カバー部材 P 5 1 7 0 は、長手方向を左右方向に向けて設けられる。カバー部材 P 5 1 7 0 は、ベース部材 P 5 1 3 0 の下部を前方から覆うように設けられ、当該ベース部材 P 5 1 3 0 に固定される。カバー部材 P 5 1 7 0 は、カバー本体 P 5 1 7 1、軸受部 P 5 1 7 2、軸部 P 5 1 7 3、ビス孔 P 5 1 7 4 及びリブ P 5 1 7 5 を具備する。

【1549】

図 3 7 1 及び図 3 7 4 に示すカバー本体 P 5 1 7 1 は、カバー部材 P 5 1 7 0 の主たる構造体を構成するものである。カバー本体 P 5 1 7 1 は、板面を前後方向に、かつ長手方向を左右方向に向けて設けられる。

【1550】

図 3 7 1 に示す軸受部 P 5 1 7 2 は、ベース部材 P 5 1 3 0 に設けられたシャフト P 5 1 3 3 の軸受となるものである。軸受部 P 5 1 7 2 は、カバー本体 P 5 1 7 1 から後方に突出する円筒状に形成される。軸受部 P 5 1 7 2 はベース部材 P 5 1 3 0 に設けられたシャフト P 5 1 3 3 と対応する位置に設けられ、軸受部 P 5 1 7 2 の内周面側にシャフト P 5 1 3 3 が嵌合される。

【1551】

図 3 7 1 及び図 3 7 4 に示す軸部 P 5 1 7 3 は、円柱状に形成される。軸部 P 5 1 7 3 は、軸線を前後方向に向けて設けられる。軸部 P 5 1 7 3 は、カバー本体 P 5 1 7 1 の内底面 P 5 1 7 1 a (図 3 7 4 参照) から後方に突出するように形成される。軸部 P 5 1 7 3 は、カバー本体 P 5 1 7 1 と一体成型されている。軸部 P 5 1 7 3 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の貫通孔 P 5 1 4 1 a に挿通される。このとき、クランクギヤ P 5 1 4 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の後面 P 5 1 4 0 a が軸部 P 5 1 7 3 の頂部 (後端部) よりも前方に位置するようにして、軸部 P 5 1 7 3 に挿通される。

【1552】

図 3 7 4 に示すビス孔 P 5 1 7 4 は、後述するビス P 5 1 8 0 が挿入されるものである。ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 の背面視中央部に形成される。ビス孔 P 5 1 7 4 の内周面には、めねじ部が形成される。ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 の後端部から前方に延びるように形成される。ビス孔 P 5 1 7 4 の一部は、カバー本体 P 5 1 7 1 に形成される。より詳細には、ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 の後端部から、カバー本体 P 5 1 7 1 の内底面 P 5 1 7 1 a よりも前方まで、かつ、カバー本体 P 5 1 7 1 の外底面 P 5 1 7 1 b よりも後方まで延びるように形成される。すなわち、ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 からカバー本体 P 5 1 7 1 にわたって形成される。

【1553】

図 3 7 1 及び図 3 7 4 に示すリブ P 5 1 7 5 は、軸部 P 5 1 7 3 の周囲から後方に突出するように形成される。リブ P 5 1 7 5 は、背面視において軸部 P 5 1 7 3 の軸線を中心とした円環状に形成される。リブ P 5 1 7 5 の高さは、軸部 P 5 1 7 3 の高さよりも低くなるように形成される。リブ P 5 1 7 5 は、歯車部 P 5 1 4 1 の前面と当接可能に設けられる。

【1554】

図 3 7 1 及び図 3 7 4 に示すビス P 5 1 8 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 をカバー部材 P 5 1 7 0 に対し回動可能な状態で固定するものである。ビス P 5 1 8 0 は、ビス軸部 P 5 1 8 1 及びビス頭部 P 5 1 8 2 を具備する。

【1555】

ビス軸部 P 5 1 8 1 の外周面には、おねじ部が形成される。ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 に挿入され、当該ビス孔 P 5 1 7 4 に螺合される。ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 と略同じ長さに形成される。

【1556】

これにより、ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうち軸部 P 5 1 7 3 に設けられる部分 (後部及び前後中途部)、及びビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうちカバー本体 P 5 1 7 1 に設けられる部分 (前部) の双方と当接する。すなわち、ビス軸部 P 5 1

10

20

30

40

50

81（ビスP5180）は、軸部P5173及びカバー本体P5171の双方にまたがるように設けられる。また、ビス軸部P5181の先端（前端）は、ビス孔P5174の底面と当接する（図374参照）。

【1557】

ビス頭部P5182は、その径が軸部P5173の径よりも大きくなるように形成される。ビス頭部P5182は、軸部P5173の先端（後端）に当接するように設けられる。このとき、ビス頭部P5174aとクランクギヤP5140の後面P5140aとの間には隙間が設けられる。

【1558】

このように形成されたカバー部材P5170及びビスP5180は、クランクギヤP5140を軸部P5173回りに回動可能に支持（固定）する。

【1559】

〔右部役物装置P5200〕

図365に示す右部役物装置P5200は、遊技盤P1100の右部に長手方向を上下方向に向けて設けられている。右部役物装置P5200の構成は、概ね下部役物装置P5100と同じであるので、説明を省略する。

【1560】

〔左上部役物装置P5300〕

図365に示す左上部役物装置P5300は、遊技盤P1100の左上部に長手方向を略上下方向に向けて設けられている。左上部役物装置P5300の構成は、概ね下部役物装置P5100と同じであるので、説明を省略する。

【1561】

〔演出時の下部役物装置P5100の動作〕

以下、図375から図377を用いて、演出を行う際の下部役物装置P5100の動作について説明する。

【1562】

下部役物装置P5100の下部役物P5110は、演出を行う前の状態（図375参照）と演出を行っている状態（図377参照）とに変位可能である。以下では、演出を行う前の状態（図375参照）の下部役物P5110、リンクアームP5120及びクランクギヤP5140の位置をそれぞれ、「役物待機位置」、「アーム待機位置」及び「ギヤ待機位置」と称する。また、演出を行っている状態（図377参照）の下部役物P5110、リンクアームP5120及びクランクギヤP5140の位置をそれぞれ、「役物演出位置」、「アーム演出位置」及び「ギヤ演出位置」と称する。

【1563】

下部役物P5110は、図375に示す役物待機位置においては、その大部分が遊技盤P1100の後方に位置しており、一部のみしか遊技者には視認されない。

【1564】

演出を行うに際し、まず、回転駆動モータP5160（図371等参照）を駆動させる。これにより、回転駆動モータP5160の出力軸P5161に固定されたモータギヤP5150が回転する。すると、モータギヤP5150と噛み合うクランクギヤP5140（ギヤ待機位置にあるクランクギヤP5140）が、貫通孔P5141a（カバー部材P5170の軸部P5173）の軸線を中心として、背面視反時計回りに回転する。

【1565】

すると、クランクギヤP5140のクランク部P5142が、アーム待機位置にあるリンクアームP5120の第二長孔P5123の内側を略上方に移動する。クランク部P5142が第二長孔P5123の内周面を押圧することで、リンクアームP5120が回転軸P5121（ベース部材P5130に設けられたシャフトP5133）の軸線を中心として、背面視反時計回りに回転する（図376参照）。

【1566】

すると、リンクアームP5120の第一長孔P5122に挿入された後部カバーP51

10

20

30

40

50

13の第一ボス部P5113aが略右方に押圧される。このようにして、リンクアームP5120が回転駆動モータP5160の駆動力を下部役物P5110（後部カバーP5113）に伝達することにより、下部役物P5110の第一ボス部P5113aは、第一制御孔P5131の内側を当該第一制御孔P5131の延出方向に沿うように（右下方に）移動する。また、下部役物P5110の第二ボス部P5113bは、第二制御孔P5132の内側を当該第二制御孔P5132の延出方向に沿うように（右上方に）移動する。そうすることで、役物待機位置にあった下部役物P5110は、当該下部役物P5110の右部の高さが高くなるように傾きを変えながら右上方に移動する（図376参照）。

【1567】

さらに下部役物P5110が傾きを変えながら右上方に移動すると、役物制御アームP5114は、回動軸孔P5114aに挿入された後部カバーP5113の第三ボス部P5113cの軸線を中心として、後部カバーP5113に対して背面視反時計回りに回転する。役物制御アームP5114が後部カバーP5113に対して回転することで、下部役物P5110のスムーズな移動が可能となる。後部カバーP5113に対する役物制御アームP5114の相対的な移動は、制御孔P5114b及び後部カバーP5113の第四ボス部P5113dによって規制される。

【1568】

このようにして、クランクギヤP5140が図377に示すギヤ演出位置に移動し、リンクアームP5120が図377に示すアーム演出位置に移動することにより、下部役物P5110を、図377に示す役物演出位置まで移動させることができる。下部役物P5110は、図377に示す役物演出位置においては、その大部分が遊技者に視認可能となる。

【1569】

演出を終了する際には、下部役物P5110、リンクアームP5120及びクランクギヤP5140はそれぞれ、待機位置（役物待機位置、アーム待機位置及びギヤ待機位置）から演出位置（役物演出位置、アーム演出位置及びギヤ演出位置）に移動する場合と反対の動作を行う。これにより、下部役物P5110は、図377に示す役物演出位置から図375に示す役物待機位置に移動する。

【1570】

以上のように、リンクアームP5120は、演出の実行及び終了のたびに、アーム待機位置（図375参照）とアーム演出位置（図377参照）との間を変位するため、カバー部材P5170の軸部P5173回りに何度も揺動を繰り返す。そうすると、リンクアームP5120の揺動により軸部P5173に大きな力が加わることとなる。

【1571】

ここで本実施形態においては、ビスP5180が軸部P5173とカバー本体P5171の双方と当接し（軸部P5173及びカバー本体P5171の双方にまたがるようにして）クランクギヤP5140を固定している。このため、軸部P5173の根元に加わる力をビスP5180によって受けることができる。したがって、軸部P5173に加わる力を分散することができ、ひいては軸部P5173が根元から折れてしまうのを防ぐことができる。なお、軸部P5173とカバー本体P5171を別部材で構成して両者を固着するように構成してもよい。また軸部P5173とカバー本体P5171は、それぞれ別の部材に固着するように構成してもよい。

【1572】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1573】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2019-180975号公報に記載の如くである。

【1574】

特開2019-180975号公報には、所定部材に設けられた軸受部に可動体に設けられた軸部が挿入されることで、所定部材に対し可動体が回動可能な遊技機が開示されて

10

20

30

40

50

いる。

【1575】

このような遊技機において、遊技者に対する興趣をさらに向上させることが望まれている。

【1576】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1577】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、
クランクギヤP5140（可動体）と、
前記クランクギヤP5140を装着可能なカバー部材P5170（ベース部）と、
前記カバー部材P5170に設けられ前記クランクギヤP5140が取付可能な軸部P5173（受部）と、
前記クランクギヤP5140が前記カバー部材P5170に対し動作可能な状態で固定可能なビスP5180（固定手段）と、
を備えたものである。

【1578】

このような構成によれば、遊技者に対する興趣を向上させることができる。
また本実施形態においては、クランクギヤP5140が軸部P5173に対して回動可能な状態で固定されている。そして、クランクギヤP5140が回動することにより下部役物P5110を遊技者に視認可能な位置（演出位置）に移動させることができる。したがって、演出内容の面白みを向上させることができる。

【1579】

また、前記軸部P5173は、前記カバー部材P5170（カバー本体P5171）から立設される軸部P5173であり、
前記クランクギヤP5140は、前記軸部P5173に軸支され、
前記ビスP5180は、前記軸部P5173と前記カバー部材P5170の双方と当接し前記クランクギヤP5140を固定するものである。

【1580】

このような構成によれば、軸部P5173に加わる力を分散することで、軸部P5173の破損を抑制することができる。
また本実施形態においては、ビス軸部P5181は、ビス孔P5174の内周面のうち軸部P5173に設けられる部分、及びビス孔P5174の内周面のうちカバー本体P5171に設けられる部分の双方と当接する。これにより、軸部P5173に加わる力を分散することができ、ひいては軸部P5173が根元から折れてしまうのを防ぐことができる。

【1581】

また、前記軸部P5173は、前記カバー部材P5170（カバー本体P5171）と一体成型されているものである。

【1582】

このような構成によれば、部材点数の低減を図ることができる。
また本実施形態においては、ビス孔P5174が、軸部P5173からカバー部材P5170（カバー本体P5171）にわたって形成されている。したがって、軸部P5173がカバー部材P5170と一体成形されることにより、ビス孔P5174のうちカバー本体P5171側の部分と、ビス孔P5174のうち軸部P5173側の部分との位置ズレが生じるのが抑制され、ひいては軸部P5173の破損を抑制することができる。

【1583】

また、前記軸部P5173は、前記ビスP5180を挿入可能なビス孔P5174（孔部）を備え、
前記クランクギヤP5140は、前記ビスP5180が前記ビス孔P5174に挿入さ

10

20

30

40

50

れることで前記カバー部材 P 5 1 7 0 に固定されるものである。

【1584】

このような構成によれば、クランクギヤ P 5 1 4 0 を容易にカバー部材 P 5 1 7 0 に固定することができる。

また本実施形態においては、ビス孔 P 5 1 7 4 が、軸部 P 5 1 7 3 からカバー部材 P 5 1 7 0 (カバー本体 P 5 1 7 1) にわたって形成されている。このように形成されたビス孔 P 5 1 7 4 にビス P 5 1 8 0 が挿入されることで、ビス P 5 1 8 0 がビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうち軸部 P 5 1 7 3 に設けられる部分、及びビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうちカバー本体 P 5 1 7 1 に設けられる部分の双方と当接した状態でクランクギヤ P 5 1 4 0 を固定し易くすることができる。

10

【1585】

また、前記孔部は、ビス孔 P 5 1 7 4 であり、

前記ビス P 5 1 8 0 は、前記ビス孔 P 5 1 7 4 に挿入されるビスであり、前記ビス P 5 1 8 0 のビス頭部 P 5 1 8 2 によって前記クランクギヤ P 5 1 4 0 が固定されているものである。

【1586】

このような構成によれば、ビス P 5 1 8 0 のビス頭部 P 5 1 8 2 によってクランクギヤ P 5 1 4 0 を容易にカバー部材 P 5 1 7 0 に固定することができる。

また本実施形態においては、クランクギヤ P 5 1 4 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の後面 P 5 1 4 0 a が軸部 P 5 1 7 3 の頂部 (後端部) よりも前方に位置するようにして、軸部 P 5 1 7 3 に挿通されている。したがって、ビス頭部 P 5 1 8 2 が軸部 P 5 1 7 3 の頂部 (後端部) に当接することで、クランクギヤ P 5 1 4 0 を動作不能な状態ではなく、回動可能な状態で固定することができる。

20

また本実施形態においては、リブ P 5 1 7 5 が歯車部 P 5 1 4 1 の前面と当接可能に設けられている。したがって、ビス頭部 P 5 1 8 2 及びリブ P 5 1 7 5 により、クランクギヤ P 5 1 4 0 の前後方向の位置を規制することができる。またリブ P 5 1 7 5 によりクランクギヤ P 5 1 4 0 からの力を受けることで、軸部 P 5 1 7 3 に加わる力 (負担) を低減させることができる。

【1587】

また、前記ビス孔 P 5 1 7 4 は、前記軸部 P 5 1 7 3 から前記カバー部材 P 5 1 7 0 (カバー本体 P 5 1 7 1) にわたって形成されているものである。

30

【1588】

このような構成によれば、ビス P 5 1 8 0 をビス孔 P 5 1 7 4 に挿入することでビス P 5 1 8 0 を軸部 P 5 1 7 3 とカバー本体 P 5 1 7 1 の双方と当接し易くさせることができる。

また本実施形態においては、ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうち軸部 P 5 1 7 3 に設けられる部分、及びビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうちカバー本体 P 5 1 7 1 に設けられる部分の双方に当接するとともに、当該ビス軸部 P 5 1 8 1 の先端 (前端) がビス孔 P 5 1 7 4 の底面と当接するように設けられる。これにより、ビス孔 P 5 1 7 4 の空間部分を埋めることができ、軸部 P 5 1 7 3 に加わる力をビス軸部 P 5 1 8 1 の外周面及び底面の双方で受けることができる。したがって、軸部 P 5 1 7 3 の破損を抑制することができる。

40

【1589】

また、前記クランクギヤ P 5 1 4 0 は、図 3 7 5 に示すギヤ待機位置 (第 1 の位置) と図 3 7 7 に示すギヤ演出位置 (第 2 の位置) とに動作可能なクランク部 P 5 1 4 2 (クランク部) が設けられた回転ギヤである。

【1590】

このような構成によれば、クランクギヤ P 5 1 4 0 を動作させることで、クランク部 P 5 1 4 2 によって他の部材を動作させることができる。

また本実施形態においては、回転駆動モータ P 5 1 6 0 によってモータギヤ P 5 1 5 0

50

を回転させることにより、クランクギヤ P 5 1 4 0 をギヤ待機位置（第 1 の位置）とギヤ演出位置（第 2 の位置）とに変位させることができる。

【1 5 9 1】

また、本実施形態に係る遊技機は、前記クランク部 P 5 1 4 2 に当接することで、図 3 7 5 に示すアーム待機位置（第 3 の位置）と図 3 7 7 に示すアーム演出位置（第 4 の位置）とに移動可能なリンクアーム P 5 1 2 0（第 2 の可動体）を備えるものである。

【1 5 9 2】

このような構成によれば、クランクギヤ P 5 1 4 0 を動作させることで、クランク部 P 5 1 4 2 によってリンクアーム P 5 1 2 0 を動作させることができる。

また本実施形態においては、クランクギヤ P 5 1 4 0 をギヤ待機位置（第 1 の位置）とギヤ演出位置（第 2 の位置）とに変位させることにより、リンクアーム P 5 1 2 0 をアーム待機位置（第 3 の位置）とアーム演出位置（第 4 の位置）とに変位させることができる。

【1 5 9 3】

また、前記リンクアーム P 5 1 2 0 は、当該リンクアーム P 5 1 2 0 と当接することで、当該リンクアーム P 5 1 2 0 の動作に応じて図 3 7 5 に示す役物待機位置（第 5 の位置）と図 3 7 7 に示す役物演出位置（第 6 の位置）とに動作可能な下部役物 P 5 1 1 0（第 3 の可動体）を備えるものである。

【1 5 9 4】

このような構成によれば、リンクアーム P 5 1 2 0 を動作させることにより、下部役物 P 5 1 1 0 を動作させることができる。

また本実施形態においては、ベース部材 P 5 1 3 0 の第一制御孔 P 5 1 3 1 は直線状に形成され、第二制御孔 P 5 1 3 2 は円弧状に形成されている。そして、下部役物 P 5 1 1 0 の第一ボス部 P 5 1 1 3 a は第一制御孔 P 5 1 3 1 に挿入され、第二ボス部 P 5 1 1 3 b 及びボス部 P 5 1 1 4 c は第二制御孔 P 5 1 3 2 に挿入されている。このようにして直線状の孔と円弧状の孔によって下部役物 P 5 1 1 0 の動作が制御されることにより、下部役物 P 5 1 1 0 は傾きを変えながら遊技者に視認可能な位置へと移動する。したがって、演出の面白みを向上させることができる。

また本実施形態においては、下部役物 P 5 1 1 0 は後部カバー P 5 1 1 3 に対して回動可能に設けられた役物制御アーム P 5 1 1 4 を備えており、後部カバー P 5 1 1 3（の第二ボス部 P 5 1 1 3 b）と役物制御アーム P 5 1 1 4（のボス部 P 5 1 1 4 c）とによってベース部材 P 5 1 3 0 の第二制御孔 P 5 1 3 2 に支持されている。これにより、下部役物 P 5 1 1 0 を第二制御孔 P 5 1 3 2 に沿ってスムーズに移動させることが可能となる。また、下部役物 P 5 1 1 0 が第一制御孔 P 5 1 3 1 及び第二制御孔 P 5 1 3 2 に対して複数の箇所（第一ボス部 P 5 1 1 3 a、第二ボス部 P 5 1 1 3 b 及びボス部 P 5 1 1 4 c の 3 点）で支持されることにより、下部役物 P 5 1 1 0 の姿勢の安定性を向上させることができる。

【1 5 9 5】

また、前記リンクアーム P 5 1 2 0 は、揺動運動する揺動部材であるものである。

【1 5 9 6】

このような構成によれば、クランクギヤ P 5 1 4 0 を動作させることで、クランク部 P 5 1 4 2 によってリンクアーム P 5 1 2 0 を揺動させることができる。

また本実施形態においては、リンクアーム P 5 1 2 0 は、アーム待機位置（図 3 7 5 参照）からアーム演出位置（図 3 7 7 参照）へと移動する際、役物待機位置（図 3 7 5 参照）にある下部役物 P 5 1 1 0 の側（背面視において当該下部役物 P 5 1 1 0 と概ね重複する位置）へと回動する。よって、リンクアーム P 5 1 2 0 の揺動のために新たなスペースを設ける必要がないため、省スペース化を図ることができる。

【1 5 9 7】

以上、本発明の実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【1 5 9 8】

例えば、本実施形態においては、ビス軸部 P 5 1 8 1 の先端（前端）は、ビス孔 P 5 1 7 4 の底面と当接するものとしたが、ビス軸部 P 5 1 8 1 がビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうち軸部 P 5 1 7 3 に設けられる部分、及びビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうちカバー本体 P 5 1 7 1 に設けられる部分の双方と当接していれば（軸部 P 5 1 7 3 及びカバー本体 P 5 1 7 1 の双方にまたがるように設けられていれば）、図 3 7 8 に示すように、ビス孔 P 5 1 7 4 の底面と当接していなくてもよい。

【1599】

また、本実施形態においては、カバー部材 P 5 1 7 0 の軸部 P 5 1 7 3 のビス孔 P 5 1 7 4 は、カバー本体 P 5 1 7 1 の内底面 P 5 1 7 1 a よりも前方まで、かつ、カバー本体 P 5 1 7 1 の外底面 P 5 1 7 1 b よりも後方まで延びるように形成されるものとしたが、

10

【1600】

このとき、ビス P 5 1 8 0 は、図 3 7 9 に示すように、カバー本体 P 5 1 7 1 の外底面 P 5 1 7 1 b よりも前方まで突き抜けるように設けられていてもよい。これにより、軸部 P 5 1 7 3 に加わる力をビス P 5 1 8 0 で受け易くすることができる。或いは、ビス孔 P 5 1 7 4 がカバー本体 P 5 1 7 1 を貫通している場合であっても、ビス P 5 1 8 0 は、図 3 8 0 に示すように、カバー本体 P 5 1 7 1 の内底面 P 5 1 7 1 a よりも前方まで、かつ、

20

【1601】

以上の如く、本実施形態の別例においては、前記ビス孔 P 5 1 7 4 は、前記カバー部材 P 5 1 7 0 を貫通して設けられているものである。

【1602】

このような構成によれば、ビス孔 P 5 1 7 4 の加工を容易とすることができる。

また図 3 7 9 に示す例においては、ビス P 5 1 8 0 はカバー本体 P 5 1 7 1 の外底面 P 5 1 7 1 b よりも前方まで突き抜けるように設けられている。これにより、軸部 P 5 1 7 3 に加わる力をビス P 5 1 8 0 で受け易くことができ、ひいては軸部 P 5 1 7 3 の破損を抑制することができる。

30

【1603】

また、本実施形態においては、本発明に係る固定手段（ビス P 5 1 8 0）は、軸部（軸部 P 5 1 7 3）に対して回動可能な状態で可動体（クランクギヤ P 5 1 4 0）を固定するものとしたが、固定手段の固定対象である可動体は、回動可能なものに限定されず、任意の動作（例えば直線移動）が可能なものであってもよい。例えば、本発明に係る固定手段は、リンクアーム P 5 1 2 0 とクランクギヤ P 5 1 4 0 のクランク部 P 5 1 4 2 との固定に適用することも可能である。また、本発明に係る固定手段は、ベース部材 P 5 1 3 0 と下部役物 P 5 1 1 0 との固定に適用することも可能である。

【1604】

〔演出装置 P 6 0 0 0〕

以下では、図 3 6 5、図 3 8 1 から図 4 0 6 までを用いて、本実施形態に係る演出装置 P 6 0 0 0 について説明する。

40

【1605】

なお、以降の説明で用いる図面（例えば図 3 8 6 等）においては、各部材の外郭を明確とするため、便宜上、当該部材に適宜色を付している場合がある。

【1606】

演出装置 P 6 0 0 0 は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。演出装置 P 6 0 0 0 は、図 3 6 5 に示すように、遊技盤 P 1 1 0 0 に設置される。より詳細には、演出装置 P 6 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d の上方に設置される。演出装置 P 6 0 0 0 は、後述する開閉役物 P 6 3 0 0

50

及び装飾役物 P 6 6 0 0 を移動制御することで、遊技者に視覚的な印象を与える。演出装置 P 6 0 0 0 は、図 3 8 1 から図 3 8 6 までに示すように、ベース部 P 6 1 0 0、開閉制御手段 P 6 2 0 0、開閉役物 P 6 3 0 0、弾丸制御手段 P 6 4 0 0、弾丸役物 P 6 5 0 0、装飾役物 P 6 6 0 0 及び固定装飾部 P 6 7 0 0 を具備する。

【1607】

図 3 8 1 から図 3 8 7 までに示すベース部 P 6 1 0 0 は、開閉制御手段 P 6 2 0 0、開閉役物 P 6 3 0 0、弾丸制御手段 P 6 4 0 0、弾丸役物 P 6 5 0 0、装飾役物 P 6 6 0 0 及び固定装飾部 P 6 7 0 0 が設けられるものである。なお、開閉制御手段 P 6 2 0 0、開閉役物 P 6 3 0 0、弾丸制御手段 P 6 4 0 0 及び弾丸役物 P 6 5 0 0 の詳細な説明については後述する。ベース部 P 6 1 0 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 及び第 3 のベース部 P 6 1 3 0 を具備する。

10

【1608】

図 3 8 3、図 3 8 4、図 3 8 6 及び図 3 8 7 に示す第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、ベース部 P 6 1 0 0 の前部を構成するものである（図 3 8 6 参照）。また、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、弾丸制御手段 P 6 4 0 0 の一部（後述する駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0 及びガイドギヤ P 6 4 3 0）や、開閉役物 P 6 3 0 0（後述する右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0）が設けられる（図 3 8 4 参照）。第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、左右方向に長尺な形状とされている。第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、軸受開口部 P 6 1 1 1、右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 及び左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 を具備する。

20

【1609】

図 3 8 7 に示す軸受開口部 P 6 1 1 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 を前後方向に貫通するものである。軸受開口部 P 6 1 1 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。軸受開口部 P 6 1 1 1 は、後述するガイドギヤ P 6 4 3 0 を前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支する。

【1610】

図 3 8 4 に示す右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 を前後方向に貫通するものである。右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の右側部分における上部に位置する。右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 は、後述する右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 の右側クランクシャフト P 6 3 1 2（メインシャフト P 6 3 1 2 a）を軸支する。

30

【1611】

左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 を前後方向に貫通するものである。左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の左側部分における上部に位置する。左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 は、後述する左側口ゴ役物 P 6 3 2 0 の左側クランクシャフト P 6 3 2 2（メインシャフト P 6 3 2 2 a）を軸支する。

【1612】

図 3 8 3、図 3 8 6 及び図 3 8 7 に示す第 2 のベース部 P 6 1 2 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後側を覆うと共に、弾丸役物 P 6 5 0 0 を収容するものである。第 2 のベース部 P 6 1 2 0 は、カバー部 P 6 1 2 1 及びホルダー部 P 6 1 2 2 を具備する。

40

【1613】

カバー部 P 6 1 2 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後側の開口を覆うものである。カバー部 P 6 1 2 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。カバー部 P 6 1 2 1 は、左右方向に長尺な形状とされている。カバー部 P 6 1 2 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後部に固定される。

【1614】

ホルダー部 P 6 1 2 2 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 を収容するものである。ホルダー部 P 6 1 2 2 は、前方に開口する有底略円筒形状とされている。ホルダー部 P 6 1 2 2 は、カバー部 P 6 1 2 1 から後方に突出するように形成される。ホルダー部 P 6 1 2 2 は、カバー部 P 6 1 2 1 の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。また、ホルダー部 P 6 1

50

22は、背面視において、第1のベース部P6110の軸受開口部P6111と重複する位置とされる。ホルダー部P6122は、底部P6122a及び側部P6122cを具備する。

【1615】

図386及び図387に示す底部P6122aは、ホルダー部P6122の底壁を構成するものである。底部P6122aは、ホルダー部P6122の後端に位置する。底部P6122aは、軸受部P6122bを具備する。

【1616】

軸受部P6122bは、弾丸役物P6500（後述する規制部P6530）を、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支するものである。軸受部P6122bは、底部P6122aを前後方向に貫通する。

【1617】

側部P6122cは、ホルダー部P6122の側壁を構成するものである。側部P6122cは、開口部P6122dを具備する。

【1618】

開口部P6122dは、側部P6122cにおいて開口する部分である。開口部P6122dは、側部P6122cの上部及び下部を切り欠いた形状とされる。図例では、開口部P6122dを、底部P6122aの近傍に設けた例を示している。

【1619】

図381から図387までに示す第3のベース部P6130は、開閉制御手段P6200が設けられるものである。第3のベース部P6130は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。第3のベース部P6130は、第1のベース部P6110の後部に固定される。第3のベース部P6130は、第2のベース部P6120のカバー部P6121の後方に配置される（図386参照）。第3のベース部P6130は、開口部P6131、右側ガイドピン貫通孔P6132及び左側ガイドピン貫通孔P6133を具備する。

【1620】

図385及び図387に示す開口部P6131は、第3のベース部P6130を前後方向に貫通するものである。開口部P6131は、第3のベース部P6130の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。開口部P6131は、前方からホルダー部P6122が挿通される（図387参照）。また、開口部P6131は、後述するように、カバー部P6121においてホルダー部P6122の右方に設けられる前後センサP6450が挿通される。

【1621】

右側ガイドピン貫通孔P6132は、第3のベース部P6130を前後方向に貫通するものである。右側ガイドピン貫通孔P6132は、第3のベース部P6130の右側部分における上部に位置する。右側ガイドピン貫通孔P6132は、背面視において右下方向へ傾斜する円弧形状の長孔とされている。右側ガイドピン貫通孔P6132は、後述する右側クランクシャフトP6312の右側クランクガイドピンP6312cが挿通される。右側ガイドピン貫通孔P6132は、右側クランクガイドピンP6312cの移動をガイドする。

【1622】

左側ガイドピン貫通孔P6133は、第3のベース部P6130を前後方向に貫通するものである。左側ガイドピン貫通孔P6133は、第3のベース部P6130の左側部分における上部に位置する。左側ガイドピン貫通孔P6133は、背面視において右下方向へ傾斜する円弧形状の長孔とされている。左側ガイドピン貫通孔P6133は、後述する左側クランクシャフトP6322の左側クランクガイドピンP6322cが挿通される。左側ガイドピン貫通孔P6133は、左側クランクガイドピンP6322cの移動をガイドする。

【1623】

図383及び図385に示す開閉制御手段P6200は、開閉役物P6300を、図3

10

20

30

40

50

8 1 及び図 3 8 2 に示す閉鎖位置と、図 3 8 8 及び図 3 8 9 に示す開放位置と、に移動制御するものである。また、開閉制御手段 P 6 2 0 0 は、後述する弾丸役物 P 6 5 0 0（規制部 P 6 5 3 0）の回転動作を規制する。なお、開閉役物 P 6 3 0 0 の詳細な説明については後述する。

【1 6 2 4】

開閉制御手段 P 6 2 0 0 は、演出装置制御回路 3 3 8（制御手段）からの制御信号に応じて、開閉役物 P 6 3 0 0 を移動制御する。開閉制御手段 P 6 2 0 0 は、第 1 のモータ P 6 2 1 0、出力ギヤ P 6 2 2 0、ガイド部 P 6 2 3 0、スライドラック P 6 2 4 0 及びスライドセンサ P 6 2 5 0 を具備する。

【1 6 2 5】

図 3 8 5 に示す第 1 のモータ P 6 2 1 0 は、開閉役物 P 6 3 0 0 を開閉させるための駆動源である。第 1 のモータ P 6 2 1 0 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の前面の左側部分に設けられる。第 1 のモータ P 6 2 1 0 は、出力軸が、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。

【1 6 2 6】

出力ギヤ P 6 2 2 0 は、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 6 2 2 0 は、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の出力軸の後端部に固定される。出力ギヤ P 6 2 2 0 を介して伝達された駆動力により、スライドラック P 6 2 4 0 が左右方向にスライドする。なお、スライドラック P 6 2 4 0 の詳細な説明については後述する。

【1 6 2 7】

図 3 8 5 に示すガイド部 P 6 2 3 0 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向のスライドをガイドするものである。ガイド部 P 6 2 3 0 は、右側ガイドピン P 6 2 3 1 及び左側ガイドピン P 6 2 3 2 を具備する。

【1 6 2 8】

右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、スライドラック P 6 2 4 0 の右側部分をガイドするものである。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、後述するスライドラック P 6 2 4 0 の右側ガイド孔 P 6 2 4 2 に挿通される。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の後面において後方に突出する。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の右側部分における上部に設けられる。右側ガイドピン P 6 2 3 1 の後端部には、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。

【1 6 2 9】

左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分をガイドするものである。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、後述するスライドラック P 6 2 4 0 の左側ガイド孔 P 6 2 4 3 に挿通される。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の後面において後方に突出する。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の左側部分における上下方向略中央に設けられる。左側ガイドピン P 6 2 3 2 の後端部には、左側ガイド孔 P 6 2 4 3 からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。

【1 6 3 0】

図 3 8 3、図 3 8 5、図 3 9 0 及び図 3 9 1 に示すスライドラック P 6 2 4 0 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 に対して左右方向にスライドすることで、開閉役物 P 6 3 0 0 の移動と、弾丸役物 P 6 5 0 0（規制部 P 6 5 3 0）の回転動作の規制と、が可能なものである。スライドラック P 6 2 4 0 は、図 3 8 5 に示すスライド方向左側に位置する閉鎖状態と、図 3 9 0 に示すスライド方向中途部に位置する開放／ロック状態と、図 3 9 1 に示すスライド方向右側に位置する開放／ロック解除状態と、にスライド可能である。なお、閉鎖状態、開放／ロック状態及び開放／ロック解除状態の詳細な説明については後述する。

【1 6 3 1】

スライドラック P 6 2 4 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。スライドラック P 6 2 4 0 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の後方に配置される。スライドラッ

10

20

30

40

50

ク P 6 2 4 0 は、ラック歯部 P 6 2 4 1、右側ガイド孔 P 6 2 4 2、左側ガイド孔 P 6 2 4 3、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4、左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5、開口部 P 6 2 4 6、ロック部 P 6 2 4 7 及び被検知部 P 6 2 4 8 を具備する。

【1 6 3 2】

ラック歯部 P 6 2 4 1 は、出力ギヤ P 6 2 2 0 と歯合するものである。ラック歯部 P 6 2 4 1 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分における下部に位置する。ラック歯部 P 6 2 4 1 に出力ギヤ P 6 2 2 0 が伝達する回転（駆動力）が伝達されることで、スライドラック P 6 2 4 0 が左右方向に移動可能とされる。

【1 6 3 3】

右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、右側ガイドピン P 6 2 3 1 が挿通されるものである。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、左右方向に長尺な長孔形状とされている。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 の幅寸法（上下寸法）は、右側ガイドピン P 6 2 3 1 のワッシャの外径よりも小さい。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 の右側部分における上部に位置する。

【1 6 3 4】

左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、左側ガイドピン P 6 2 3 2 が挿通されるものである。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、左右方向に長尺な長孔形状とされている。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の幅寸法（上下寸法）は、左側ガイドピン P 6 2 3 2 のワッシャの外径よりも小さい。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分において、ラック歯部 P 6 2 4 1 の上方に位置する。

【1 6 3 5】

右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、後述する右側クランクシャフト P 6 3 1 2 の右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c が挿通されるものである。右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。

【1 6 3 6】

右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、背面視において略 S 字状に屈曲した長孔とされている。より詳細には、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、右側部分が左右方向に延びる形状とされ、中央部分（傾斜部分）が斜め左下方に延びる形状とされ、左側部分が左右方向に延びる形状とされている。右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、スライドラック P 6 2 4 0 の右側部分において、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 の下方に位置する。

【1 6 3 7】

左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、後述する左側クランクシャフト P 6 3 2 2 の左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が挿通されるものである。左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。

【1 6 3 8】

左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、背面視において略 S 字状に屈曲した長孔とされている。より詳細には、左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、右側部分が左右方向に延びる形状とされ、中央部分（傾斜部分）が斜め左下方に延びる形状とされ、左側部分が左右方向に延びる形状とされている。左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分において、左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の上方に位置する。

【1 6 3 9】

開口部 P 6 2 4 6 は、ホルダー部 P 6 1 2 2 及び後述する前後センサ P 6 4 5 0 が挿通されるものである。開口部 P 6 2 4 6 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。開口部 P 6 2 4 6 は、左右方向に長尺な形状とされている。また、開口部 P 6 2 4 6 は、左右方向中途部が背面視において略円形状とされている。開口部 P 6 2 4 6 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。

【1 6 4 0】

ロック部 P 6 2 4 7 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作の一部をロックするものである。なお、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作の詳細な説明については後述する。ロック部 P 6 2 4 7 は

10

20

30

40

50

、スライドラック P 6 2 4 0 の後面から後方に突出している。ロック部 P 6 2 4 7 は、背面視において左右に長尺な形状とされている。ロック部 P 6 2 4 7 は、開口部 P 6 2 4 6 を挟んで、上下に一对設けられている。ロック部 P 6 2 4 7 は、開口部 P 6 2 4 6 の左右方向略中央に位置する。

【1 6 4 1】

図 3 8 5 に示す被検知部 P 6 2 4 8 は、後述するスライドセンサ P 6 2 5 0 により検知される部分である。被検知部 P 6 2 4 8 は、スライドラック P 6 2 4 0 の下部において、下方に突出する。被検知部 P 6 2 4 8 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。被検知部 P 6 2 4 8 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向中央に位置する。被検知部 P 6 2 4 8 は、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b 及び第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c を具備する。

10

【1 6 4 2】

第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a は、被検知部 P 6 2 4 8 の右側部分を構成する。

【1 6 4 3】

第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b は、被検知部 P 6 2 4 8 の左右方向中央部分を構成する。第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b の下端部は、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a よりも上方に位置する。

【1 6 4 4】

第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c は、被検知部 P 6 2 4 8 の左側部分を構成する。第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c の下端部は、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b よりも上方に位置する。

20

【1 6 4 5】

スライドセンサ P 6 2 5 0 は、被検知部 P 6 2 4 8 を検知可能なものである。スライドセンサ P 6 2 5 0 は、被検知部 P 6 2 4 8 の下方に設けられる。スライドセンサ P 6 2 5 0 は、第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 及び第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 を具備する。

【1 6 4 6】

第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a を検知可能なものである。第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、背面視において第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a と重複した場合に、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a を検知する。第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、図 3 8 5 に示す閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 の第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a と重複する位置（検知可能な位置）に配置される。本実施形態では、第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 を、閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 の第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a の左端部と重複する位置に配置している。これにより、第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、スライドラック P 6 2 4 0 が閉鎖状態より右方にスライドすれば、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a と重複しなくなる（検知不能となる）。

30

【1 6 4 7】

第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知可能なものである。第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、背面視において第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b と重複した場合に、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知する。第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、図 3 8 5 に示す閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 の第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b と重複する位置（検知可能な位置）に配置される。また、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 が右方へとスライドし、図 3 9 0 に示す開放／ロック状態に到達した時点で、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b と重複しなくなる位置（検知不能となる位置）に配置される。これにより、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 が閉鎖状態から開放／ロック状態となる直前まで第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知可能となり、スライドラック P 6 2 4 0 が開放／ロック状態となれば第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知不能となる。

40

【1 6 4 8】

第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c を検知可能なものである。第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、背面視において第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c

50

と重複した場合に、第3の被検知部P 6 2 4 8 cを検知する。第3のスライドセンサP 6 2 5 3は、図3 8 5に示す閉鎖状態及び図3 9 0に示す開放／ロック状態のスライドラックP 6 2 4 0の第3の被検知部P 6 2 4 8 cと重複する位置（検知可能な位置）に配置される。また、第3のスライドセンサP 6 2 5 3は、開放／ロック解除状態のスライドラックP 6 2 4 0が右方へとスライドし、図3 9 1に示す開放／ロック解除状態に到達した時点で、第3の被検知部P 6 2 4 8 cと重複しなくなる位置（検知不能となる位置）に配置される。これにより、第3のスライドセンサP 6 2 5 3は、スライドラックP 6 2 4 0が閉鎖状態から開放／ロック解除状態となる直前まで第3の被検知部P 6 2 4 8 cを検知可能となり、スライドラックP 6 2 4 0が開放／ロック解除状態となれば第3の被検知部P 6 2 4 8 cを検知不能となる。

10

【1 6 4 9】

第1のスライドセンサP 6 2 5 1、第2のスライドセンサP 6 2 5 2及び第3のスライドセンサP 6 2 5 3は、例えばフォトセンサ等、被検知部P 6 2 4 8を検知可能な種々のセンサを採用可能である。

【1 6 5 0】

図3 8 1から図3 8 6に示す開閉役物P 6 3 0 0は、開閉制御手段P 6 2 0 0による移動制御により、閉鎖位置と開放位置とに移動可能なものである。開閉役物P 6 3 0 0は、右側ロゴ役物P 6 3 1 0及び左側ロゴ役物P 6 3 2 0を具備する。

【1 6 5 1】

右側ロゴ役物P 6 3 1 0は、開閉役物P 6 3 0 0の右側部分を構成するものである。右側ロゴ役物P 6 3 1 0は、第1のベース部P 6 1 1 0の右側部分において、前後方向に向く軸回りに回動可能に連結される。右側ロゴ役物P 6 3 1 0は、右側役物本体P 6 3 1 1及び右側クランクシャフトP 6 3 1 2を具備する。

20

【1 6 5 2】

図3 8 6に示す右側役物本体P 6 3 1 1は、回動動作により遊技者に視覚的な印象を与えるものである。右側役物本体P 6 3 1 1は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。右側役物本体P 6 3 1 1の前面には、ロゴを模した模様が設けられている。

【1 6 5 3】

図3 8 4に示す右側クランクシャフトP 6 3 1 2は、スライドラックP 6 2 4 0の左右方向の動作を右側役物本体P 6 3 1 1に伝達するものである。右側クランクシャフトP 6 3 1 2は、第1のベース部P 6 1 1 0に回動可能に軸支される。右側クランクシャフトP 6 3 1 2は、メインシャフトP 6 3 1 2 a、アームP 6 3 1 2 b及び右側クランクガイドピンP 6 3 1 2 cを具備する。

30

【1 6 5 4】

メインシャフトP 6 3 1 2 aは、第1のベース部P 6 1 1 0の右側シャフト軸受部P 6 1 1 2に挿通されるものである。メインシャフトP 6 3 1 2 aは、右側シャフト軸受部P 6 1 1 2に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。メインシャフトP 6 3 1 2 aは、前端部が右側役物本体P 6 3 1 1に固定される。

【1 6 5 5】

アームP 6 3 1 2 bは、メインシャフトP 6 3 1 2 aと、後述する右側クランクガイドピンP 6 3 1 2 cと、を接続するものである。アームP 6 3 1 2 bは、メインシャフトP 6 3 1 2 aの後端部から、前後方向に直交する方向（図3 8 4においては左方向）に延びるように形成される。

40

【1 6 5 6】

右側クランクガイドピンP 6 3 1 2 cは、図3 8 5に示すように、第3のベース部P 6 1 3 0の右側ガイドピン貫通孔P 6 1 3 2及びスライドラックP 6 2 4 0の右側クランクガイド孔P 6 2 4 4に挿通されるものである。右側クランクガイドピンP 6 3 1 2 cは、アームP 6 3 1 2 bの先端部（反メインシャフトP 6 3 1 2 a側の端部）から後方に突出する。右側クランクガイドピンP 6 3 1 2 cは、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。

50

【1657】

右側クランクガイドピンP6312cの後端部には、右側クランクガイド孔P6244からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。上記ワッシャの外径は、右側ガイドピン貫通孔P6132及び右側クランクガイド孔P6244の幅寸法（背面視において長手方向に直交する寸法）よりも大きい。

【1658】

左側口ゴ役物P6320は、開閉役物P6300の左側部分を構成するものである。左側口ゴ役物P6320は、第1のベース部P6110の左側部分において、前後方向に向く軸回りに回動可能に連結される。左側口ゴ役物P6320は、左側役物本体P6321及び左側クランクシャフトP6322を具備する。

【1659】

図386に示す左側役物本体P6321は、回動動作により遊技者に視覚的な印象を与えるものである。左側役物本体P6321は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。左側役物本体P6321の前面には、口ゴを模した模様が設けられている。

【1660】

図384に示す左側クランクシャフトP6322は、スライドラックP6240の左右方向の動作を左側役物本体P6321に伝達するものである。左側クランクシャフトP6322は、第1のベース部P6110に回動可能に軸支される。左側クランクシャフトP6322は、メインシャフトP6322a、アームP6322b及び左側クランクガイドピンP6322cを具備する。

【1661】

メインシャフトP6322aは、第1のベース部P6110の左側シャフト軸受部P6113に挿通されるものである。メインシャフトP6322aは、左側シャフト軸受部P6113に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。メインシャフトP6322aは、前端部が左側役物本体P6321に固定される。

【1662】

アームP6322bは、メインシャフトP6322aと、後述する左側クランクガイドピンP6322cと、を接続するものである。アームP6322bは、メインシャフトP6322aの後端部から、前後方向に直交する方向（図384においては左方向）に延びるように形成される。

【1663】

左側クランクガイドピンP6322cは、第3のベース部P6130の左側ガイドピン貫通孔P6133及びスライドラックP6240の左側クランクガイド孔P6245に挿通されるものである。左側クランクガイドピンP6322cは、アームP6322bの先端部（反メインシャフトP6322a側の端部）から後方に突出する。左側クランクガイドピンP6322cは、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。

【1664】

左側クランクガイドピンP6322cの後端部には、左側クランクガイド孔P6245からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。上記ワッシャの外径は、左側ガイドピン貫通孔P6133及び左側クランクガイド孔P6245の幅寸法（背面視において長手方向に直交する寸法）よりも大きい。

【1665】

以下では、上述の如き開閉役物P6300の開鎖位置及び開放位置について説明する。

【1666】

閉鎖位置は、図381及び図382に示すように、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320が、第1のベース部P6110の前面における左右方向中央部（後述する弾丸役物P6500）を、遊技者から視認し難いように、正面視において覆う位置である。閉鎖位置においては、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320の前面の口ゴが組み合わされて、特定の意味が生じるように連続する口ゴ（文字）を表示する。

【1667】

開放位置は、図388及び図389に示すように、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320が、第1のベース部P6110の前面における左右方向中央部（弾丸制御手段P6400が位置する部分）を、遊技者から視認可能なように、正面視において露出する位置である。

【1668】

右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320は、開閉制御手段P6200のスライドラックP6240のスライドに伴い、メインシャフトP6312a及びメインシャフトP6322aの軸心回りに回転することで、閉鎖位置及び開放位置に移動する。

【1669】

右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320は、スライドラックP6240が閉鎖状態にあるときに閉鎖位置となる。また、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320は、スライドラックP6240が開放／ロック状態及び開放／ロック解除状態にあるときに開放位置となる。

【1670】

以下では、図385、図390及び図391を用いて、スライドラックP6240を閉鎖状態、開放／ロック状態及び開放／ロック解除状態とした演出装置P6000の状態についてそれぞれ説明する。

【1671】

図385に示す閉鎖状態において、スライドラックP6240はスライド方向左側に位置する。閉鎖状態においては、開閉役物P6300（右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320）は、閉鎖位置とされる。

【1672】

閉鎖状態においては、右側ガイド孔P6242及び左側ガイド孔P6243の右端部に、右側ガイドピンP6231及び左側ガイドピンP6232が位置する。また、閉鎖状態においては、右側クランクガイド孔P6244及び左側クランクガイド孔P6245の右端部に、右側クランクガイドピンP6312c及び左側クランクガイドピンP6322cが位置する。

【1673】

また、閉鎖状態においては、被検知部P6248の第1の被検知部P6248a、第2の被検知部P6248b及び第3の被検知部P6248cのそれぞれが、スライドセンサP6250の第1のスライドセンサP6251、第2のスライドセンサP6252及び第3のスライドセンサP6253によって検知可能な位置に位置する。

【1674】

図390に示す開放／ロック状態において、スライドラックP6240はスライド方向中途部に位置する。開放／ロック状態において、開閉役物P6300（右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320）は開放位置となる。

【1675】

開放／ロック状態においては、右側ガイド孔P6242及び左側ガイド孔P6243の左右方向中途部に、右側ガイドピンP6231及び左側ガイドピンP6232が位置する。また、開放／ロック状態においては、右側クランクガイド孔P6244及び左側クランクガイド孔P6245の傾斜部分における左端部に、右側クランクガイドピンP6312c及び左側クランクガイドピンP6322cが位置する。

【1676】

また、開放／ロック状態においては、第1の被検知部P6248a及び第2の被検知部P6248bは、第1のスライドセンサP6251及び第2のスライドセンサP6252によって検知不能な位置に位置する。また、第3の被検知部P6248cは、第3のスライドセンサP6253によって検知可能な位置に位置する。

【1677】

図391に示す開放／ロック解除状態において、スライドラックP6240はスライド方向右側に位置する。開放／ロック解除状態においては、開閉役物P6300（右側口ゴ

10

20

30

40

50

役物 P 6 3 1 0 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0) は開放位置となる。

【1 6 7 8】

開放／ロック解除状態においては、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 及び左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の左端部に、右側ガイドピン P 6 2 3 1 及び左側ガイドピン P 6 2 3 2 が位置する。また、閉鎖状態においては、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 の左端部に、右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c 及び左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が位置する。

【1 6 7 9】

また、開放／ロック解除状態においては、被検知部 P 6 2 4 8 の第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b 及び第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c のそれぞれが、スライドセンサ P 6 2 5 0 の第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 及び第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 によって検知不能な位置に位置する。

【1 6 8 0】

制御手段は、スライドセンサ P 6 2 5 0 による被検知部 P 6 2 4 8 の検知に関する情報を基に、スライドラック P 6 2 4 0 の位置を判断することができる。

【1 6 8 1】

図 3 8 4、図 3 8 7、図 3 9 8 から図 4 0 0 までに示す弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 を、図 3 8 6 から図 3 8 8 までに示す待機位置と、図 3 9 2 及び図 3 9 3 に示すように待機位置から前方に移動した演出位置と、に移動させる動作を制御するものである。なお、弾丸役物 P 6 5 0 0 の詳細な説明については後述する。弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、演出装置制御回路 3 3 8 (制御手段) からの制御信号に応じて、弾丸役物 P 6 5 0 0 を移動制御する。弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0、駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0、ガイドギヤ P 6 4 3 0、回動センサ P 6 4 4 0 及び前後センサ P 6 4 5 0 を具備する。

【1 6 8 2】

図 3 8 4 に示す第 2 のモータ P 6 4 1 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 を動作させるための駆動源である。第 2 のモータ P 6 4 1 0 は、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 (図 3 8 4 では図示省略) の右側部分に設けられる。第 2 のモータ P 6 4 1 0 は、出力軸が、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 を前後に貫通して前方へと突出するように設けられる。

【1 6 8 3】

駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の駆動力を取り出すと共に、当該駆動力を、後述するガイドギヤ P 6 4 3 0 へと伝達するものである。駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0 は、出力ギヤ P 6 4 2 1、第 1 のギヤ P 6 4 2 2、第 2 のギヤ P 6 4 2 3 及び第 3 のギヤ P 6 4 2 4 を具備する。

【1 6 8 4】

出力ギヤ P 6 4 2 1 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 6 4 2 1 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の出力軸の前端部に固定される。

【1 6 8 5】

第 1 のギヤ P 6 4 2 2 は、出力ギヤ P 6 4 2 1 の略左方に配置され、出力ギヤ P 6 4 2 1 と歯合する。第 1 のギヤ P 6 4 2 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1 6 8 6】

第 2 のギヤ P 6 4 2 3 は、第 1 のギヤ P 6 4 2 2 の略左上方に配置され、第 1 のギヤ P 6 4 2 2 と歯合する。第 2 のギヤ P 6 4 2 3 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1 6 8 7】

第 3 のギヤ P 6 4 2 4 は、第 2 のギヤ P 6 4 2 3 の略左下方に配置され、第 2 のギヤ P 6 4 2 3 と歯合する。第 3 のギヤ P 6 4 2 4 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1 6 8 8】

図384、図387、図398から図400までに示すガイドギヤP6430は、駆動伝達ギヤP6420を介して伝達された駆動力を、弾丸役物P6500に伝達するものである。ガイドギヤP6430は、第1のベース部P6110の軸受開口部P6111に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。ガイドギヤP6430は、略円筒形状とされる。ガイドギヤP6430は、開口方向を前後方向に向けて配置される。ガイドギヤP6430の後方には、第2のベース部P6120のカバー部P6121が互いに摺動可能に設けられる（図387参照）。ガイドギヤP6430は、嵌合部P6431、ギヤ部P6432、突起部P6433及び被検知部P6434を具備する。

【1689】

図398から図400までに示す嵌合部P6431は、第1のベース部P6110の軸受開口部P6111に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に嵌合されるものである（図387参照）。嵌合部P6431は、ガイドギヤP6430の前側部分を構成する。

【1690】

ギヤ部P6432は、第3のギヤP6424と歯合するものである。ギヤ部P6432は、ガイドギヤP6430の後側部分の外面に設けられる。

【1691】

突起部P6433は、ガイドギヤP6430の内面において突出するものである。突起部P6433は、ガイドギヤP6430の内面において一対設けられる。突起部P6433は、嵌合部P6431の内面に設けられる。

【1692】

被検知部P6434は、後述する回転センサP6440に検知されるものである。被検知部P6434は、ガイドギヤP6430の外面において突出する。被検知部P6434は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。被検知部P6434は、ガイドギヤP6430の後側部分の外面に設けられる。

【1693】

図384に示す回転センサP6440は、被検知部P6434を検知するものである。回転センサP6440は、第1のベース部P6110の後面において、ガイドギヤP6430の左側に配置される。回転センサP6440は、弾丸役物P6500が後述するロック可能位置に位置する状態で、被検知部P6434を検知可能に配置される。回転センサP6440は、例えばフォトセンサ等、被検知部P6434を検知可能な種々のセンサを採用可能である。

【1694】

図383に示す前後センサP6450は、後述する弾丸役物P6500の外側スパイラル部材P6510の位置を検知可能なものである。前後センサP6450は、後方への押圧を検知するレバー部（不図示）を有する。後述するように、弾丸役物P6500が後方へ移動すれば、当該レバー部が当該弾丸役物P6500（押圧部P6513a）に押圧され、前後センサP6450は、弾丸役物P6500が所定の前後位置（後述する待機位置）にあることを検知することができる。前後センサP6450は、第2のベース部P6120のカバー部P6121の後面において、ホルダー部P6122の右方に設けられる。

【1695】

図387、図394から図402までに示す弾丸役物P6500は、弾丸制御手段P6400による移動制御により、待機位置と演出位置とに移動可能なものである。弾丸役物P6500は、前後方向に長尺な形状とされている。弾丸役物P6500は、前後方向に移動する直進動作（前後動作）と、前後方向に向く軸心回りに回転する回転動作（回転動作）と、が可能とされている。弾丸役物P6500は、外側スパイラル部材P6510、内側スパイラル部材P6520、規制部P6530及び発光部P6540を具備する。

【1696】

図398、図399、図401及び図402に示す外側スパイラル部材P6510は、弾丸役物P6500の外側部分を構成するものである。外側スパイラル部材P6510は、前後方向に長尺な形状とされている。外側スパイラル部材P6510は、中空形状とさ

10

20

30

40

50

れている。外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、外側胴部 P 6 5 1 1、突起部 P 6 5 1 2、後部 P 6 5 1 3、弾丸部 P 6 5 1 4 及び第 1 のばね P 6 5 1 5 を具備する。

【1697】

外側胴部 P 6 5 1 1 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の胴体部分を構成するものである。外側胴部 P 6 5 1 1 は、前後方向に開口する略円筒形状とされている。外側胴部 P 6 5 1 1 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の内側に配置される。外側胴部 P 6 5 1 1 は、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a 及び前後溝部 P 6 5 1 1 b を具備する。

【1698】

図 3 9 9 (a)、図 4 0 1 及び図 4 0 2 に示す外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面に形成される螺旋状（スパイラル状）の溝である。外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面において、前後方向の略全体に亘って形成される。本実施形態では、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a を平行する 2 本の螺旋状の溝（二重螺旋状の溝）としている。また、本実施形態では、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a を、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面を概ね 1 周する長さとしている。外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a の長さ等の形状は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作に応じて適宜設定される。外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、図 3 9 9 (a) に示すように、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の一対の突起部 P 6 4 3 3 が係合される。

【1699】

図 4 0 1 及び図 4 0 2 に示す前後溝部 P 6 5 1 1 b は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面に形成される直線状の溝である。前後溝部 P 6 5 1 1 b は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面において、当該外側胴部 P 6 5 1 1 の前端部から、前後方向途中部分に亘って形成される。前後溝部 P 6 5 1 1 b は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面において、一対設けられる。前後溝部 P 6 5 1 1 b は、当接面 P 6 5 1 1 c を有する。

【1700】

当接面 P 6 5 1 1 c は、前後溝部 P 6 5 1 1 b において前方を向く面である。当接面 P 6 5 1 1 c は、前後溝部 P 6 5 1 1 b の後端部（終端部）を構成する。

【1701】

図 3 9 9 (b) 及び図 4 0 2 に示す突起部 P 6 5 1 2 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の内面において突出するものである。突起部 P 6 5 1 2 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の内面において一対設けられる。突起部 P 6 5 1 2 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の内面における後側部分に設けられる。

【1702】

図 4 0 1 に示す後部 P 6 5 1 3 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の後側部分を構成するものである。後部 P 6 5 1 3 は、前後方向に開口する環状とされている。後部 P 6 5 1 3 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の後端部に固定される。後部 P 6 5 1 3 は、押圧部 P 6 5 1 3 a を具備する。

【1703】

押圧部 P 6 5 1 3 a は、前後センサ P 6 4 5 0 のレバー部を押圧するものである。押圧部 P 6 5 1 3 a は、後方に向けて開口する凹形状とされている。押圧部 P 6 5 1 3 a は、後部 P 6 5 1 3 の右側部分に位置する。押圧部 P 6 5 1 3 a は、弾丸役物 P 6 5 0 0 が待機位置に位置する状態で前後センサ P 6 4 5 0 のレバー部を押圧する。

【1704】

弾丸部 P 6 5 1 4 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の前側部分を構成するものである。弾丸部 P 6 5 1 4 は、光を透過可能な透過性部材によって形成されている。弾丸部 P 6 5 1 4 は、弾丸本体部 P 6 5 1 4 a 及び鏝部 P 6 5 1 4 b を具備する。

【1705】

弾丸本体部 P 6 5 1 4 a は、弾丸部 P 6 5 1 4 の大部分を構成するものである。弾丸本体部 P 6 5 1 4 a は、弾丸（弾頭）を模した形状とされている。具体的には、弾丸本体部 P 6 5 1 4 a は、後側部分が略円柱形状とされ、前側部分が前方へ向かうに従い尖った形状とされる。

10

20

30

40

50

【1706】

鍔部P6514bは、弾丸部P6514の後側部分を構成するものである。鍔部P6514bは、弾丸本体部P6514aの後側部分よりも拡径した略円盤形状とされる。鍔部P6514bの外径は、外側胴部P6511の外径よりも大きい。鍔部P6514bは、外側胴部P6511の先端部に設けられる。

【1707】

第1のばねP6515は、外側胴部P6511に嵌装されるばねである。第1のばねP6515は、圧縮コイルばねを構成する。第1のばねP6515の一端部（前端部）は、鍔部P6514bに当接する。

【1708】

図399（b）、図401及び図402に示す内側スパイラル部材P6520は、外側スパイラル部材P6510の内部に収容可能なものである。内側スパイラル部材P6520は、略円柱形状とされる。内側スパイラル部材P6520は、中空形状とされている。内側スパイラル部材P6520の外径は、外側スパイラル部材P6510の外側胴部P6511の内径よりも小さい。内側スパイラル部材P6520は、内側螺旋溝部P6521を具備する。

【1709】

内側螺旋溝部P6521は、内側スパイラル部材P6520の外面に形成される螺旋状（スパイラル状）の溝である。内側螺旋溝部P6521は、内側スパイラル部材P6520の外面において、前後方向の略全体に亘って形成される。内側螺旋溝部P6521は、外側螺旋溝部P6511aとは逆方向の螺旋とされる。本実施形態では、内側螺旋溝部P6521を平行する2本の螺旋状の溝（二重螺旋状の溝）としている。本実施形態では、内側螺旋溝部P6521を、内側スパイラル部材P6520の外面を概ね1周する長さとしている。内側螺旋溝部P6521の長さ等の形状は、弾丸役物P6500の動作に応じて適宜設定される。内側螺旋溝部P6521は、図399（b）に示すように、外側胴部P6511の一对の突起部P6512に係合される。

【1710】

図385から図387まで、図401に示す規制部P6530は、第2のベース部P6120のホルダー部P6122に対して、弾丸役物P6500（内側スパイラル部材P6520）を回転自在に軸支すると共に、弾丸役物P6500（内側スパイラル部材P6520）の回転動作を規制可能なものである。規制部P6530は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。規制部P6530は、正面視において、円形の上部及び下部を切り欠いた形状とされる。規制部P6530は、内側スパイラル部材P6520の後端部に固定される。規制部P6530は、軸部P6531、規制片部P6532及び開口部P6533を具備する。

【1711】

軸部P6531は、第2のベース部P6120のホルダー部P6122に軸支される部分である（図387参照）。軸部P6531は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。軸部P6531は、ホルダー部P6122の底部P6122aの軸受部P6122bに、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。これにより、内側スパイラル部材P6520は、規制部P6530の軸部P6531を介して、第2のベース部P6120のホルダー部P6122に回転自在に軸支される。

【1712】

規制片部P6532は、弾丸役物P6500の回転動作を規制可能な部分である。規制片部P6532は、規制部P6530の上端部及び下端部を構成する。規制片部P6532は、平坦面状とされている。図386及び図387に示すように、規制片部P6532は、ホルダー部P6122の側部P6122cの開口部P6122dを介して露出する。すなわち、規制片部P6532は、平面視（底面視）において、開口部P6122dと重複する。規制片部P6532が、一对のロック部P6247に当接することで、規制部P6530（内側スパイラル部材P6520）の回転が規制される。

10

20

30

40

50

【1713】

図401に示す開口部P6533は、規制部P6530を前後方向に貫通するものである。図例では、開口部P6533を上下に長尺な形状としている。

【1714】

図401に示す発光部P6540は、弾丸部P6514を発光させるものである。発光部P6540は、第2のベース部P6120のホルダー部P6122の底部P6122aに設けられる。発光部P6540は、制御手段からの制御信号に応じて発光する。発光部P6540は、基板P6541及びインナーレンズP6542を具備する。

【1715】

基板P6541は、適宜の発光手段が実装されるものである。

10

【1716】

インナーレンズP6542は、発光手段の光を前方に導光するものである。図例では、インナーレンズP6542を、上下方向及び左右方向中央部が前方に突出する形状としている。インナーレンズP6542は、上記前方に突出する部分が、規制部P6530の開口部P6533に挿通される。

【1717】

図394から図398まで、図400に示す装飾役物P6600は、弾丸役物P6500の動作に伴い、移動可能なものである。装飾役物P6600は、前後方向に2層の積層構造（独立した2部材（後述する第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620）が、前後方向に視て少なくとも一部が互いに重複するように配置される構造）とされている。装飾役物P6600は、第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620を具備する。

20

【1718】

第1の装飾役物P6610は、装飾役物P6600の前方側の層（1層目）を構成するものである。第1の装飾役物P6610は、外側スパイラル部材P6510の外側胴部P6511に嵌装される。第1の装飾役物P6610は、弾丸役物P6500の動作に伴い、前後動作及び回転動作が可能とされる。第1の装飾役物P6610は、第1の装飾ベース部P6611及び第1の装飾部P6612を具備する。

【1719】

図398及び図400(c)に示す第1の装飾ベース部P6611は、外側スパイラル部材P6510の外側胴部P6511に嵌装される。第1の装飾ベース部P6611は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。第1の装飾ベース部P6611は、正面視において略円形状とされている。第1の装飾ベース部P6611は、開口部P6611a、突起部P6611b、ばね受け部P6611c、シャフト部P6611d及び第2のばねP6611fを具備する。

30

【1720】

開口部P6611aは、第1の装飾ベース部P6611を前後方向に貫通するものである。開口部P6611aの内径は、外側スパイラル部材P6510の外側胴部P6511の外径よりも大きい。また、開口部P6611aの内径は、弾丸部P6514の鏝部P6514bの外径よりも小さい。開口部P6611aは、外側胴部P6511が挿通される。

40

【1721】

突起部P6611bは、開口部P6611aの内面において突出するものである。突起部P6611bは、開口部P6611aの内面において一対設けられる。突起部P6611bは、外側スパイラル部材P6510（外側胴部P6511）の前後溝部P6511bに、当該前後溝部P6511b内を前後方向に相対的に移動可能に係合される（図403参照）。また、突起部P6611bは、前後溝部P6511bに、外側スパイラル部材P6510の周方向に相対的に移動不能に係合される。

【1722】

ばね受け部P6611cは、第1のばねP6515を受けるものである。ばね受け部P6611cは、第1の装飾ベース部P6611の前面において、後方に凹んだ形状とされ

50

る。ばね受け部 P 6 6 1 1 c は、開口部 P 6 6 1 1 a の周囲に設けられる。ばね受け部 P 6 6 1 1 c は、第 1 のばね P 6 5 1 5 の他端部（後端部）が当接する。

【1723】

シャフト部 P 6 6 1 1 d は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の後方に突出するものである。シャフト部 P 6 6 1 1 d は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。シャフト部 P 6 6 1 1 d は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の外側部分において、周方向に互いに間隔を空けて複数（本実施形態においては 3 つ）設けられる。シャフト部 P 6 6 1 1 d の後端部には、他の部分よりも拡張する拡張部 P 6 6 1 1 e が設けられている。

【1724】

第 2 のばね P 6 6 1 1 f は、シャフト部 P 6 6 1 1 d に嵌装されるばねである。第 2 のばね P 6 6 1 1 f は、圧縮コイルばねを構成する。第 2 のばね P 6 6 1 1 f の一端部（前

10

端部）は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の後面に当接する。

【1725】

図 3 9 4 及び図 3 9 6 に示す第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 における装飾を構成するものである。第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、弾丸部 P 6 5 1 4 を中心とした渦（螺旋）を模した形状とされる。第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の前面に設けられる。第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の外側部分において、周方向に互いに間隔を空けて複数設けられる。

【1726】

第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、装飾役物 P 6 6 0 0 の後方側の層（2 層目）を構成するものである。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 に嵌装される。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の後方に配置される。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、正面視において、少なくとも一部が第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 と重複するように配置される。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の動作に伴い、前後動作及び回転動作が可能とされる。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 及び第 2 の装飾部 P 6 6 2 2 を具備する。

20

【1727】

図 3 9 8 及び図 4 0 0（d）に示す第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 に対して支持されると共に、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 と連結されるものである。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、正面視において略円形状とされている。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の外径は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の外径よりも大きい。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、開口部 P 6 6 2 1 a 及びシャフト受け部 P 6 6 2 1 b を具備する。

30

【1728】

開口部 P 6 6 2 1 a は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 を前後方向に貫通するものである。開口部 P 6 6 2 1 a の内径は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 の外径よりも大きい。開口部 P 6 6 2 1 a は、外側胴部 P 6 5 1 1 が挿通される。

【1729】

シャフト受け部 P 6 6 2 1 b は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 を前後方向に貫通するものである。シャフト受け部 P 6 6 2 1 b は、シャフト部 P 6 6 1 1 d（拡張部 P 6 6 1 1 e を除く部分）が挿通される。シャフト受け部 P 6 6 2 1 b は、シャフト部 P 6 6 1 1 d に応じた数（本実施形態においては 3 つ）設けられる。シャフト受け部 P 6 6 2 1 b の内径は、拡張部 P 6 6 1 1 e の外径よりも小さい。

40

【1730】

図 4 0 3 に示すように、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、シャフト部 P 6 6 1 1 d を介して第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 と連結される。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の前面におけるシャフト受け部 P 6 6 2 1 b の周囲の部分は、第 2 のばね P 6 6 1 1 f の他端部（後端部）が当接する。また、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の後面におけるシャフト受け部 P 6 6 2 1 b の周囲の部分は、拡張部 P 6 6 1 1 e に当接可能とされる。

50

【1731】

図394及び図396に示す第2の装飾部P6622は、第2の装飾役物P6620における装飾を構成するものである。第2の装飾部P6622は、弾丸部P6514を中心とした渦（螺旋）を模した形状とされる。第2の装飾部P6622は、第2の装飾ベース部P6621の前面に設けられる。第2の装飾部P6622は、第2の装飾ベース部P6621の外側部分において、周方向に互いに間隔を空けて複数設けられる。

【1732】

図382に示す固定装飾部P6700は、ベース部P6100の前面に固定される装飾である。固定装飾部P6700は、弾丸部P6514を中心とした渦（螺旋）を模した形状とされる。固定装飾部P6700は、正面視において、第2の装飾部P6622の外側に配置される。固定装飾部P6700は、互いに間隔を空けて複数設けられる。

10

【1733】

以下では、上述の如き弾丸役物P6500及び装飾役物P6600の待機位置及び演出位置での状態について説明する。

【1734】

待機位置は、図381から図383、図386、図387、図394及び図395までに示すように、弾丸役物P6500及び装飾役物P6600の前後方向に移動可能な範囲のうちの最も後方側の位置である。待機位置では、弾丸役物P6500及び装飾役物P6600は、右側口ゴ役物P6310（右側役物本体P6311）及び左側口ゴ役物P6320（左側役物本体P6321）よりも後方に位置する。待機位置においては、弾丸役物P6500の弾丸部P6514、第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620が、互いに近接した状態となる。

20

【1735】

待機位置においては、開閉役物P6300が閉鎖位置とされれば、正面視において、弾丸役物P6500及び装飾役物P6600が開閉役物P6300に覆われて、遊技者から視認し難くなる。

【1736】

なお、以下では、待機位置における弾丸役物P6500の位置を弾丸役物待機位置、待機位置における第1の装飾役物P6610の位置を第1の装飾役物待機位置、待機位置における第2の装飾役物P6620の位置を第2の装飾役物待機位置と称して説明する。

30

【1737】

図387、図394及び図403（a）に示すように、弾丸役物P6500は、弾丸役物待機位置において、内側スパイラル部材P6520の略全体が、外側スパイラル部材P6510（外側胴部P6511）の内部に収容される。

【1738】

図387及び図403（a）に示すように、第1の装飾役物P6610は、第1のばねP6515の付勢力により後方へ押し付けられることで、第1の装飾役物待機位置に位置する。より詳細には、第1の装飾役物P6610は、第1のばねP6515を介して、弾丸部P6514の鍔部P6514bに押圧されることで、第1の装飾役物待機位置に位置する。この際、第1の装飾役物P6610（第1の装飾ベース部P6611）の後面が、第2の装飾役物P6620の第2の装飾ベース部P6621の前面に当接することで、第1の装飾役物P6610の後方へのさらなる移動が規制される。第1の装飾役物待機位置においては、第1のばねP6515は、ばね受け部P6611cに収容される。

40

【1739】

第2の装飾役物P6620は、第2のばねP6611fの付勢力により後方へ押し付けられることで、第2の装飾役物待機位置に位置する。より詳細には、第2の装飾役物P6620は、第2のばねP6611fを介して、第1の装飾ベース部P6611に押圧されることで、第2の装飾役物待機位置に位置する。この際、第2の装飾役物P6620の第2の装飾ベース部P6621の後面が、第1のベース部P6110の前面に当接することで、第2の装飾役物P6620の後方へのさらなる移動が規制される。

50

【1740】

演出位置は、図392、図393、図396及び図397に示すように、弾丸役物P6500及び装飾役物P6600の前後方向に移動可能な範囲のうちの最も前方側の位置である。演出位置では、弾丸役物P6500の弾丸部P6514は、右側口ゴ役物P6310（右側役物本体P6311）及び左側口ゴ役物P6320（左側役物本体P6321）よりも前方に位置する。また、演出位置においては、弾丸役物P6500の弾丸部P6514、第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620が、互いに離間した状態となる。

【1741】

演出位置においては、弾丸役物P6500及び装飾役物P6600が前方へ移動することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えることができる。

10

【1742】

なお、本実施形態では、図386に示す待機位置では、第1の装飾役物P6610（第1の装飾部P6612）の前端部及び第2の装飾役物P6620（第2の装飾部P6622）の前端部は、概ね前後位置が一致する。また、待機位置では、第1の装飾役物P6610の前端部及び第2の装飾役物P6620の前端部は、固定装飾部P6700の前端部よりも後方に位置する。また、図392に示す演出位置では、第1の装飾役物P6610の前端部は、第2の装飾役物P6620の前端部よりも前方に位置し、第2の装飾役物P6620の前端部は、固定装飾部P6700の前端部よりも前方に位置する。これにより、第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620が前方に大きく飛び出すような印象を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1743】

以下では、演出位置における弾丸役物P6500の位置を弾丸役物演出位置、演出位置における第1の装飾役物P6610の位置を第1の装飾役物演出位置、演出位置における第2の装飾役物P6620の位置を第2の装飾役物演出位置と称して説明する。

【1744】

弾丸役物P6500は、図393及び図404（b）に示すように、弾丸役物演出位置において、内側スパイラル部材P6520の前側部分を除く部分が、外側スパイラル部材P6510（外側胴部P6511）の外部に位置する。

【1745】

30

図404（b）に示すように、第1の装飾役物P6610は、内側スパイラル部材P6520に対して前方に移動すると共に、第1のばねP6515の付勢力により後方へ押し付けられることで、第1の装飾役物演出位置に位置する。より詳細には、第1の装飾役物P6610は、第1のばねP6515を介して、弾丸部P6514の鏝部P6514bに押圧されることで、第1の装飾役物演出位置に位置する。この際、第1の装飾役物P6610（第1の装飾ベース部P6611）の突起部P6611bが、外側スパイラル部材P6510（外側胴部P6511）の前後溝部P6511bの当接面P6511cに当接することで、第1の装飾役物P6610の後方へのさらなる移動が規制される。

【1746】

40

第2の装飾役物P6620は、内側スパイラル部材P6520に対して前方に移動すると共に、第2のばねP6611fの付勢力により後方へ押し付けられることで、第2の装飾役物演出位置に位置する。より詳細には、第2の装飾役物P6620は、第2のばねP6611fを介して、第1の装飾ベース部P6611に押圧されることで、第2の装飾役物演出位置に位置する。この際、第2の装飾役物P6620の第2の装飾ベース部P6621の後面が、第1の装飾役物P6610のシャフト部P6611dの拡張部P6611eに当接することで、第2の装飾役物P6620の後方へのさらなる移動が規制される。

【1747】

以下では、上述の如く構成された演出装置P6000の動作について説明する。すなわち、開閉制御手段P6200の動作制御による開閉役物P6300の動作と、弾丸制御手段P6400の動作制御による弾丸役物P6500及び装飾役物P6600の動作と、に

50

ついて説明する。

【1748】

まず、閉鎖位置の開閉役物P6300を開放位置とすると共に、待機位置の弾丸役物P6500及び装飾役物P6600を演出位置に移動する動作を説明する。

【1749】

閉鎖状態では、図385に示すように、弾丸役物P6500の規制部P6530は、一対のロック部P6247の間に位置する。この状態では、一対のロック部P6247に規制片部P6532が当接することで、規制部P6530の回転が規制される。これにより、内側スパイラル部材P6520の回転が規制される。

【1750】

第1のモータP6210を駆動させれば、図385に示す出力ギヤP6220が回転する。これにより、出力ギヤP6220に歯合するラック歯部P6241を介して第1のモータP6210の駆動力が伝達され、スライドラックP6240が右方に移動する。上記第1のモータP6210の駆動は、制御手段の制御信号に応じて行われる。

【1751】

スライドラックP6240が右方に移動する際には、右側口ゴ役物P6310の右側クランクガイドピンP6312c及び左側口ゴ役物P6320の左側クランクガイドピンP6322cが、スライドラックP6240の右側クランクガイド孔P6244及び左側クランクガイド孔P6245に沿ってガイドされる。

【1752】

この際には、図385及び図390に示すように、右側クランクガイドピンP6312c及び左側クランクガイドピンP6322cは、右側クランクガイド孔P6244及び左側クランクガイド孔P6245の傾斜部分（斜め左下方に延びる部分）にガイドされて、下方に移動する。これに伴い、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320は、メインシャフトP6312a及びメインシャフトP6322aの軸心回りに、正面視反時計回りに回転する。

【1753】

制御手段は、スライドラックP6240の右方への移動により、スライドラックP6240が図390に示す開放／ロック状態となれば、第1のモータP6210の駆動を停止する。この状態では、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320は、開放位置となり、弾丸役物P6500の前後動作が可能となる。

【1754】

開放／ロック状態では、弾丸役物P6500の規制部P6530の一部分（右端部）は、一対のロック部P6247の間に位置する。この状態では、閉鎖位置の場合と同様、規制部P6530（内側スパイラル部材P6520）の回転が規制される。

【1755】

第2のモータP6410を駆動させれば、図384に示す出力ギヤP6421が回転する。出力ギヤP6421の回転は、第1のギヤP6422、第2のギヤP6423及び第3のギヤP6424を介して、ガイドギヤP6430に伝達される。上記第2のモータP6410の駆動は、制御手段の制御信号に応じて行われる。

【1756】

ここで、図399(a)に示すように、ガイドギヤP6430の突起部P6433は、外側スパイラル部材P6510の外側螺旋溝部P6511aに係合している。ガイドギヤP6430の回転は、突起部P6433が外側螺旋溝部P6511aを相対的に移動することにより、外側スパイラル部材P6510の直線動作に変換される。これにより、ガイドギヤP6430の回転に伴い外側スパイラル部材P6510が前方に移動する。

【1757】

ここで、スライドラックP6240が開放／ロック状態である場合は、規制部P6530の回転が規制される。これにより、内側スパイラル部材P6520の回転が規制される。すなわち、内側スパイラル部材P6520が固定された状態で、外側スパイラル部材P

10

20

30

40

50

6 5 1 0 が前方に移動する。

【1 7 5 8】

また、図 3 9 9 (b) に示すように、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の突起部 P 6 5 1 2 は、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 に係合している。これにより、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、前方への移動に伴い、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 にガイドされて、前後方向を向く回転軸回りに回転動作する。

【1 7 5 9】

ここで、図 4 0 3 (a) に示すように、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の前後溝部 P 6 5 1 1 b には、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 (第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1) の突起部 P 6 6 1 1 b が周方向に相対的に移動不能に係合している。上記突起部 P 6 6 1 1 b を介して、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 には、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の回転が伝達される。

10

【1 7 6 0】

また、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、シャフト部 P 6 6 1 1 d を介して第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 (第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1) と連結されている。上記シャフト部 P 6 6 1 1 d を介して、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 に、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の回転が伝達される。

【1 7 6 1】

以上から、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の動作に応じて回転する。

【1 7 6 2】

20

また、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が前方へ移動すれば、図 4 0 3 (b) に示すように、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が伸長する。第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第 2 のばね P 6 6 1 1 f の伸長に伴い前方へ移動する。この際、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 (第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1) の突起部 P 6 6 1 1 b は、前後溝部 P 6 5 1 1 b 内を相対的に移動する。また、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 が前方へ移動する際には、シャフト部 P 6 6 1 1 d は、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 (第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1) のシャフト受け部 P 6 6 2 1 b 内を前方へ相対的に移動する。

【1 7 6 3】

外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が所定距離前方に移動すれば、図 4 0 4 (a) に示すように、前後溝部 P 6 5 1 1 b の当接面 P 6 5 1 1 c が、突起部 P 6 6 1 1 b に当接する。また、シャフト受け部 P 6 6 2 1 b の拡張部 P 6 6 1 1 e が、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 に当接する。

30

【1 7 6 4】

この状態では、さらなる外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の前方への移動に伴い、突起部 P 6 6 1 1 b が当接面 P 6 5 1 1 c に押圧される。これにより、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 に、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の前方への動作が伝達され、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 が前方へと移動する。また、この状態では、さらなる第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前方への移動に伴い、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 が拡張部 P 6 6 1 1 e に押圧される。これにより、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 に、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前方への動作が伝達され、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 が前方へと移動する。

40

【1 7 6 5】

なお、上記説明では、便宜的に、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が概ね同じタイミングで伸長するような例を挙げたが、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が伸長するタイミングとしては、上記した例に限られない。上記各ばねが伸長するタイミングとしては、各ばねのばね定数等に応じて種々の態様を採用可能である。

【1 7 6 6】

図 4 0 4 (b) に示すように、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が、突起部 P 6 5 1 2 が内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 の前端部に位置するまで前方へ移動すれば、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 は演出位置となる。この状態では、弾丸役物 P 6 5 0 0、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、それぞれ弾丸役物演出位置、第 1

50

の装飾役物演出位置及び第２の装飾役物演出位置に位置する。

【１７６７】

図４０５に示すように、弾丸役物Ｐ６５００の前後方向への移動距離Ｌ１は、第１の装飾役物Ｐ６６１０の前後方向への移動距離Ｌ２より大きい。また、第１の装飾役物Ｐ６６１０の前後方向への移動距離Ｌ２は、第２の装飾役物Ｐ６６２０の前後方向への移動距離Ｌ３より大きい。

【１７６８】

上記構成としたことで、演出位置において、第１の装飾役物Ｐ６６１０及び第２の装飾役物Ｐ６６２０を前後方向に互いに離間させた立体的な演出が可能なり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７６９】

制御手段は、弾丸役物Ｐ６５００を演出位置へ移動するように弾丸制御手段Ｐ６４００の動作を制御した後、スライドラックＰ６２４０が開放／ロック解除状態となるように、再び第１のモータＰ６２１０を駆動させる。これにより、スライドラックＰ６２４０が右方へ移動する。

【１７７０】

また、制御手段は、スライドラックＰ６２４０の右方への移動により、スライドラックＰ６２４０が開放／ロック解除状態となれば、第１のモータＰ６２１０の駆動を停止する。

【１７７１】

開放／ロック解除状態では、図３９１に示すように、弾丸役物Ｐ６５００の規制部Ｐ６５３０は、ロック部Ｐ６２４７よりも左方に位置する。この状態では、規制部Ｐ６５３０のロック部Ｐ６２４７による回転の規制が解除される。これにより、内側スパイラル部材Ｐ６５２０の回転が許容される。

【１７７２】

開放／ロック解除状態において、第２のモータＰ６４１０を駆動させれば、内側螺旋溝部Ｐ６５２１の前端部に位置する突起部Ｐ６５１２を介して、外側スパイラル部材Ｐ６５１０の回転が内側スパイラル部材Ｐ６５２０に伝達される。これにより、外側スパイラル部材Ｐ６５１０の回転に伴い内側スパイラル部材Ｐ６５２０が回転する。

【１７７３】

上記構成としたことで、演出位置において、外側スパイラル部材Ｐ６５１０、第１の装飾役物Ｐ６６１０及び第２の装飾役物Ｐ６６２０を回転させることができる。すなわち、内側スパイラル部材Ｐ６５２０の回転を規制した状態では、外側スパイラル部材Ｐ６５１０の突起部Ｐ６５１２が内側螺旋溝部Ｐ６５２１の前端部に位置する演出位置においては、外側スパイラル部材Ｐ６５１０の更なる回転が不能となる。一方、内側スパイラル部材Ｐ６５２０の回転を許容すれば、外側スパイラル部材Ｐ６５１０の回転に伴い内側スパイラル部材Ｐ６５２０が回転することで、演出位置における外側スパイラル部材Ｐ６５１０、第１の装飾役物Ｐ６６１０及び第２の装飾役物Ｐ６６２０の回転動作が可能となる。

【１７７４】

次に、演出位置の弾丸役物Ｐ６５００及び装飾役物Ｐ６６００を待機位置に移動すると共に、開放位置の開閉役物Ｐ６３００を閉鎖位置とする動作を説明する。

【１７７５】

まず、制御手段は、弾丸役物Ｐ６５００の回転位置がロック可能位置で停止するように、第２のモータＰ６４１０の駆動を停止する。ここで、ロック可能位置とは、図３８５及び図３９１に示すように、開放／ロック状態及び閉鎖状態のスライドラックＰ６２４０により、規制部Ｐ６５３０の回転が規制可能な弾丸役物Ｐ６５００の回転位置である。ロック可能位置において、規制部Ｐ６５３０の上下の規制片部Ｐ６５３２の上面及び下面は、それぞれ上方及び下方を向く。弾丸役物Ｐ６５００がロック可能位置となれば、回動センサＰ６４４０が被検知部Ｐ６４３４を検知する。これにより、制御手段は、弾丸役物Ｐ６５００がロック可能位置となったことを検知することができる。

【１７７６】

10

20

30

40

50

第1のモータP6210を、上述した移動制御と逆回転となるように駆動させれば、図391に示す出力ギヤP6220が逆回転する。これにより、スライドラックP6240が左方に移動する。

【1777】

制御手段は、スライドラックP6240の左方への移動により、スライドラックP6240が開放／ロック状態となれば、第1のモータP6210の駆動を停止する。

【1778】

開放／ロック解除状態において、第2のモータP6410を、上述した移動制御と逆回転となるように駆動させれば、ガイドギヤP6430の回転に伴い、外側スパイラル部材P6510が後方に移動する。

【1779】

ここで、開放／ロック解除状態では、図390に示すように、規制部P6530の回転が規制される。これにより、内側スパイラル部材P6520の回転が規制される。これにより、外側スパイラル部材P6510は、後方への移動に伴い、内側螺旋溝部P6521にガイドされて、前後方向を向く回転軸回りに回転動作する。

【1780】

この際、外側スパイラル部材P6510の回転に応じて、第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620も回転する。

【1781】

外側スパイラル部材P6510が後方へ移動する際には、図406(a)に示すように、第1の装飾役物P6610は、収縮する第1のばねP6515を介して後方へ押圧される。これにより、第1の装飾役物P6610に、外側スパイラル部材P6510の後方への動作が伝達される。この際、第1の装飾役物P6610（第1の装飾ベース部P6611）の突起部P6611bは、前後溝部P6511b内を相対的に移動する。

【1782】

また、外側スパイラル部材P6510が後方へ移動する際には、第2の装飾役物P6620は、収縮する第2のばねP6611fを介して後方へ押圧される。これにより、第2の装飾役物P6620に、第1の装飾役物P6610の後方への動作が伝達される。この際、第1の装飾役物P6610のシャフト部P6611dは、第2の装飾役物P6620（第2の装飾ベース部P6621）のシャフト受け部P6621b内を後方へ相対的に移動する。

【1783】

なお、上記説明では、便宜的に、第1のばねP6515及び第2のばねP6611fが概ね同じタイミングで収縮するような例を挙げたが、第1のばねP6515及び第2のばねP6611fが収縮するタイミングとしては、上記した例に限られない。上記各ばねが収縮するタイミングとしては、各ばねのばね定数等に応じて種々の態様を採用可能である。

【1784】

外側スパイラル部材P6510が、突起部P6512が内側螺旋溝部P6521の後端部に位置するまで後方へ移動すれば、弾丸役物P6500及び装飾役物P6600は待機位置となる。この状態では、弾丸役物P6500、第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620は、それぞれ弾丸役物待機位置、第1の装飾役物待機位置及び第2の装飾役物待機位置に位置する。

【1785】

弾丸役物P6500が待機位置となれば、前後センサP6450のレバー部が、押圧部P6513aにより押圧される。これにより、制御手段は、弾丸役物P6500が待機位置となったことを検知することができる。

【1786】

制御手段は、弾丸役物P6500が待機位置となれば、第2のモータP6410の駆動を停止する。また、制御手段は、第1のモータP6210を駆動させ、スライドラックP6240を左方に移動させる。

10

20

30

40

50

【1787】

この際には、右側クランクガイドピンP6312c及び左側クランクガイドピンP6322cは、右側クランクガイド孔P6244及び左側クランクガイド孔P6245の傾斜部分（斜め左下方に延びる部分）にガイドされて、上方に移動する。これに伴い、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320は、メインシャフトP6312a及びメインシャフトP6322aの軸心回りに、正面視時計回りに回転する。

【1788】

制御手段は、スライドラックP6240の左方への移動により、スライドラックP6240が閉鎖状態となれば、第1のモータP6210の駆動を停止する。この状態では、右側口ゴ役物P6310及び左側口ゴ役物P6320は、閉鎖位置となる。

【1789】

上述の如き演出装置P6000によれば、演出態様を多彩にし、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、弾丸役物P6500及び装飾役物P6600を、直進動作及び回転動作の複数の動作態様で動作させることができる。

【1790】

また、本実施形態に係る弾丸制御手段P6400は、単一のモータ（第2のモータP6410）の駆動力で、弾丸役物P6500の直進動作及び回転動作を可能としている。これにより、機構の簡素化を図ることができる。また、弾丸役物P6500の動作に伴って、装飾役物P6600（第1の装飾役物P6610及び第2の装飾役物P6620）を動作させる構成としているので、更なる機構の簡素化を図ることができる。

【1791】

また、本実施形態に係る弾丸制御手段P6400は、内側スパイラル部材P6520の回転を規制する状態（開放／ロック状態）と回転を許容する状態（開放／ロック解除状態）とに切り替え可能としている。これにより、内側スパイラル部材P6520の回転を規制して、外側スパイラル部材P6510を前後方向に移動させながら回転させる動作と、外側スパイラル部材P6510を前後方向に移動させずに回転させる動作と、が可能となる。

【1792】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1793】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特開2016-59498号公報に記載の如くである。

【1794】

特開2016-59498号公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【1795】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【1796】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1797】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第1の可動体（弾丸役物P6500）と第2の可動体（第1の装飾役物P6610）とを備え、

前記第1の可動体（弾丸役物P6500）は、第1の位置（弾丸役物待機位置）から第2の位置（弾丸役物演出位置）へ動作可能であり、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）は、前記第1の可動体（弾丸役物P6500）の動作に伴い前記第1の可動体（弾丸役物P6500）に当接されることで動作することを特徴とするものである。

【1798】

このような構成により、演出態様を多彩にし、遊技の興趣を向上させることができる。

【1799】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）の動作に伴って動作する第3の可動体（第2の装飾役物P6620）を備え、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）と前記第3の可動体（第2の装飾役物P6620）とは動作距離が異なることを特徴とするものである。

【1800】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1801】

また、前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）は、

前記第1の可動体（弾丸役物P6500）が前記第1の位置（弾丸役物待機位置）から前記第2の位置（弾丸役物演出位置）に動作する場合は前記第1の可動体（弾丸役物P6500）の第1の部位（当接面P6511c）に当接することで動作し、

前記第1の可動体（弾丸役物P6500）が前記第2の位置（弾丸役物演出位置）から前記第1の位置（弾丸役物待機位置）に動作する場合は前記第1の可動体（弾丸役物P6500）の第2の部位（第1のばねP6515）に当接することで動作することを特徴とするものである。

【1802】

このような構成により、第1の可動体（弾丸役物P6500）の動作を利用して第2の可動体（第1の装飾役物P6610）を動作させることができる。

【1803】

また、前記第1の可動体（弾丸役物P6500）は、

前記第1の位置（弾丸役物待機位置）から前記第2の位置（弾丸役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様（直進動作と回転動作）で動作可能であることを特徴とするものである。

【1804】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1805】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）の動作に伴って動作する第3の可動体（第2の装飾役物P6620）を備え、

前記第3の可動体（第2の装飾役物P6620）は、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）の前記第1の可動体（弾丸役物P6500）との位置関係に応じて付勢手段（第1のばねP6515及び第2のばねP6613f）の付勢力により第3の位置（第2の装飾役物待機位置）にあり、前記第1の可動体（弾丸役物P6500）が前記第1の位置（弾丸役物待機位置）から前記第2の位置（弾丸役物演出位置）に動作するのに伴い前記第3の位置（第2の装飾役物待機位置）から第4の位置（第2の装飾役物演出位置）に動作することを特徴とするものである。

【1806】

このような構成により、第1の可動体（弾丸役物P6500）の動作を利用して第3の可動体（第2の装飾役物P6620）を動作させることができる。

【1807】

また、前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）は、

前記第3の位置（第2の装飾役物待機位置）から前記第4の位置（第2の装飾役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様（前後動作と回転動作）で動作可能であることを特徴とするものである。

【1808】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1809】

10

20

30

40

50

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）の動作に伴って動作する第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）を備え、

前記第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）は、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）が前記第３の位置（第２の装飾役物待機位置）から前記第４の位置（第２の装飾役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様（前後動作と回転動作）で動作可能であることを特徴とするものである。

【1 8 1 0】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1 8 1 1】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）の動作に伴って動作する第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）を備え、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）と前記第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）とは、積層構造となっていることを特徴とするものである。

【1 8 1 2】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1 8 1 3】

また、前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）は、

前記第１の位置（弾丸役物待機位置）から前記第２の位置（弾丸役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様で動作可能であり、

前記複数の動作態様は、少なくとも直進動作を含むことを特徴とするものである。

【1 8 1 4】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1 8 1 5】

また、前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）は、

前記第１の位置（弾丸役物待機位置）から前記第２の位置（弾丸役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様で動作可能であり、

前記複数の動作態様は、直進動作と回転動作であることを特徴とするものである。

【1 8 1 6】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1 8 1 7】

また、前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）は、前記第２の位置（弾丸役物演出位置）に位置する場合、回転動作を行うが直進動作（前後動作）は行わないことを特徴とするものである。

【1 8 1 8】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1 8 1 9】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の外面にはスパイラル状の第１の溝部（外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a）が設けられ、

前記第１の溝部（外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a）が、前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の外側に設けられたガイドギヤ P 6 4 3 0 の第１の突起部（突起部 P 6 4 3 3）と当接して前記ガイドギヤ P 6 4 3 0 へ駆動手段（第２のモータ P 6 4 1 0）からの回転駆動力が伝達されることで前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）が直進動作することを特徴とするものである。

【1 8 2 0】

このような構成により、駆動手段の回転駆動力を用いた多彩な演出が可能となる。

【1 8 2 1】

また、本実施形態に係る遊技機は、

10

20

30

40

50

前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の内部に收容されると共に、外面にはスパイラル状の第２の溝部（内側螺旋溝部 P 6 5 2 1）が設けられた内部スパイラル部材（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）を備え、

前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の内面には第２の突起部（突起部 P 6 5 1 2）が設けられ、

前記第２の突起部（突起部 P 6 5 1 2）が前記第２の溝部（内側螺旋溝部 P 6 5 2 1）に当接した状態での前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の直進動作に伴って、当該第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）が回転動作することを特徴とするものである。

【１８２２】

このような構成により、駆動手段（第２のモータ P 6 4 1 0）の回転駆動力を用いたより多彩な演出が可能となる。

【１８２３】

なお、弾丸役物 P 6 5 0 0 は、第１の可動体の一形態である。

また、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、第１の溝部の一形態である。

また、第１のばね P 6 5 1 5 は、付勢手段の一形態である。

また、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 は、内部スパイラル部材の一形態である。

また、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 は、第２の溝部の一形態である。

また、第１の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第２の可動体の一形態である。

また、第２のばね P 6 6 1 3 f は、付勢手段の一形態である。

また、第２の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第３の可動体の一形態である。

【１８２４】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【１８２５】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報に記載の如くである。

【１８２６】

特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【１８２７】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【１８２８】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１８２９】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第１の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）と第２の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）とを備え、

前記第１の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が第１の位置（待機位置）と第２の位置（演出位置）との間にある状態では前記第１の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が動作可能かつ前記第２の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）が動作不能であり、

前記第１の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が前記第２の位置（演出位置）にある状態では前記第１の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）と前記第２の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）とが共に動作可能であることを特徴とするものである。

【１８３０】

このような構成により、演出態様を多彩にし、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８３１】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第２の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）の動作をロックするロック手段（スライドラック P 6 2 4 0）を備え、

10

20

30

40

50

前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6510）が前記第1の位置（待機位置）から前記第2の位置（演出位置）までの間にある状態で、前記ロック手段（スライドラックP6240）が第3の位置（開放／ロック状態）にあると前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6510）が動作可能かつ前記第2の可動体（内側スパイラル部材P6520）が動作不能となり、

前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6510）が前記第2の位置（演出位置）にある状態で、前記ロック手段が第4の位置（開放／ロック解除状態）にあると前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6510）と前記第2の可動体（内側スパイラル部材P6520）とが共に動作可能となることを特徴とするものである。

【1832】

このような構成により、ロック手段（スライドラックP6240）を用いた第2の可動体（内側スパイラル部材P6520）の動作の切り替えが可能となる。

【1833】

また、前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6510）は、第1の動作（回転動作）と、前記第1の動作とは異なる第2の動作（直進動作）と、を実行可能であることを特徴とするものである。

【1834】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1835】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第2の可動体（内側スパイラル部材P6520）は前記第1の動作（回転動作）を実行可能であり、

前記第2の可動体（内側スパイラル部材P6520）には前記第1の動作（回転動作）を規制する規制部材（規制部P6530）が設けられ、

前記ロック手段（スライドラックP6240）は前記第3の位置（開放／ロック状態）において前記規制部材（規制部P6530）と当接することで前記第2の可動体（内側スパイラル部材P6520）の前記第1の動作（回転動作）をロックすることを特徴とするものである。

【1836】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1837】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記ロック手段（スライドラックP6240）が前記第2の可動体（内側スパイラル部材P6520）の前記第1の動作（回転動作）をロックした状態で、前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6510）は前記第2の動作（直進動作）が可能であることを特徴とするものである。

【1838】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1839】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第1の動作は回転動作であり、前記第2の動作は直進動作であることを特徴とするものである。

【1840】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【1841】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6510）にはスパイラル状の第1の溝部（外側螺旋溝部P6511a）が設けられ、

前記第1の溝部（外側螺旋溝部P6511a）に当接した状態で、駆動手段（第2のモータP6410）からの回転駆動力を伝達し前記第1の可動体（外側スパイラル部材P6

10

20

30

40

50

５１０）を直進動作させるガイドギヤＰ６４３０を備えることを特徴とするものである。

【１８４２】

このような構成により、駆動手段（第２のモータＰ６４１０）の回転駆動力を用いた多彩な演出が可能となる。

【１８４３】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）には、突起部Ｐ６６１１ｂが設けられ、

前記第２の可動体（内側スパイラル部材Ｐ６５２０）にはスパイラル状の第２の溝部（内側螺旋溝部Ｐ６５２１）が設けられ、

前記突起部Ｐ６６１１ｂと前記第２の溝部（内側螺旋溝部Ｐ６５２１）とが当接した状態で、前記第２の可動体（内側スパイラル部材Ｐ６５２０）に対し前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）が直進動作することで当該第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）が回転動作可能であることを特徴とするものである。

【１８４４】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【１８４５】

また、前記第２の可動体（内側スパイラル部材Ｐ６５２０）は、前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）が前記第１の位置（待機位置）にある状態で当該第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）の内部に収容され、前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）が前記第２の位置（演出位置）にある状態で当該第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）の外部に位置することを特徴とするものである。

【１８４６】

このような構成により、第１の位置（待機位置）においてコンパクト化を図ることができる。

【１８４７】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記ロック手段（スライドラックＰ６２４０）の動作に伴って動作する第３の可動体（開閉役物Ｐ６３００）を備えることを特徴とするものである。

【１８４８】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【１８４９】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）が前記第１の位置（待機位置）から前記第２の位置（演出位置）へ動作するのに伴って動作する第４の可動体（装飾役物Ｐ６６００）を備えることを特徴とするものである。

【１８５０】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【１８５１】

また、前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）は、

第１の動作（回転動作）と、前記第１の動作とは異なる第２の動作（直進動作）と、を実行可能であり、

前記第４の可動体（装飾役物Ｐ６６００）は、前記第１の動作及び前記第２の動作を実行可能であることを特徴とするものである。

【１８５２】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【１８５３】

また、前記第４の可動体（装飾役物Ｐ６６００）は、

前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ６５１０）の第前記１の位置（待機位置）から前記第２の位置（演出位置）への動作に伴い前記第１の可動体（外側スパイラル部材Ｐ

10

20

30

40

50

6 5 1 0) に当接されることで動作し、

前記第 1 の可動体 (外側スパイラル部材 P 6 5 1 0) との位置関係に応じて付勢手段 (第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 3 f) の付勢力により前記第 1 の位置 (待機位置) へと付勢されることを特徴とするものである。

【1 8 5 4】

このような構成により、第 1 の可動体 (外側スパイラル部材 P 6 5 1 0) の動作を利用して第 4 の可動体 (装飾役物 P 6 6 0 0) を動作させることができる。

【1 8 5 5】

なお、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、第 1 の可動体の一形態である。

また、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、第 1 の溝部の一形態である。

また、第 1 のばね P 6 5 1 5 は、付勢手段の一形態である。

また、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 は、第 2 の可動体の一形態である。

また、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 は、第 2 の溝部の一形態である。

また、規制部 P 6 5 3 0 は、規制部材の一形態である。

また、スライドラック P 6 2 4 0 は、ロック手段の一形態である。

また、開閉役物 P 6 3 0 0 は、第 3 の可動体の一形態である。

また、装飾役物 P 6 6 0 0 は、第 4 の可動体の一形態である。

また、第 2 のばね P 6 6 1 3 f は、付勢手段の一形態である。

【1 8 5 6】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【1 8 5 7】

例えば、本実施形態では、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 を待機位置から演出位置に移動させる際に、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、まず第 2 のばね P 6 6 1 1 f の伸長に伴い前方へ移動し、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が所定距離前方に移動すれば、突起部 P 6 6 1 1 b が当接面 P 6 5 1 1 c に押圧されることにより前方へ移動する構成としたが、このような態様に限られない。例えば、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 を、待機位置から演出位置までの全体に亘って、突起部 P 6 6 1 1 b が当接面 P 6 5 1 1 c に押圧されることにより前方へ移動する構成としてもよい。

【1 8 5 8】

また、本実施形態では、待機位置において、装飾役物 P 6 6 0 0 (第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0) を、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f を介して、後方へ押し付ける構成としたが、このような態様に限られない。例えば、待機位置において、弾丸役物 P 6 5 0 0 により、付勢部材を介さずに直接的に第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 を後方へ押し付ける構成としてもよい。また、待機位置において、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 により、直接的に第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 を後方へ押し付ける構成としてもよい。

【1 8 5 9】

また、本実施形態では、弾丸役物 P 6 5 0 0 の直進動作を、前後方向の動作としたが、このような態様に限られない。弾丸役物 P 6 5 0 0 の直進動作としては種々の方向を採用可能である。

【1 8 6 0】

また、本実施形態では、第 1 の可動体を弾丸を模したものとしたが、第 1 の可動体の形状としてはこのような態様に限られず、種々の形状を採用可能である。

【1 8 6 1】

また、本実施形態では、装飾役物 P 6 6 0 0 を渦を模したものとしたが、装飾役物 P 6 6 0 0 の形状としてはこのような態様に限られず、種々の形状を採用可能である。

【符号の説明】

【1 8 6 2】

P 5 1 1 0 下部役物

10

20

30

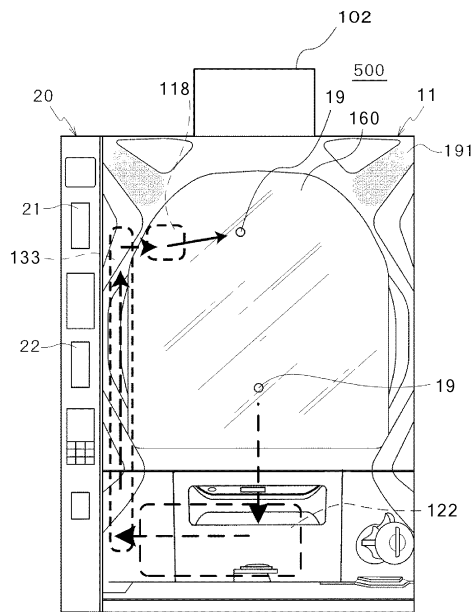
40

50

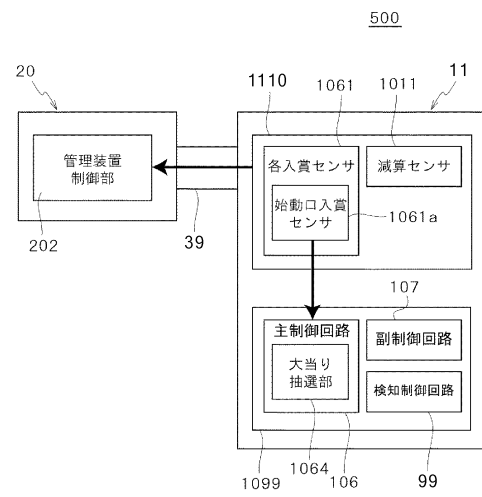
P 5 1 2 0 リンクアーム
 P 5 1 4 0 クランクギヤ
 P 5 1 4 2 クランク部
 P 5 1 7 0 カバー部材
 P 5 1 7 3 軸部
 P 5 1 7 4 ビス孔
 P 5 1 8 0 ビス
 P 5 1 8 2 ビス頭部

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

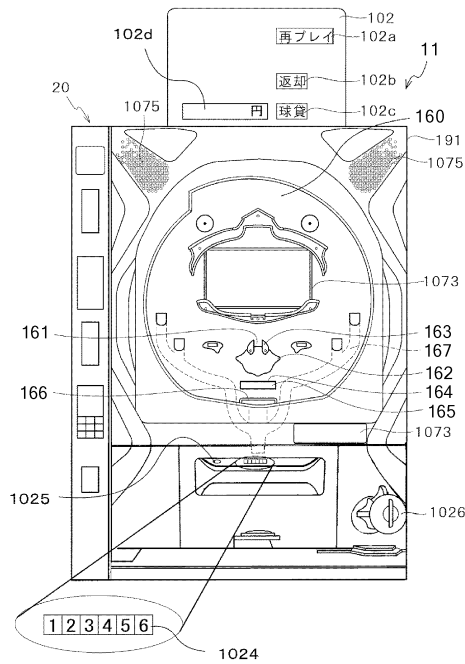
20

30

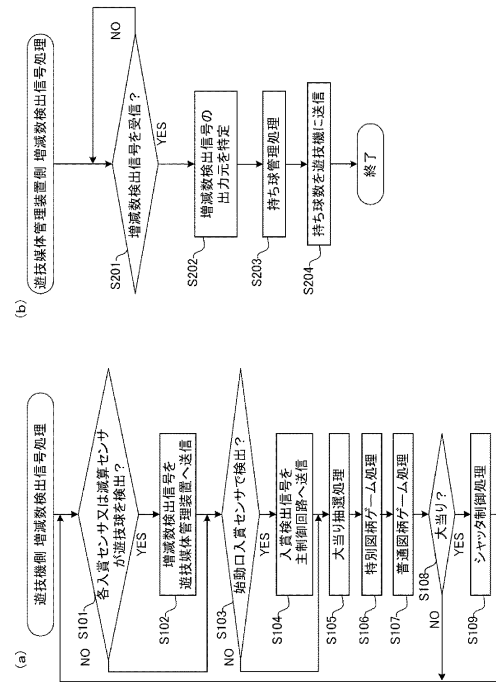
40

50

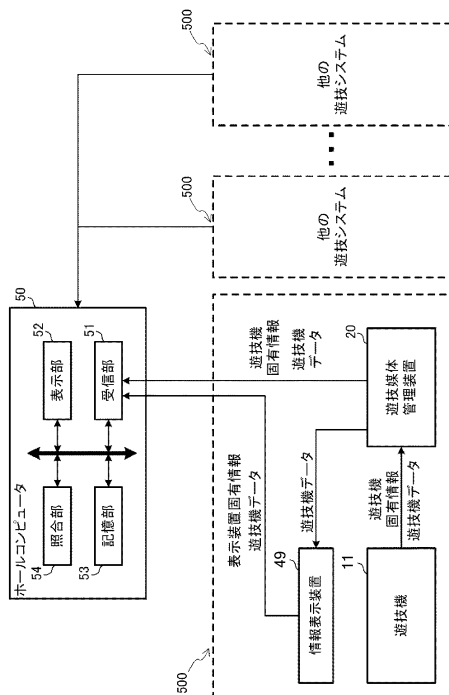
【図 3】



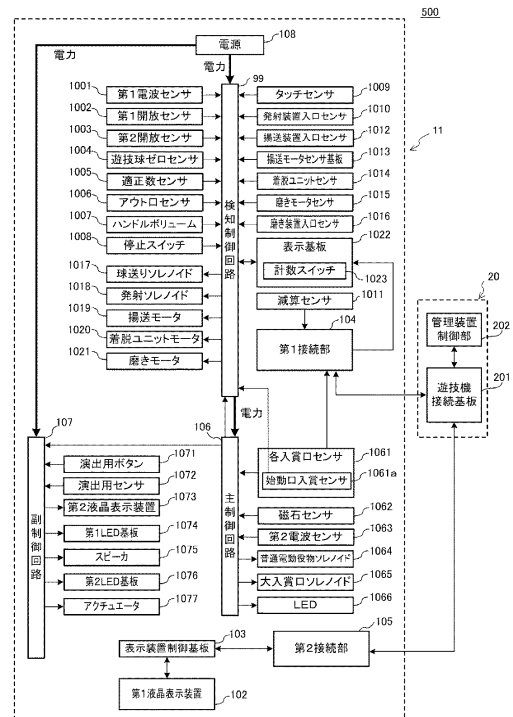
【図 4】



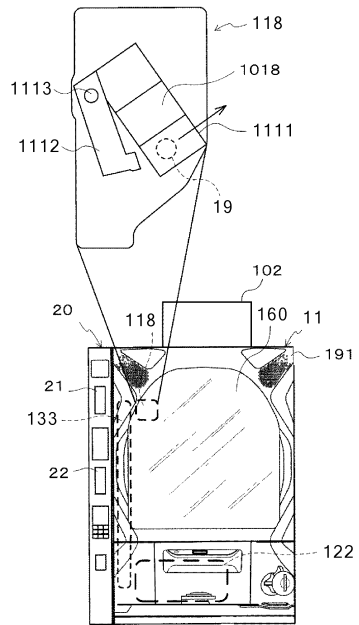
【図 5】



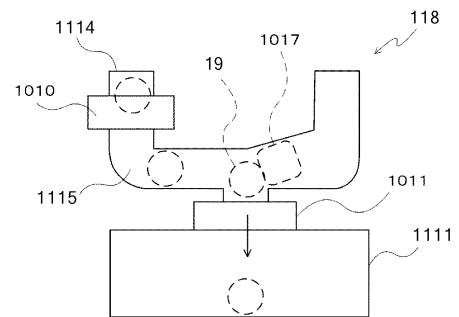
【図 6】



【図 7】



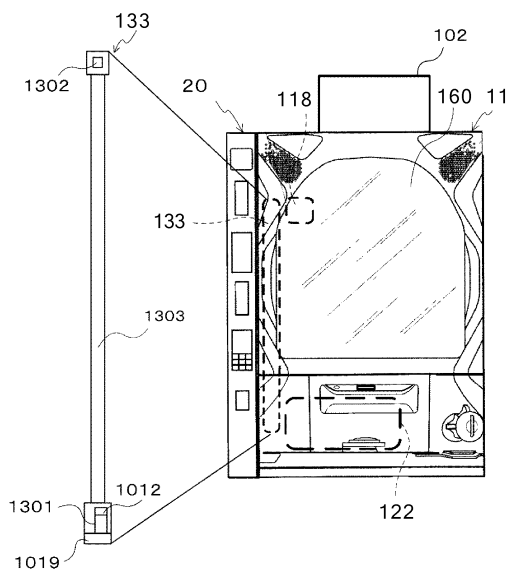
【図 8】



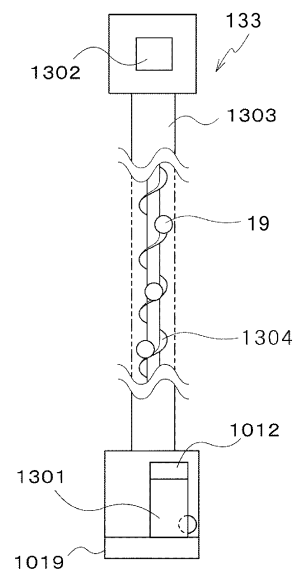
10

20

【図 9】



【図 10】

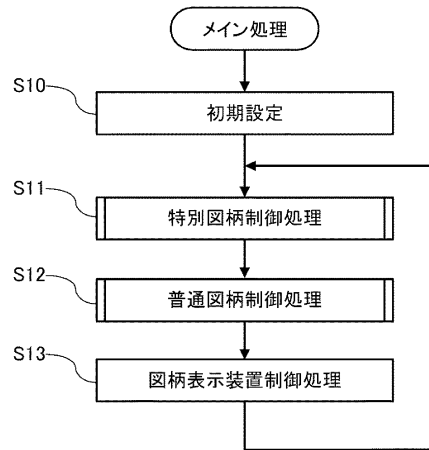


30

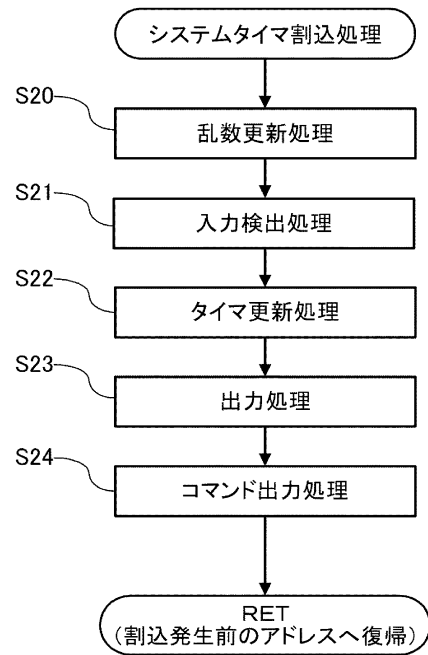
40

50

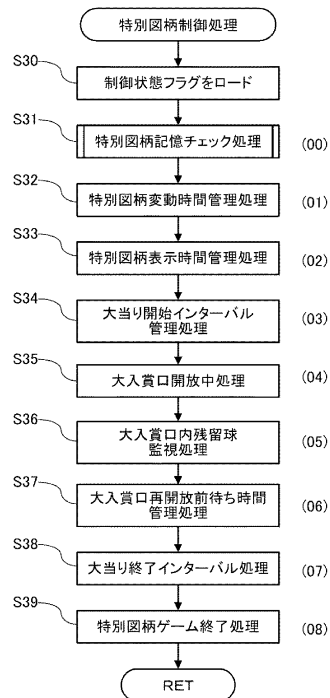
【図 1 1】



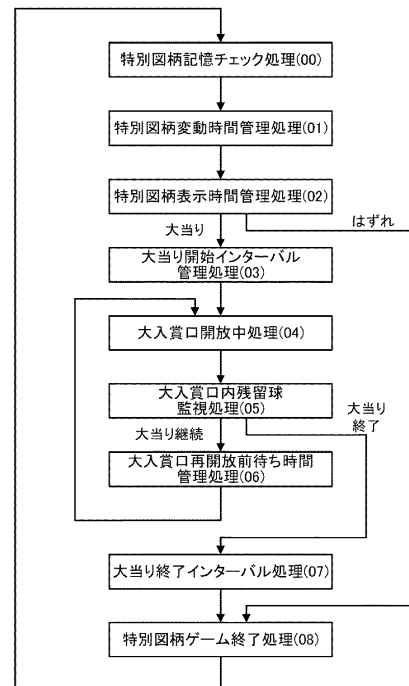
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

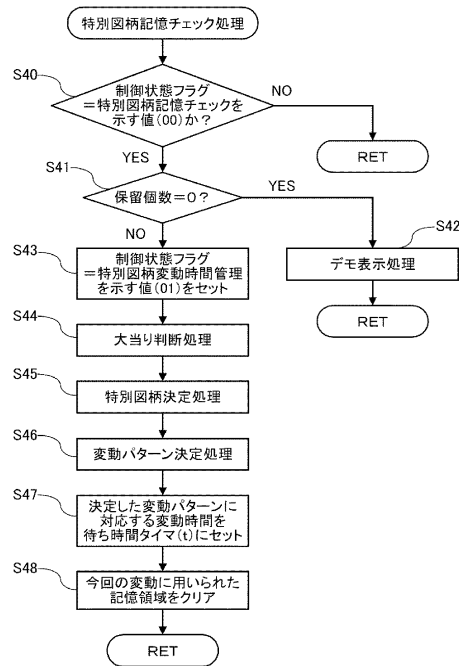
20

30

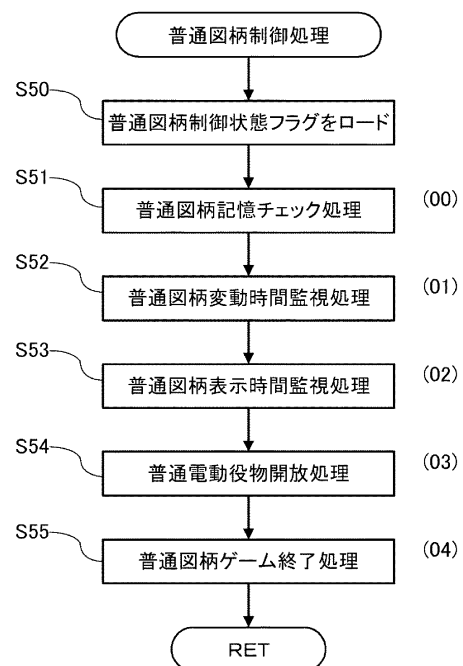
40

50

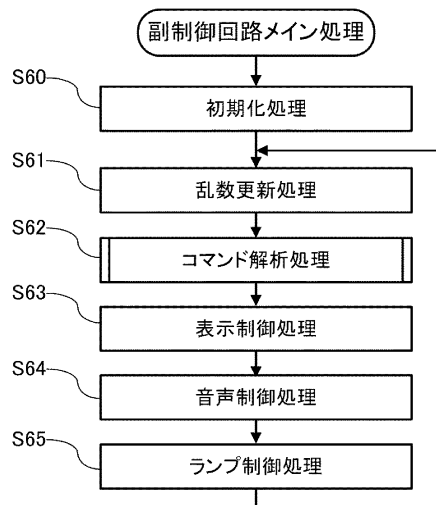
【図 15】



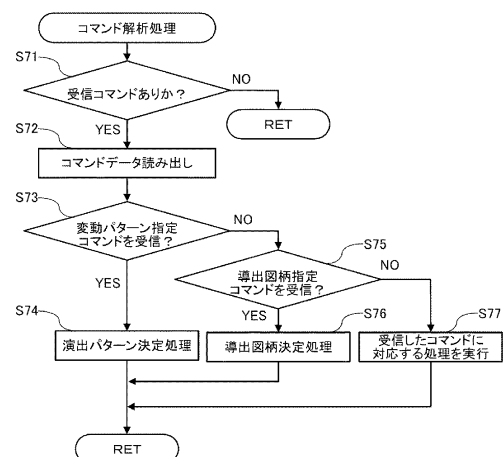
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

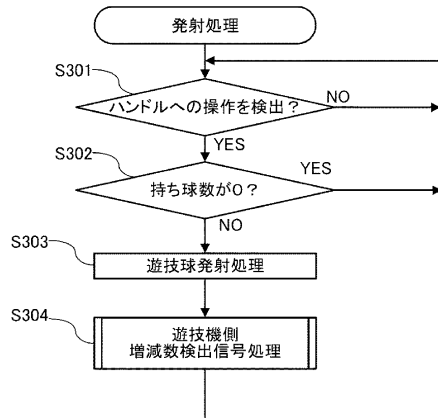
20

30

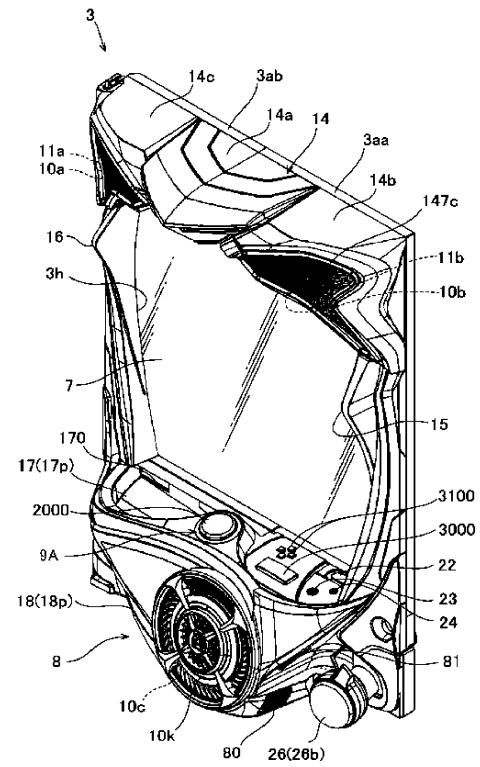
40

50

【図 19】



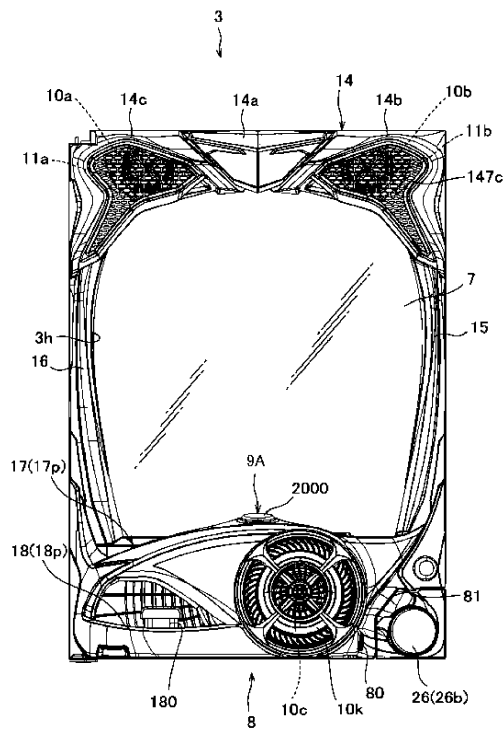
【図 20】



10

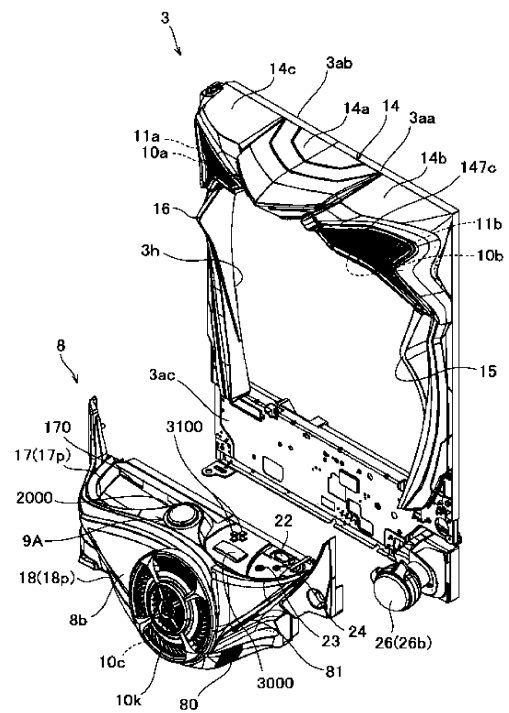
20

【図 21】



30

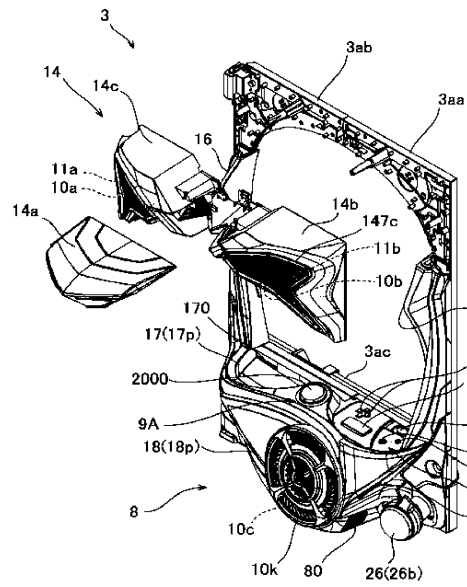
【図 22】



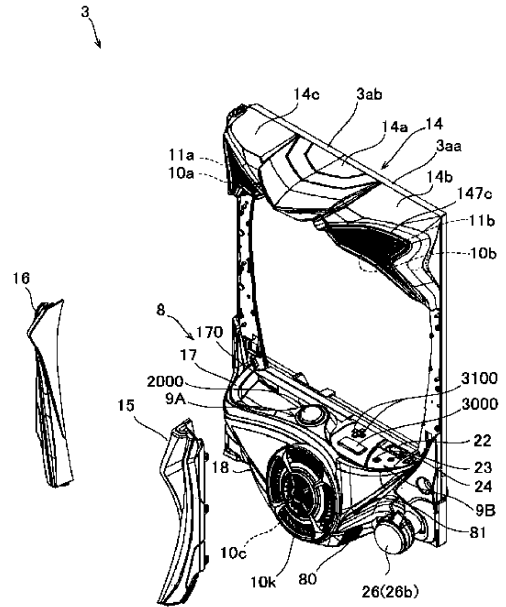
40

50

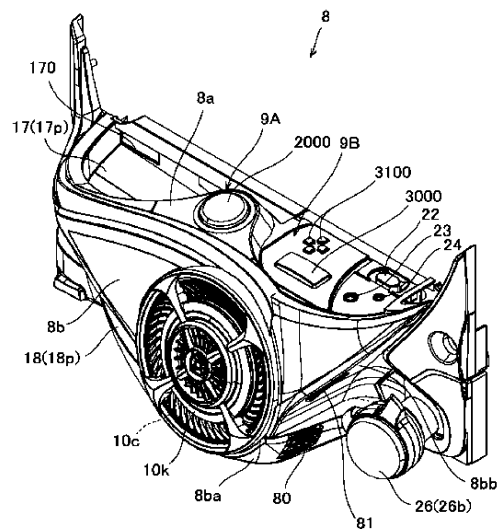
【図 2 3】



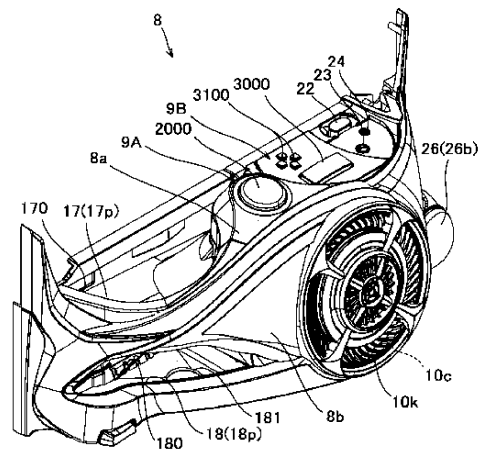
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

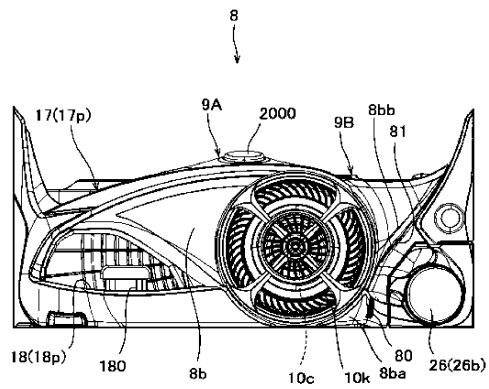
20

30

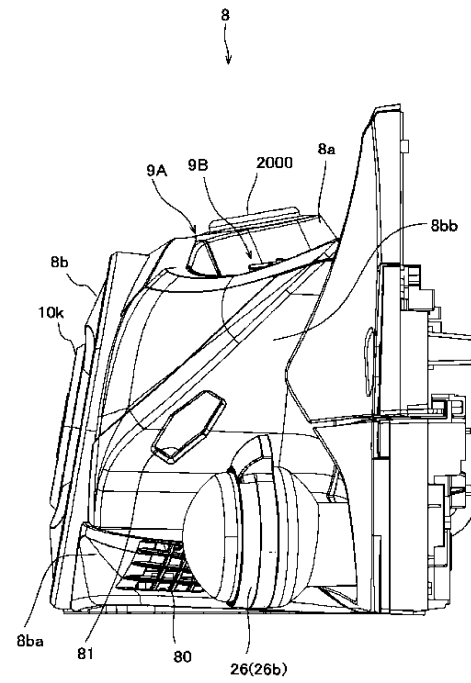
40

50

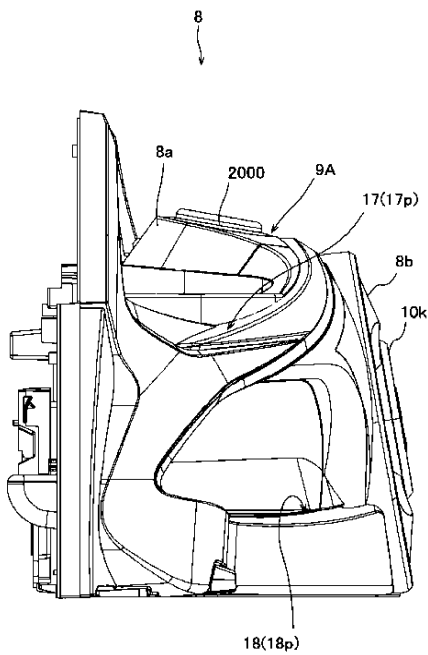
【図 27】



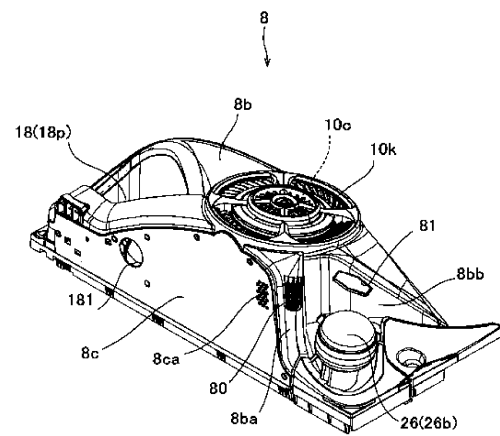
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

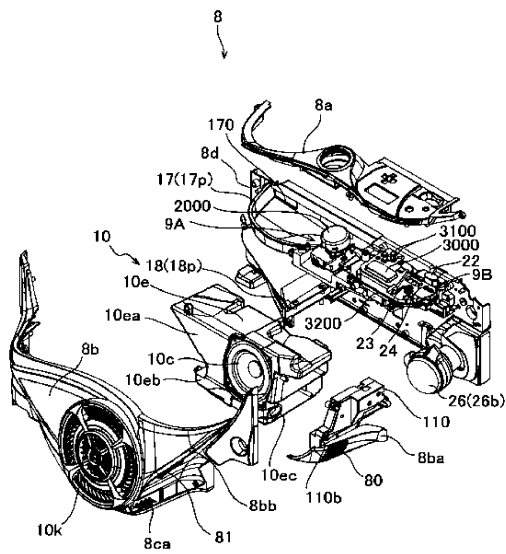
20

30

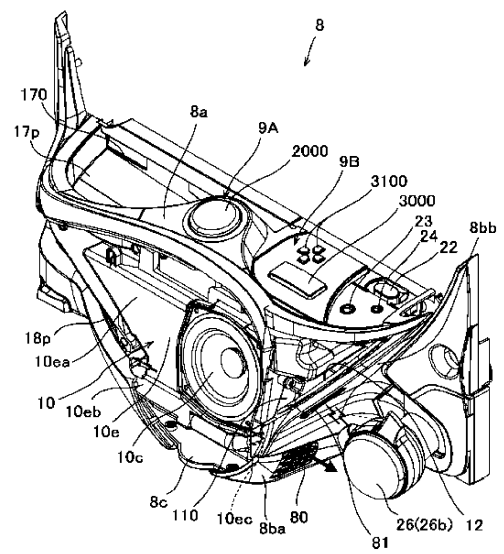
40

50

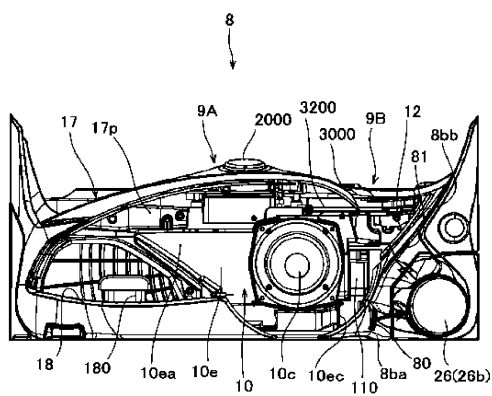
【図 3 1】



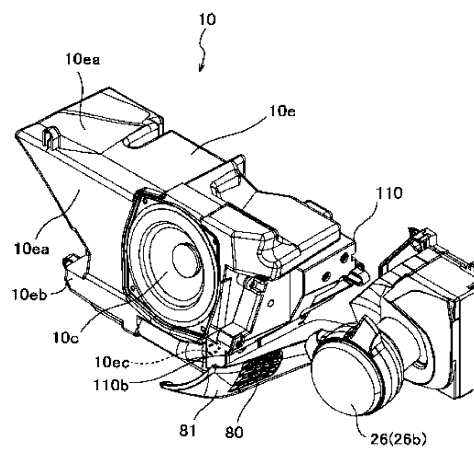
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

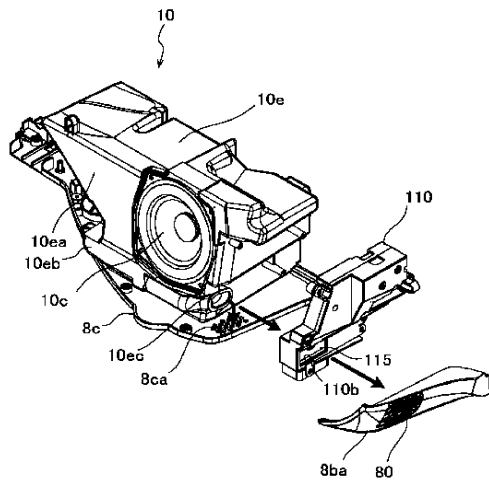
20

30

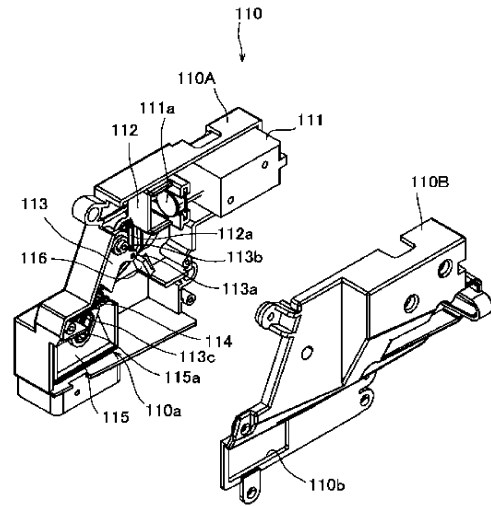
40

50

【図 3 5】



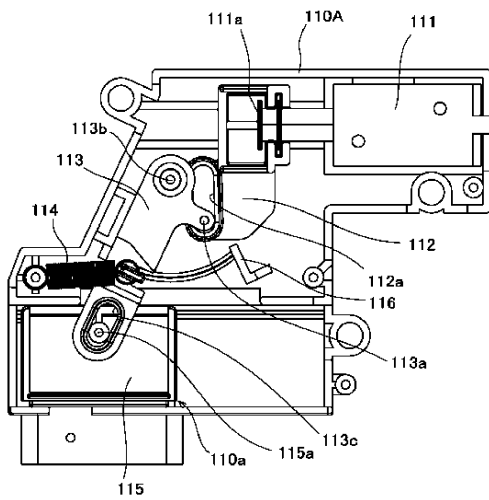
【図 3 6】



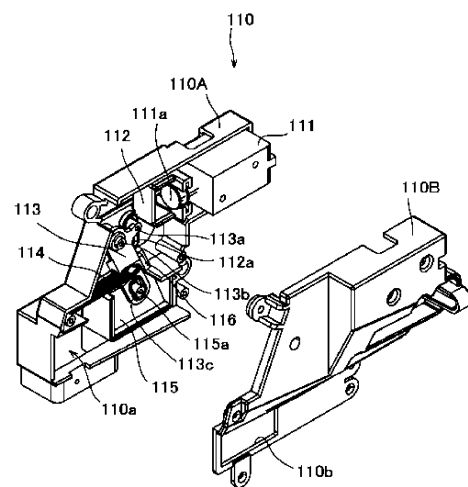
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

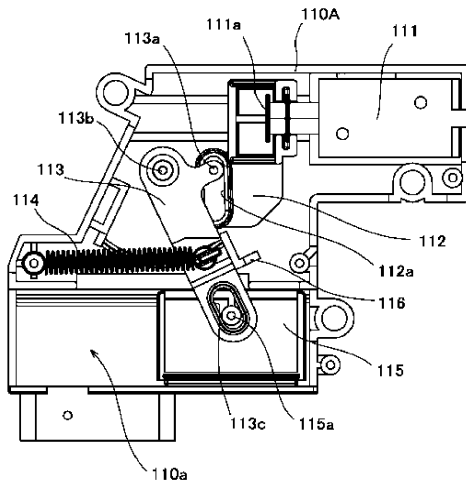


30

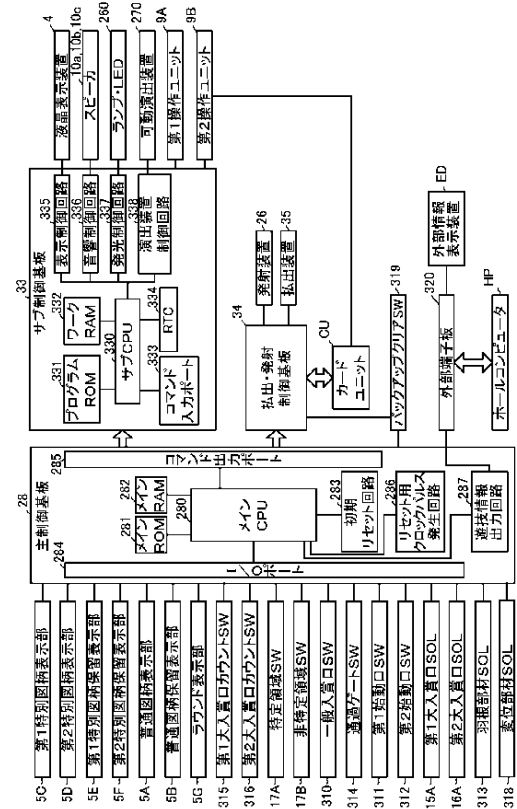
40

50

【図 39】



【図 40】



【図 41】

大当り抽選テーブル

ハズレ	0~254
当選	255

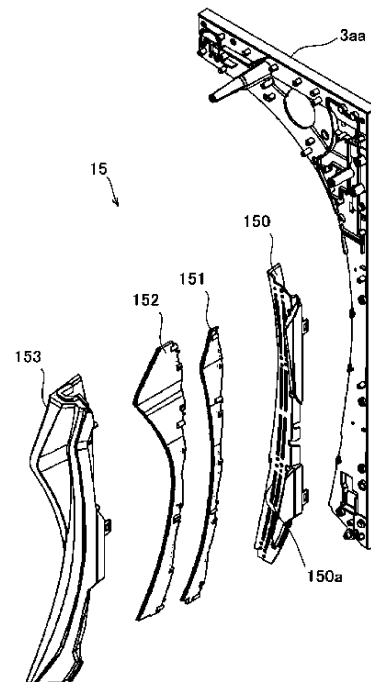
図柄抽選テーブル

	抽選1	抽選2
4R連発図柄	0~99	-
16R連発図柄	100~99	-
4R連発図柄	100~99	0~99
16R連発図柄	100~99	100~99

演出抽選テーブル

	連風演出	光照射演出	演出抽選			
			第1演出抽選		第2演出抽選	
	演出なし	演出あり	演出なし	演出あり	演出なし	演出あり
ハズレ	0~99	-	0~99	0~99	0~99	-
4R連発大当り	0~99	100~99	0~99	0~99	0~99	0~99
16R連発大当り	0~99	100~99	0~99	0~99	0~99	0~99
4R連発大当り	0~99	100~99	0~99	0~99	0~99	0~99
16R連発大当り	0~99	100~99	0~99	0~99	0~99	0~99

【図 42】



10

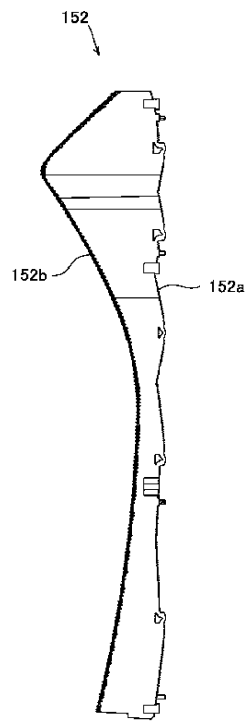
20

30

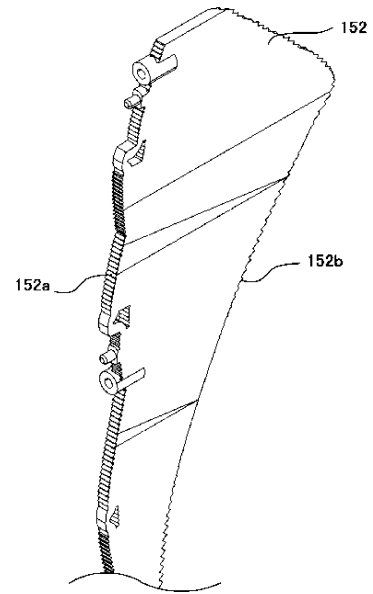
40

50

【図 4 3】



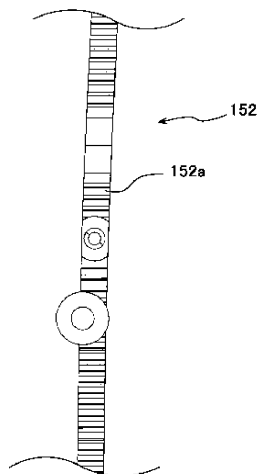
【図 4 4】



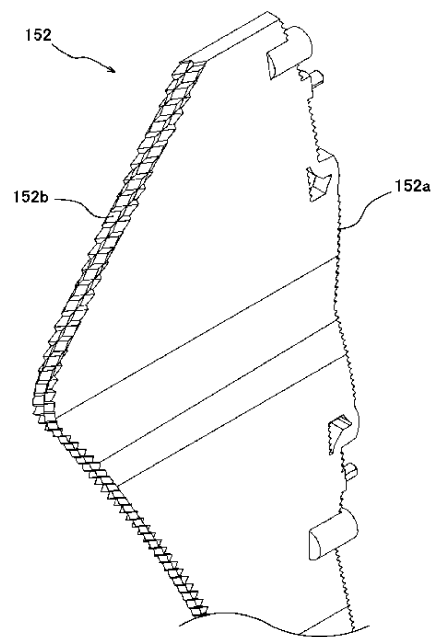
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

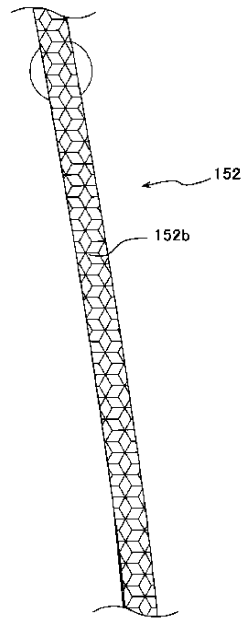


30

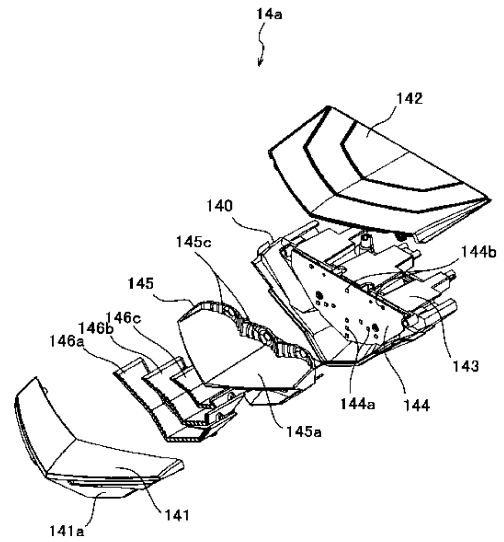
40

50

【図 47】



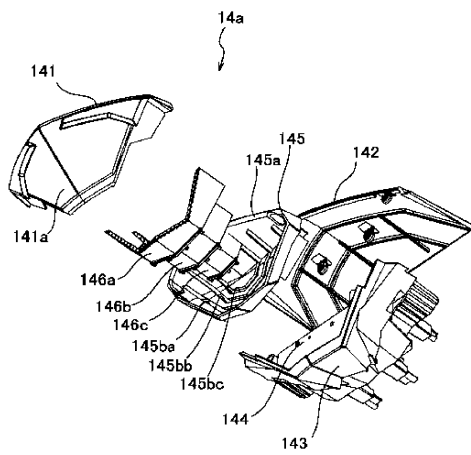
【図 48】



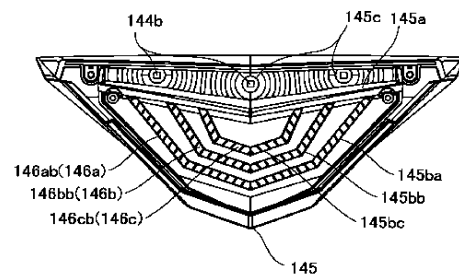
10

20

【図 49】



【図 50】

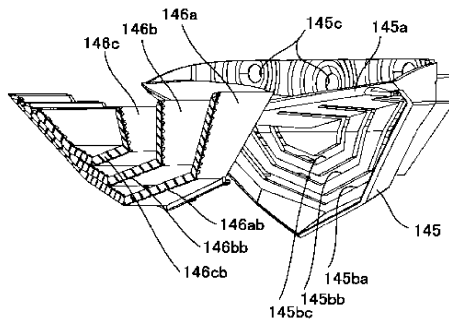


30

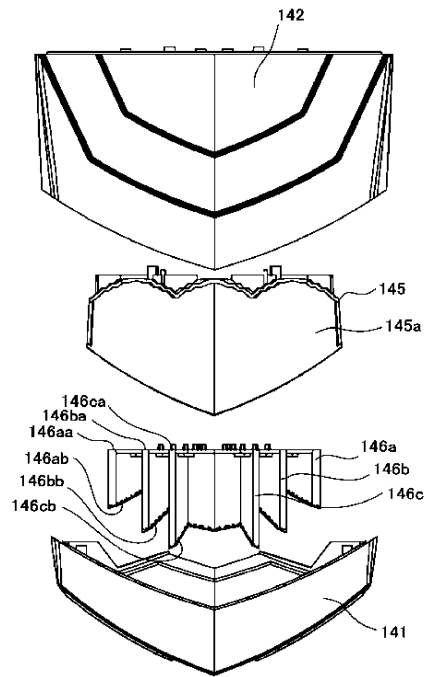
40

50

【図 5 1】



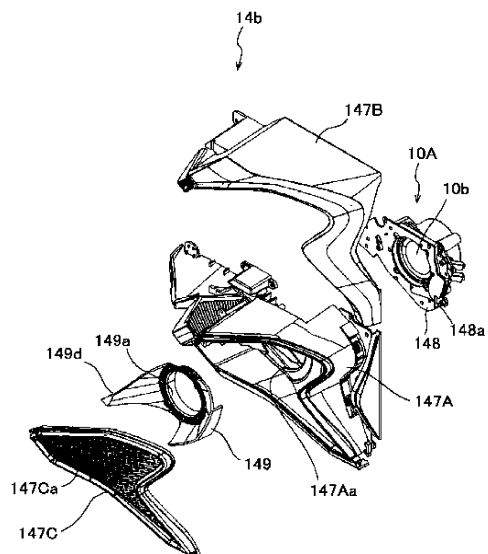
【図 5 2】



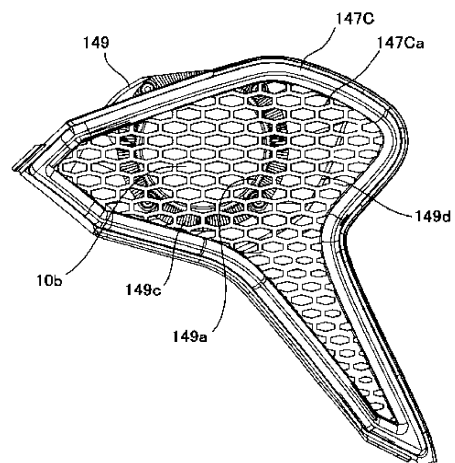
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

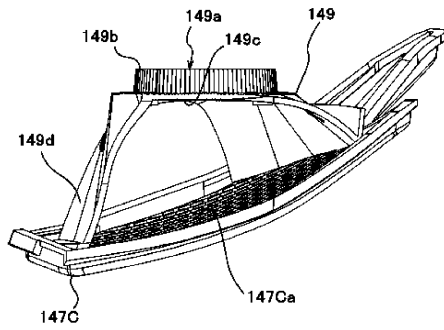


30

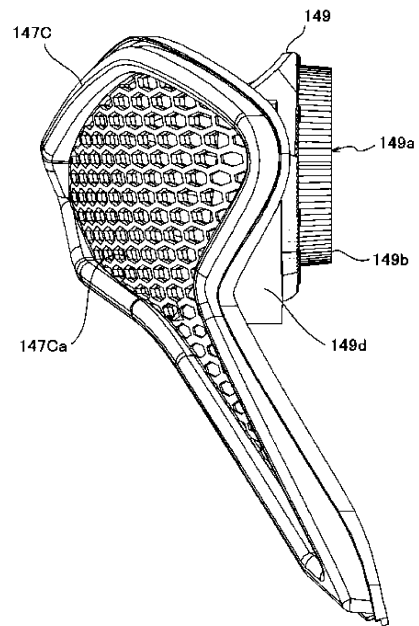
40

50

【図 5 5】



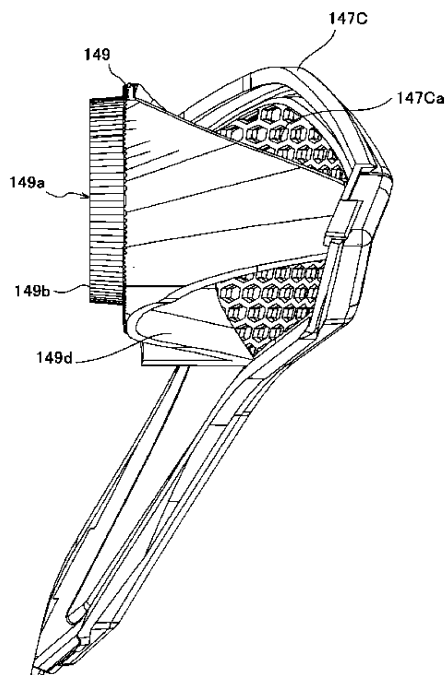
【図 5 6】



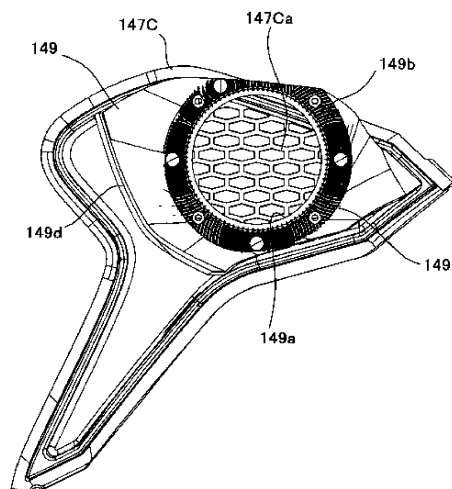
10

20

【図 5 7】



【図 5 8】

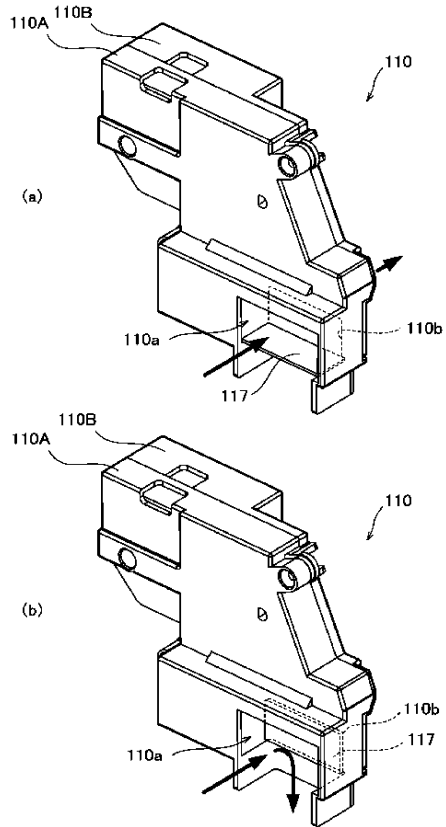


30

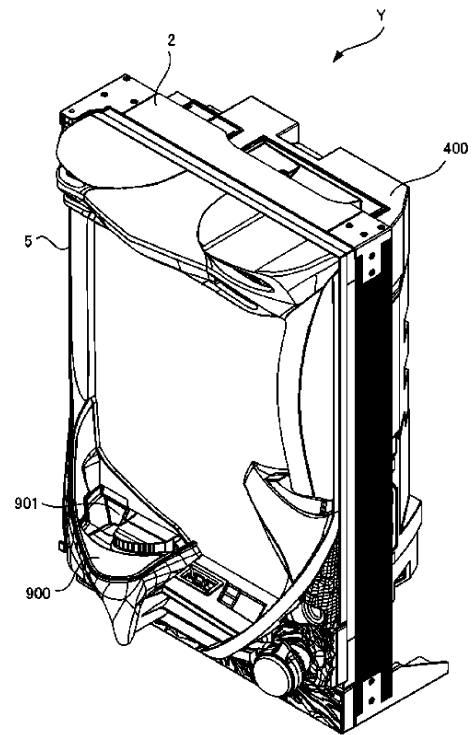
40

50

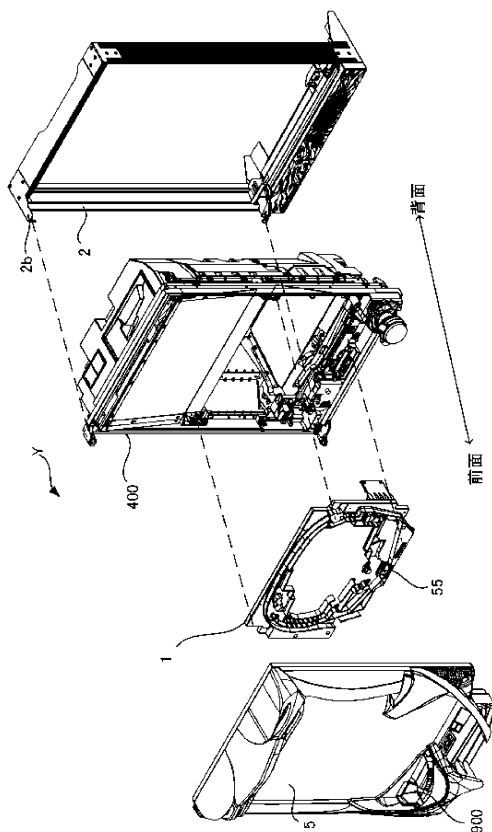
【図 59】



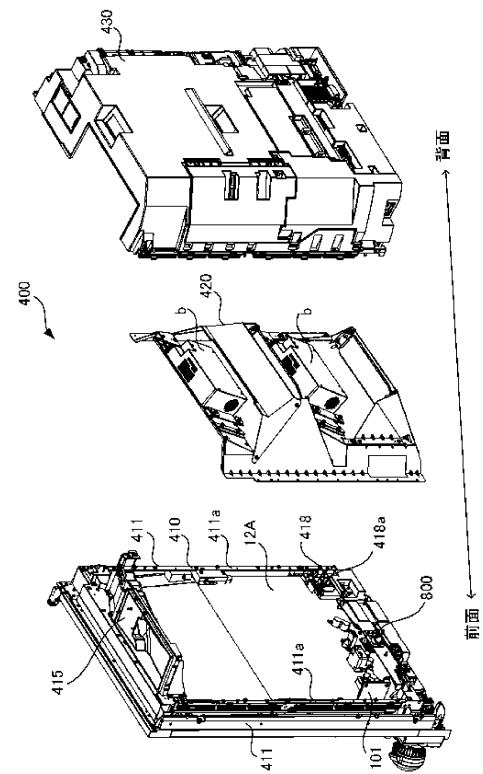
【図 60】



【図 61】



【図 62】



10

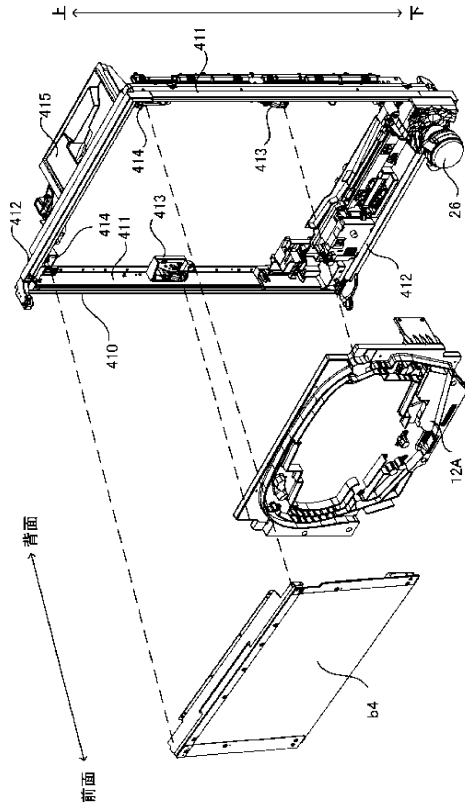
20

30

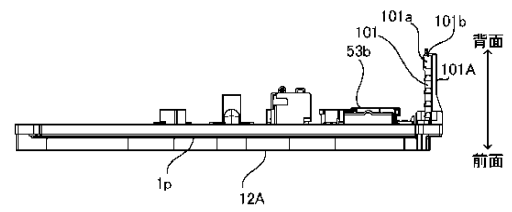
40

50

【図 6 3】



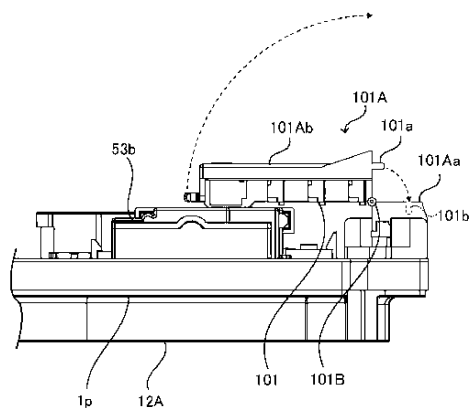
【図 6 4】



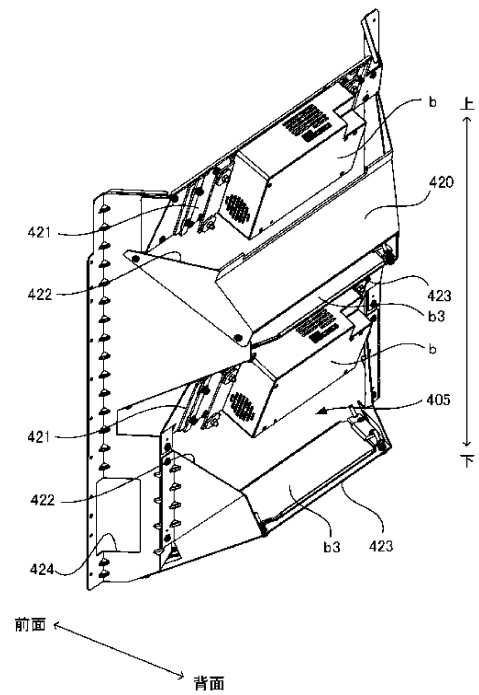
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

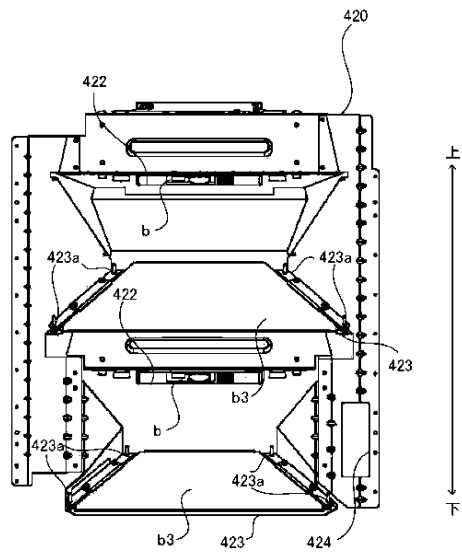


30

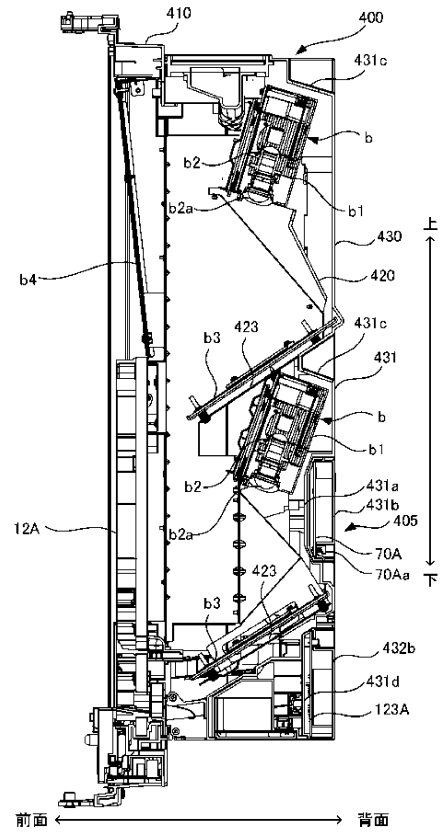
40

50

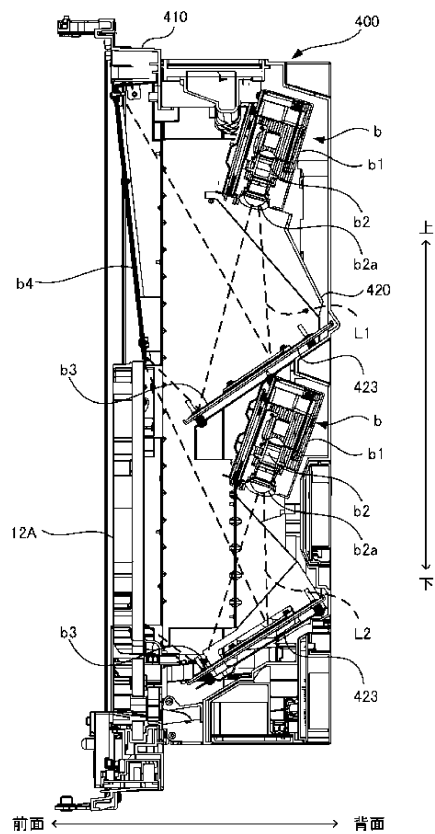
【図 6 7】



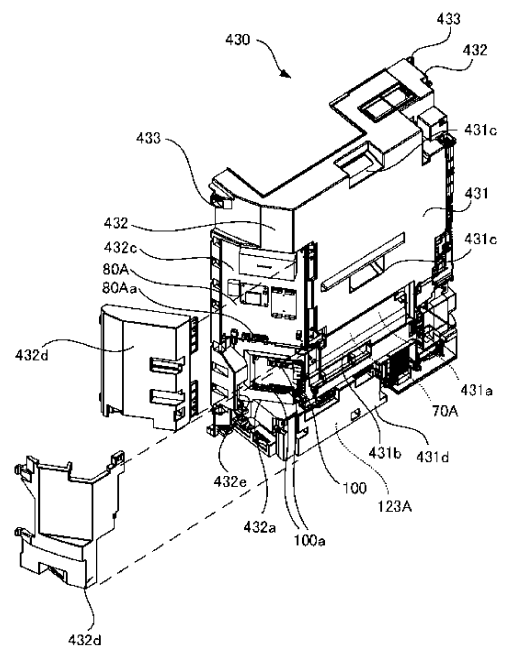
【図 6 8】



【図 6 9】



【図 7 0】



10

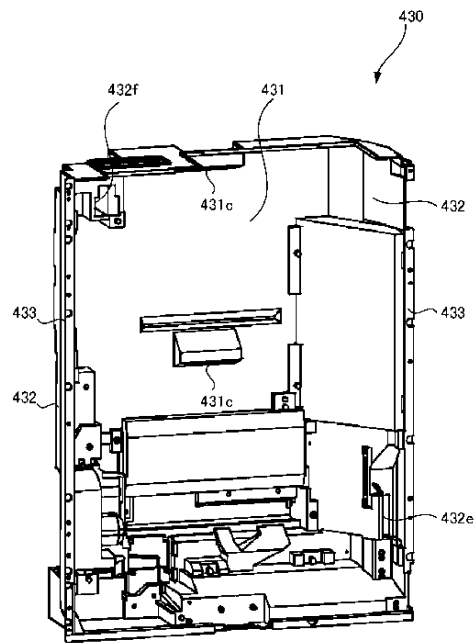
20

30

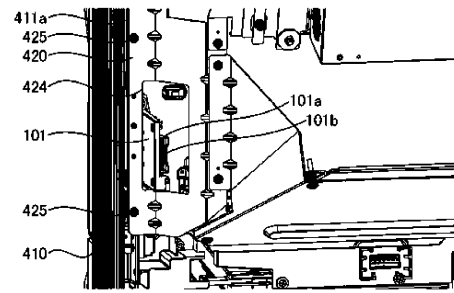
40

50

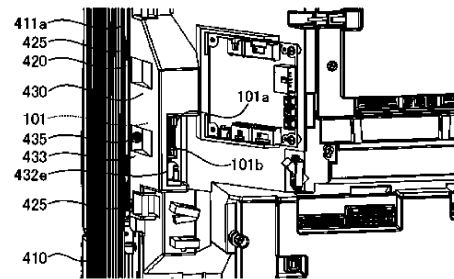
【図 7 1】



【図 7 2】

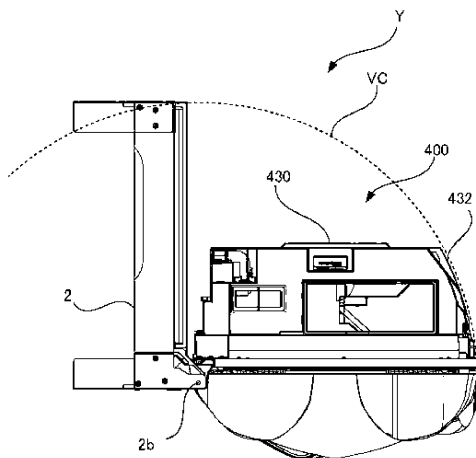


(a)

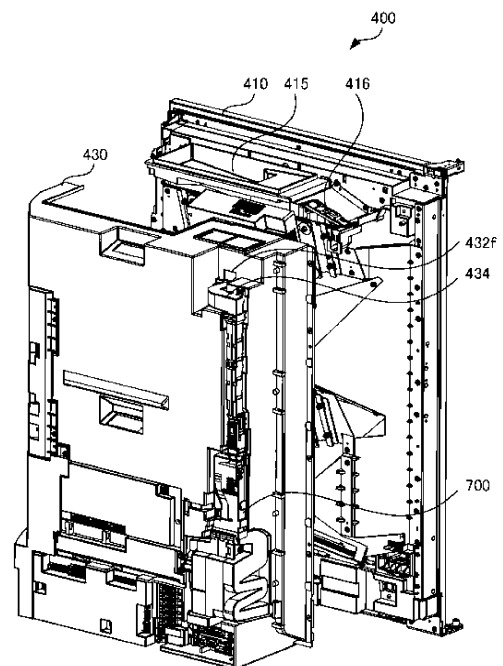


(b)

【図 7 3】



【図 7 4】



10

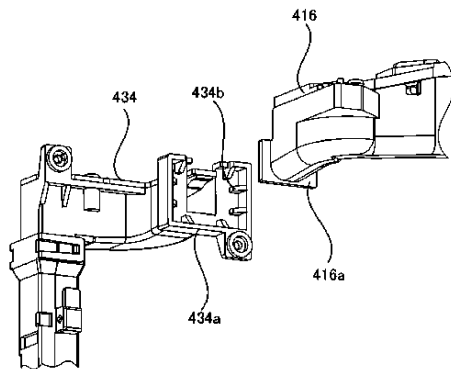
20

30

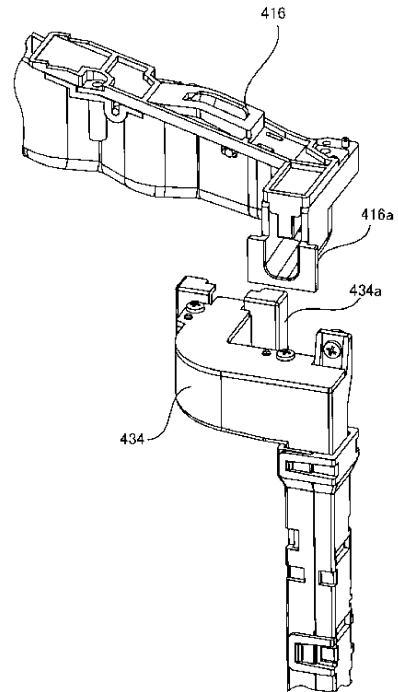
40

50

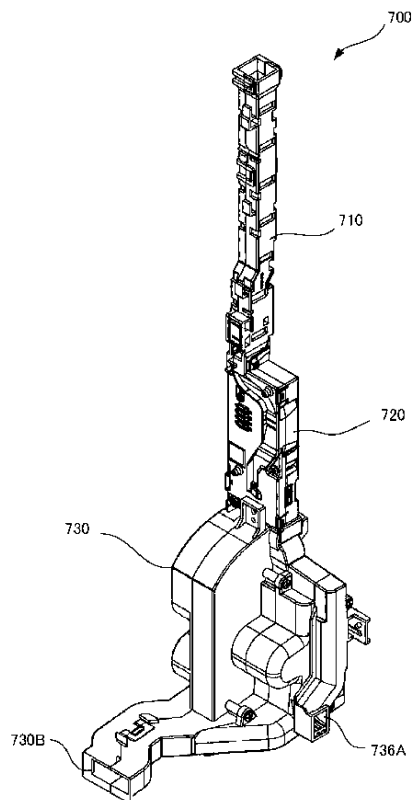
【図 7 5】



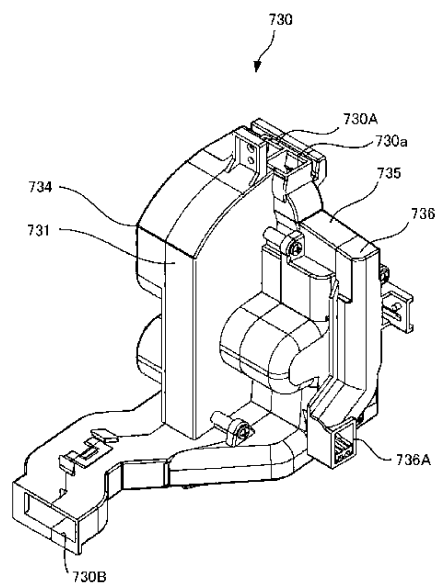
【図 7 6】



【図 7 7】



【図 7 8】



10

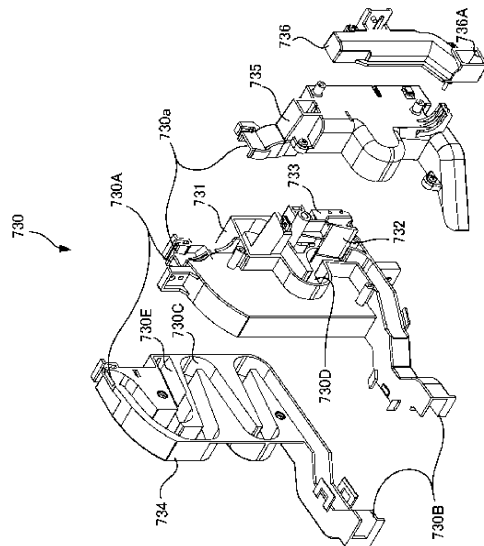
20

30

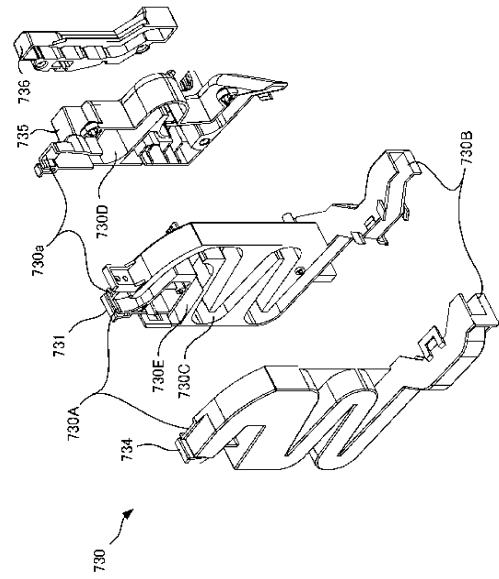
40

50

【図 79】



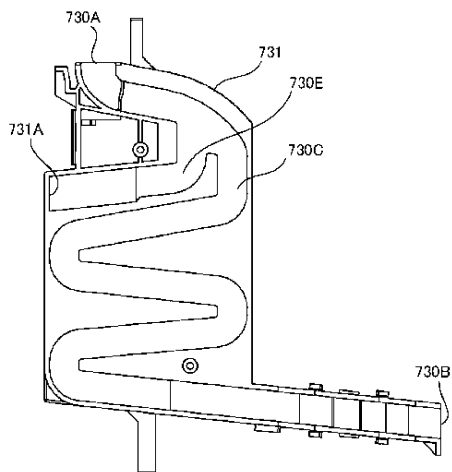
【図 80】



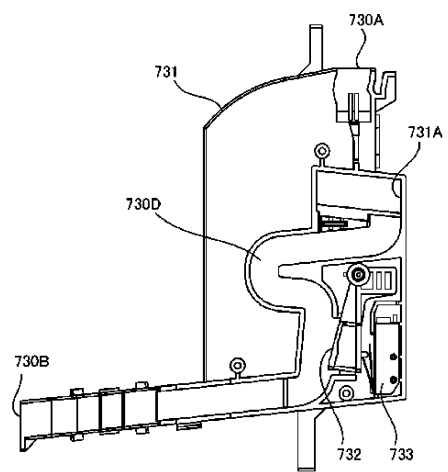
10

20

【図 81】



【図 82】

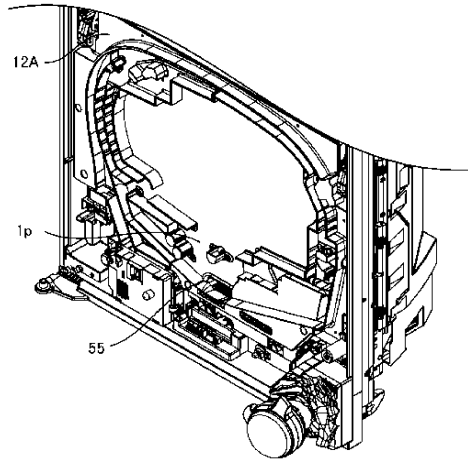


30

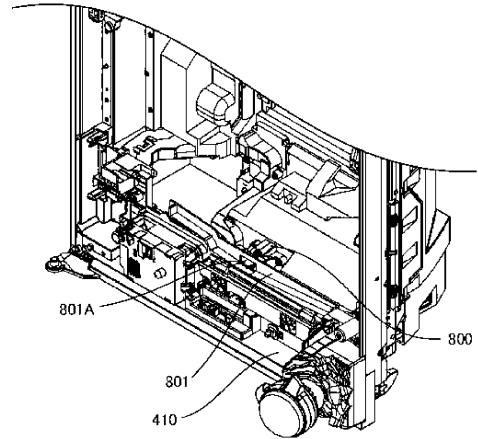
40

50

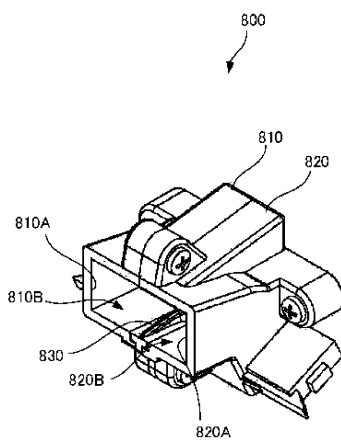
【図 8 3】



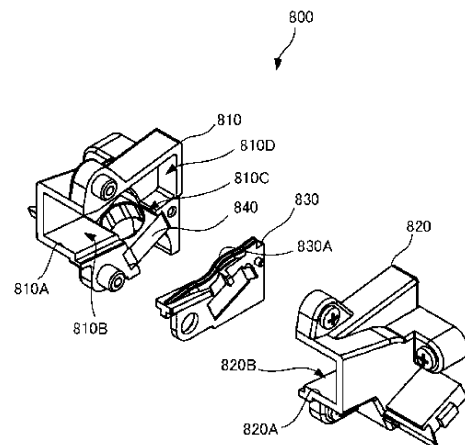
【図 8 4】



【図 8 5】



【図 8 6】



10

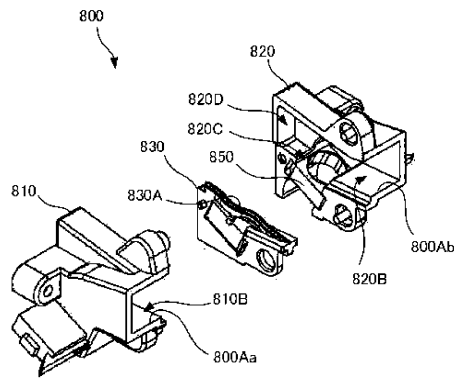
20

30

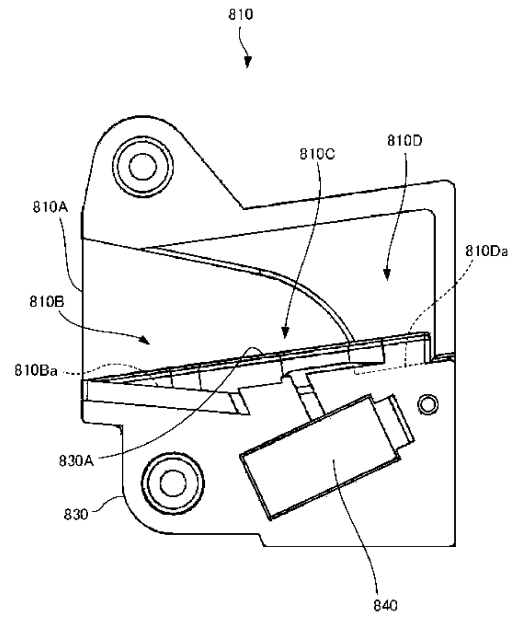
40

50

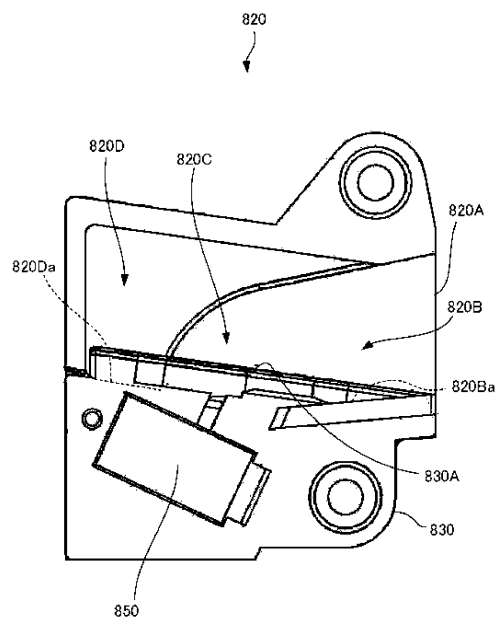
【図 8 7】



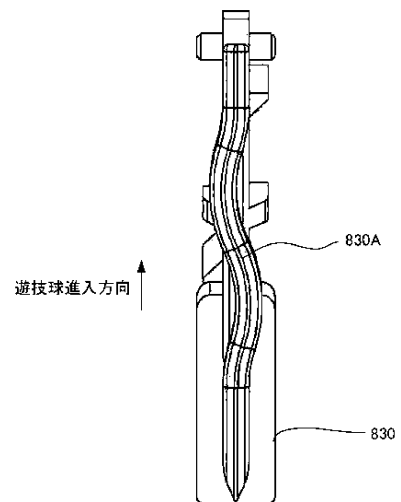
【図 8 8】



【図 8 9】



【図 9 0】



10

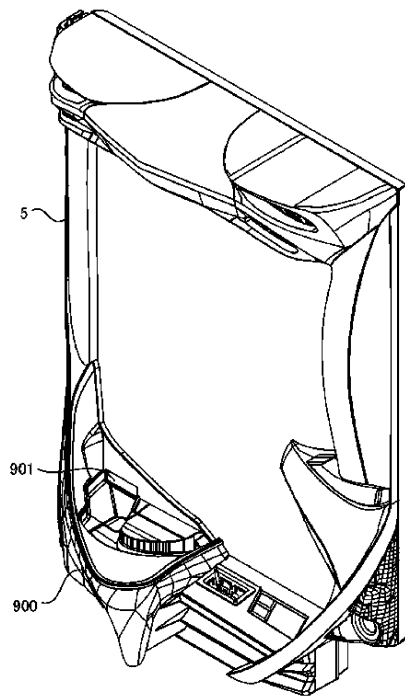
20

30

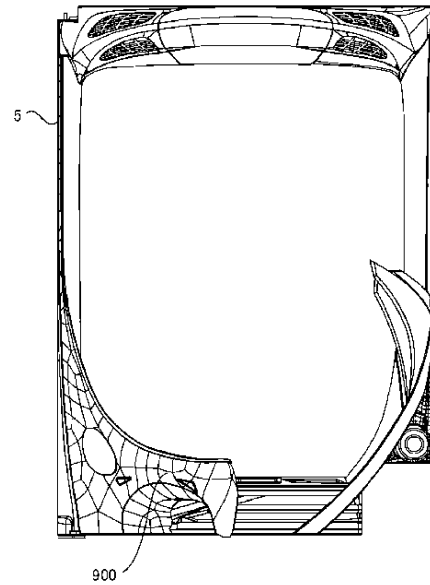
40

50

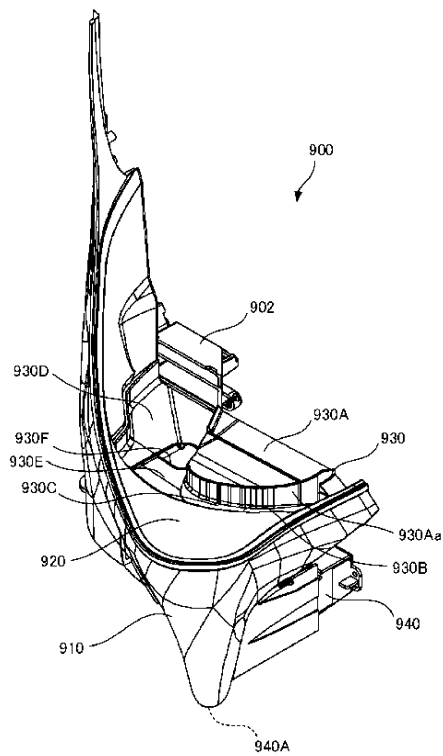
【図 9 1】



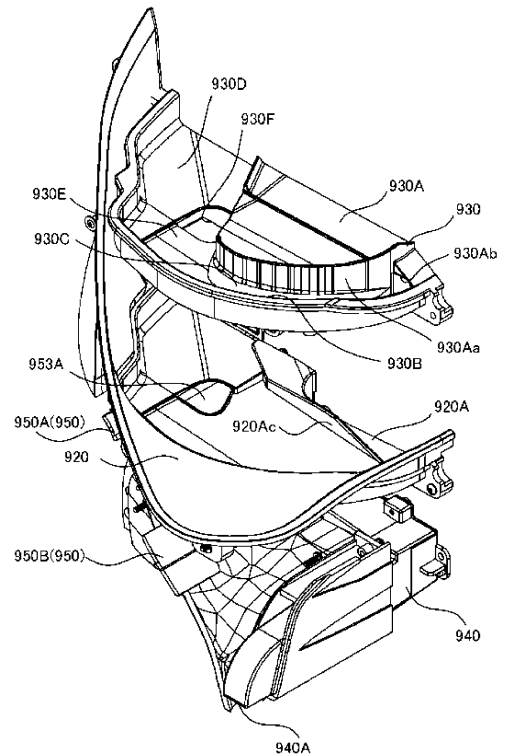
【図 9 2】



【図 9 3】



【図 9 4】



10

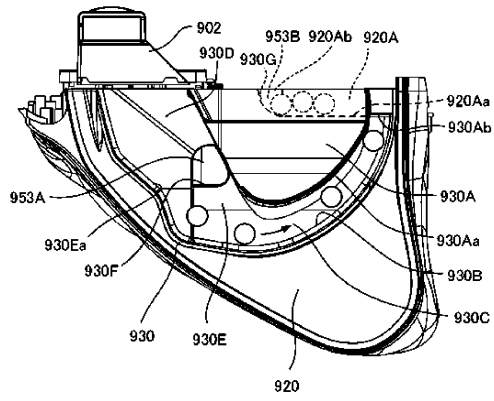
20

30

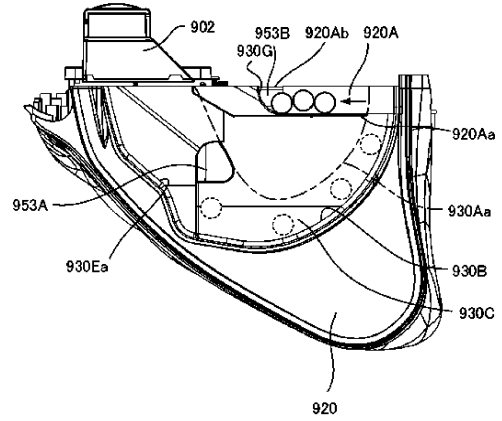
40

50

【図 9 5】



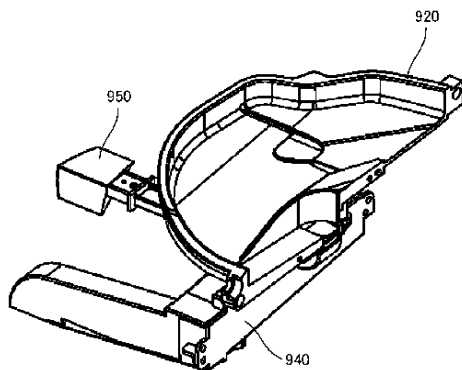
【図 9 6】



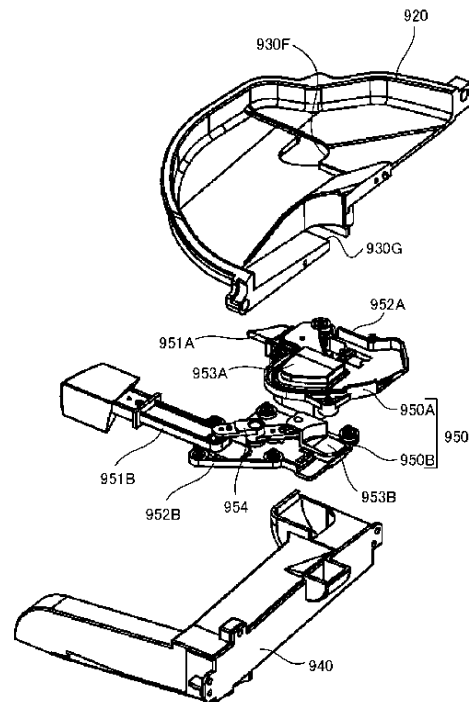
10

20

【図 9 7】



【図 9 8】

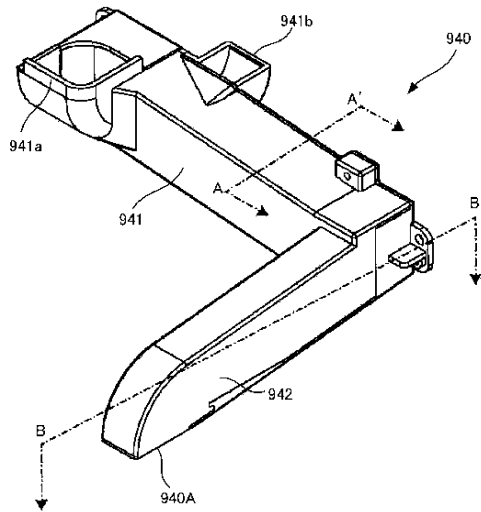


30

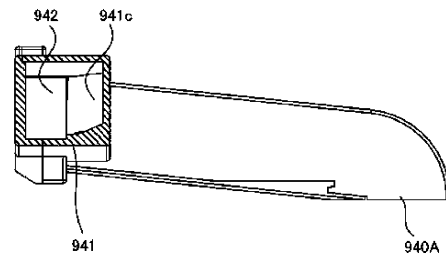
40

50

【図 99】



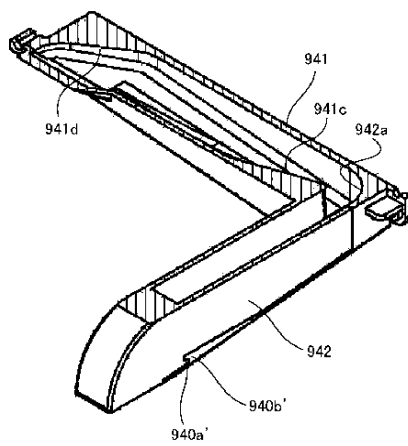
【図 100】



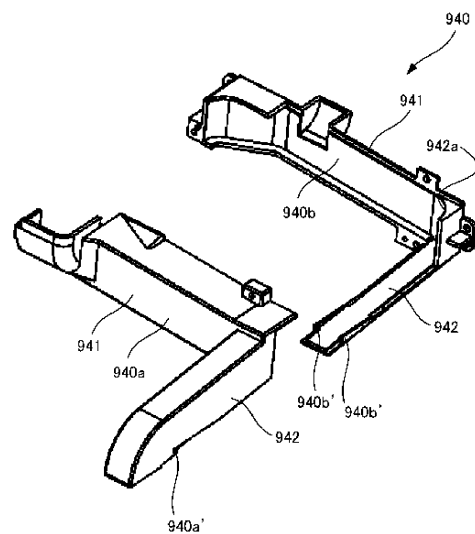
10

20

【図 101】



【図 102】

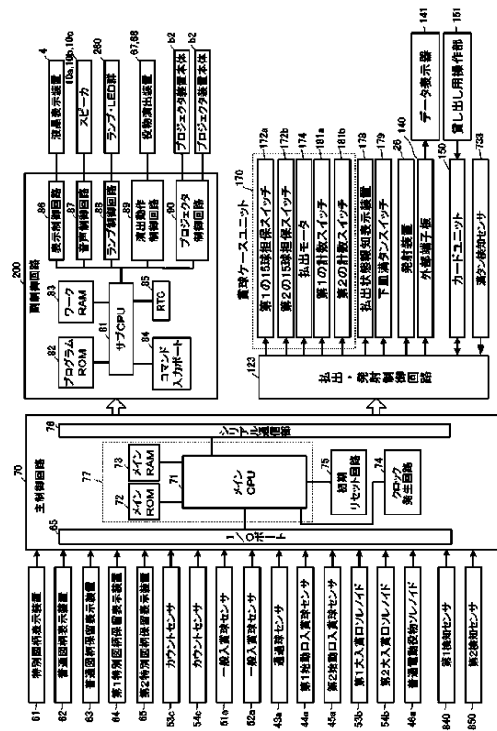


30

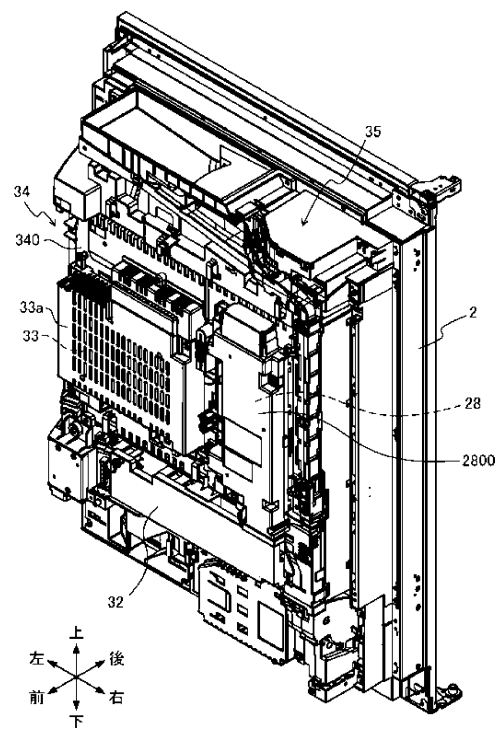
40

50

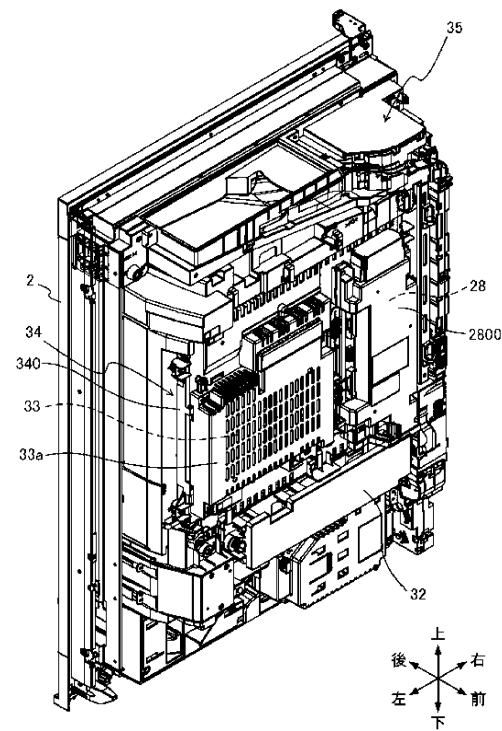
【図103】



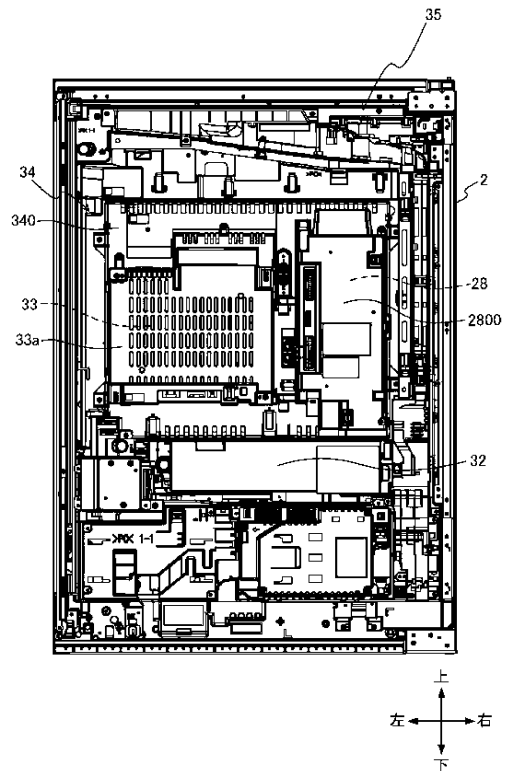
【図104】



【図105】



【図106】



10

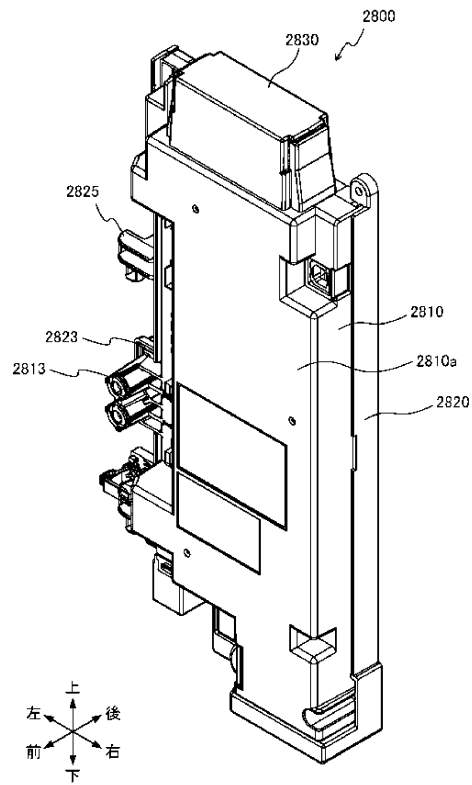
20

30

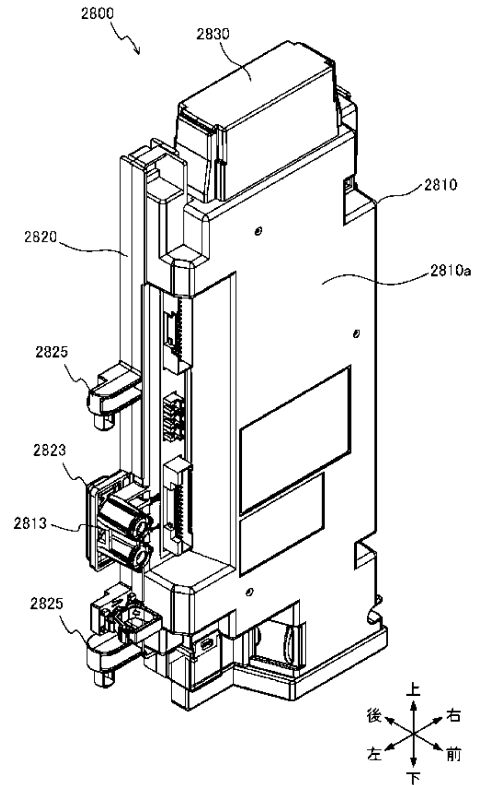
40

50

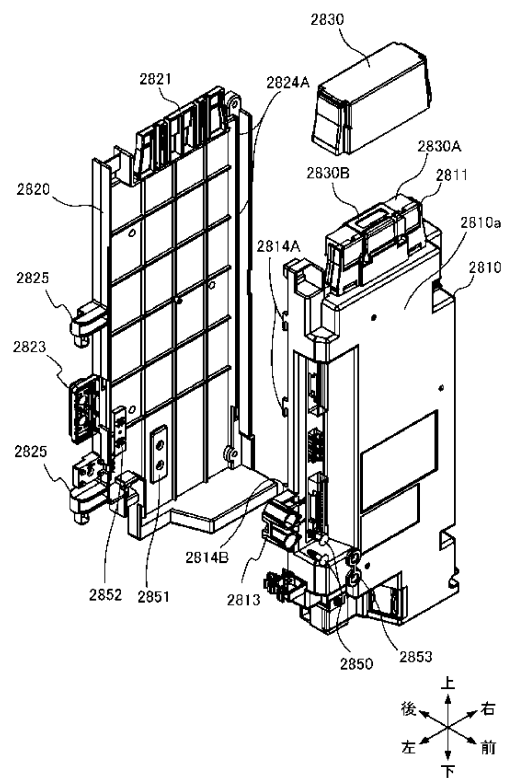
【図 107】



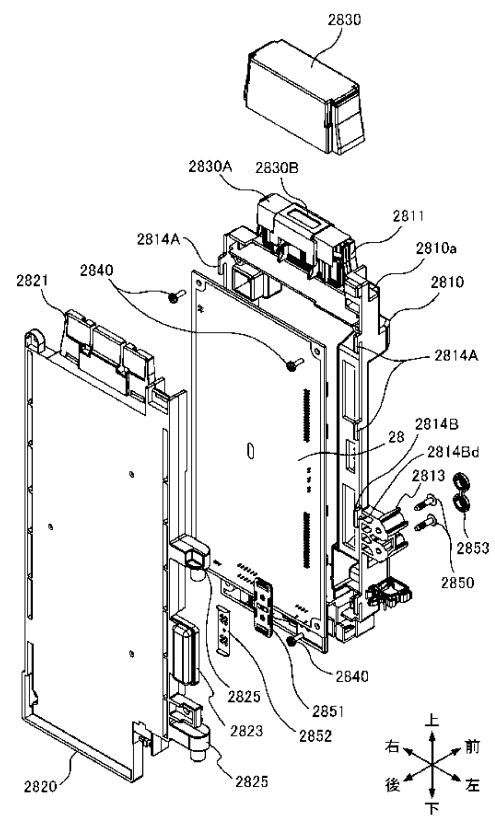
【図 108】



【図 109】



【図 110】



10

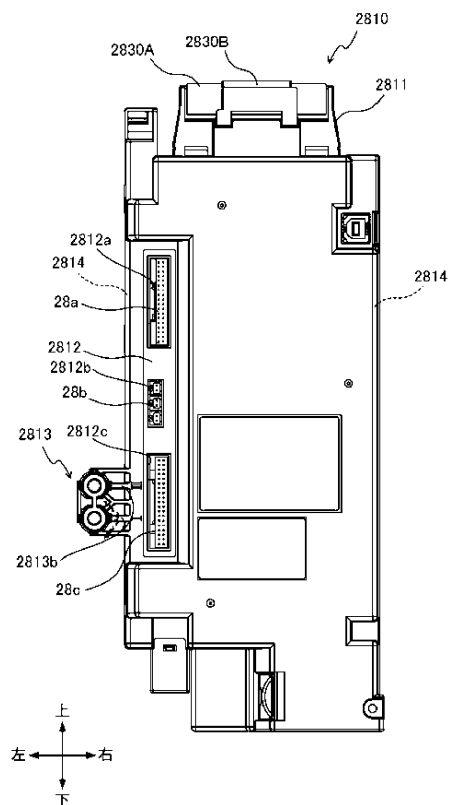
20

30

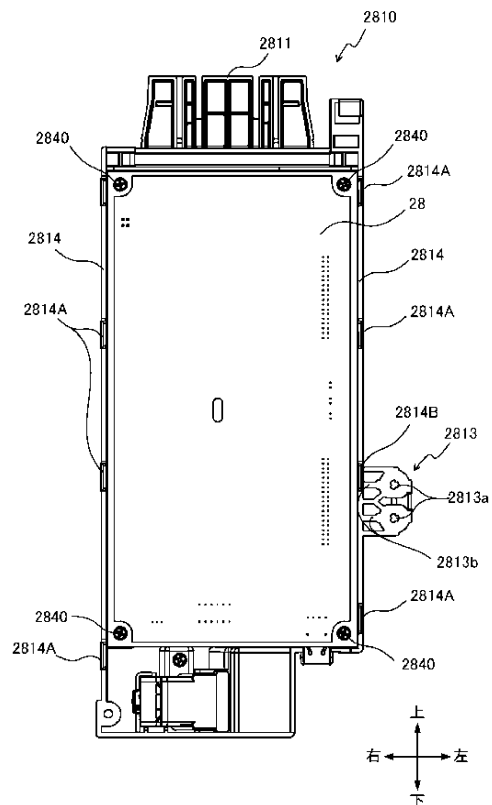
40

50

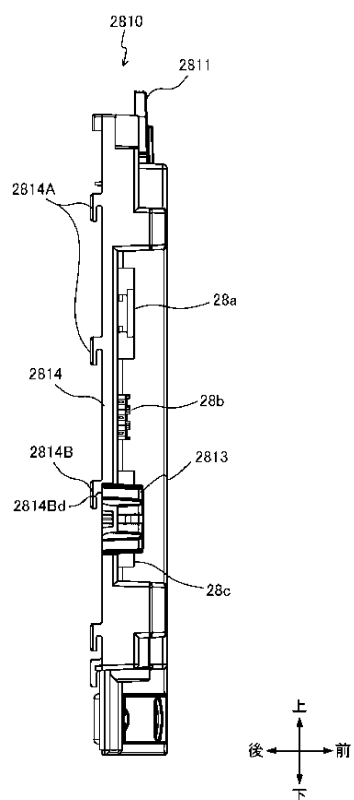
【図 1 1 1】



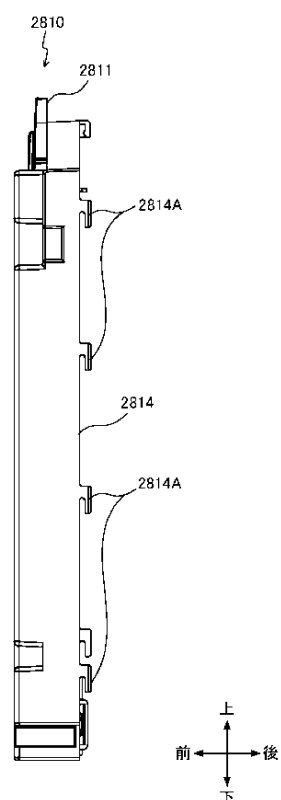
【図 1 1 2】



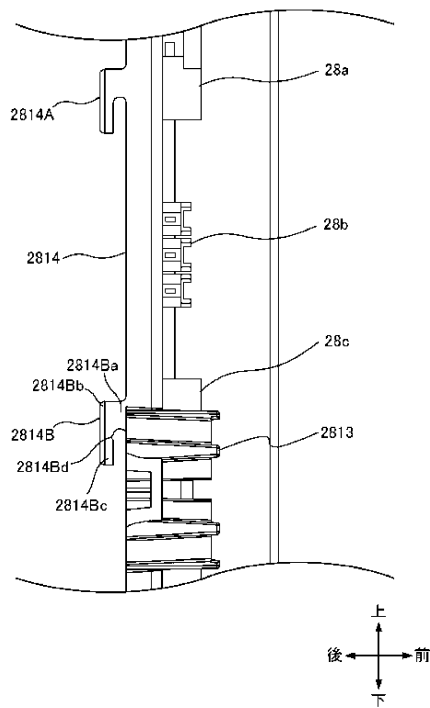
【図 1 1 3】



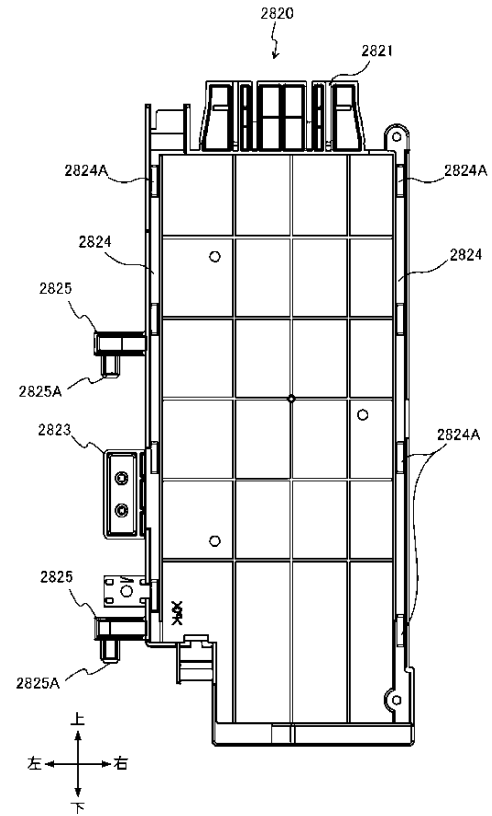
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



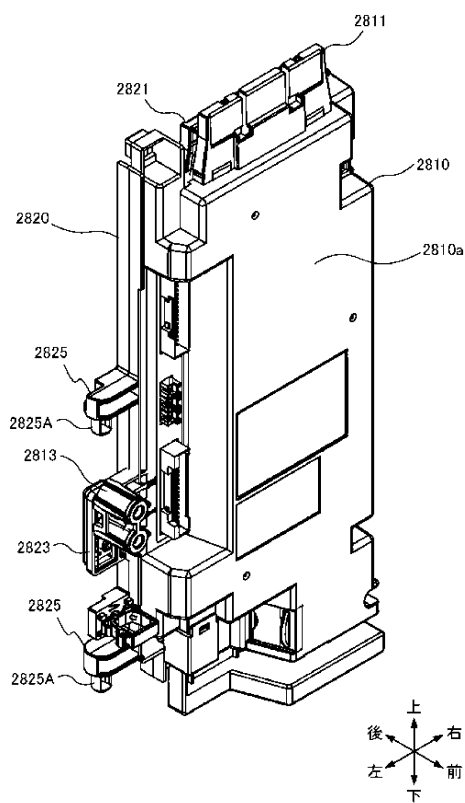
【図 1 1 6】



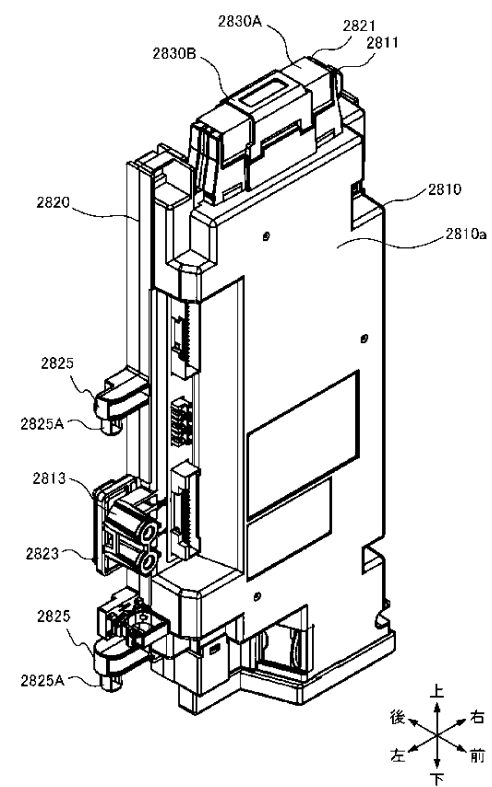
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

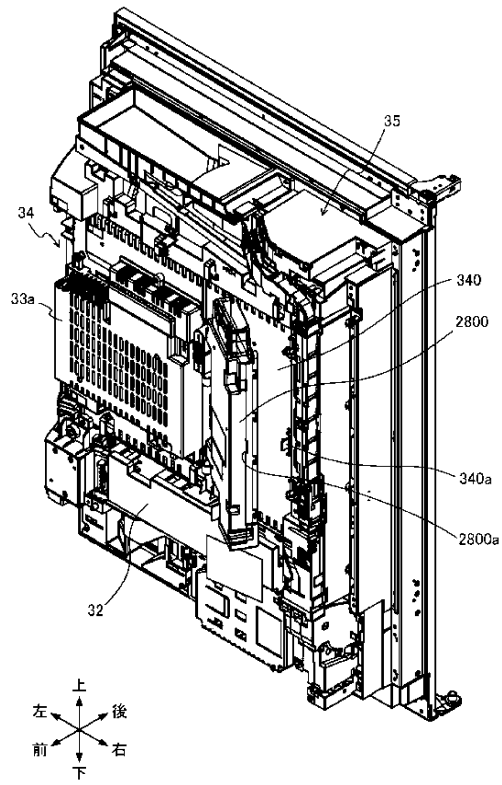


30

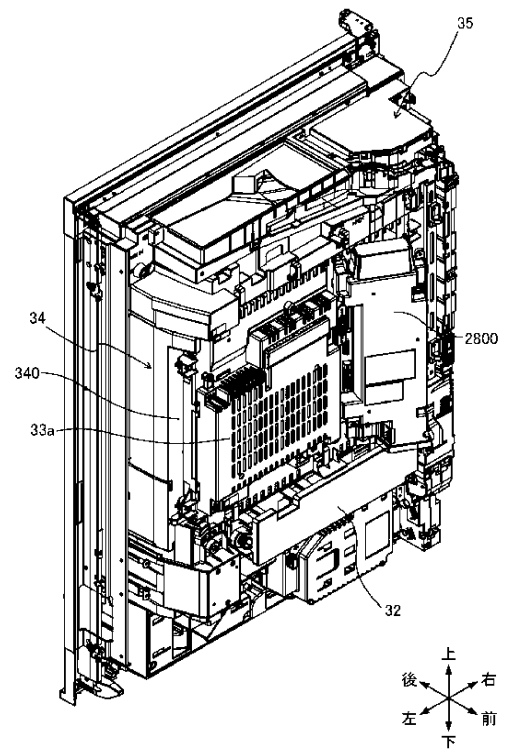
40

50

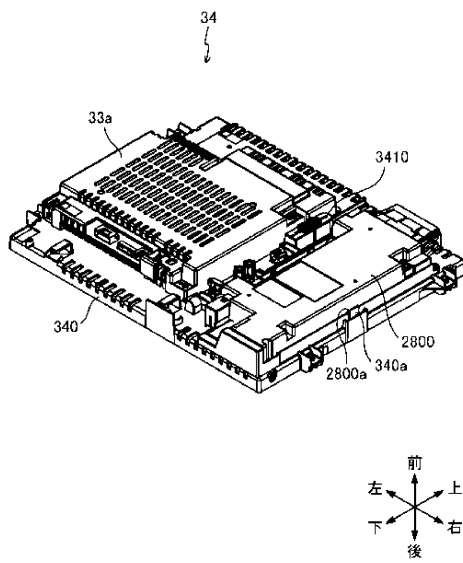
【図 1 1 9】



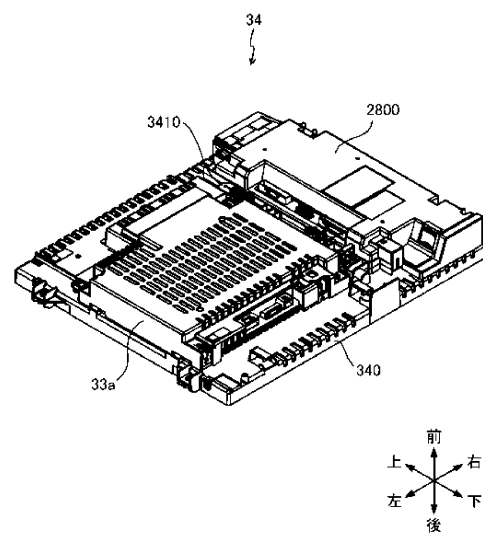
【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

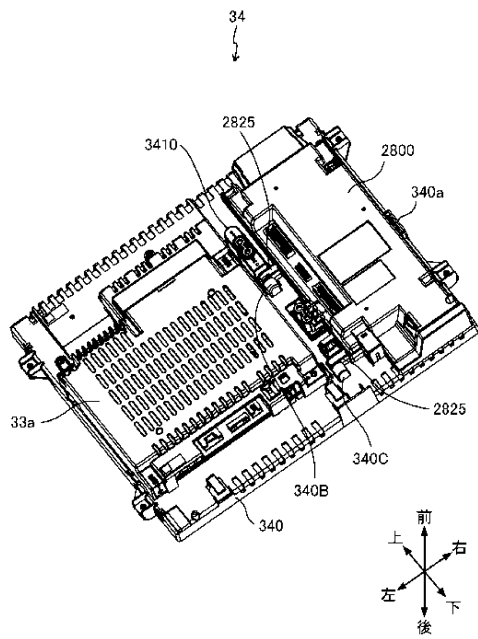
20

30

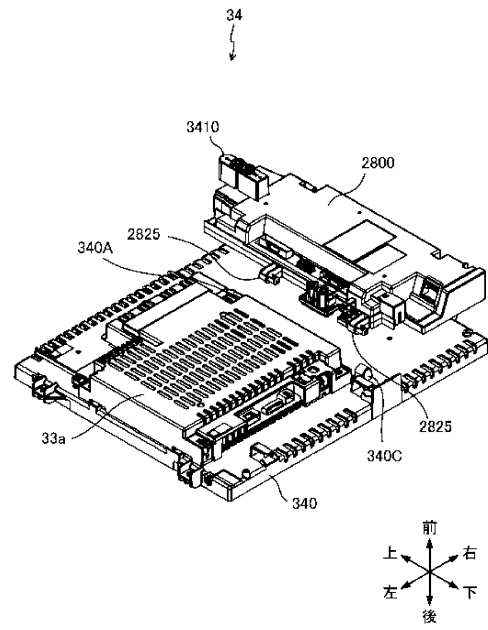
40

50

【図 1 2 3】



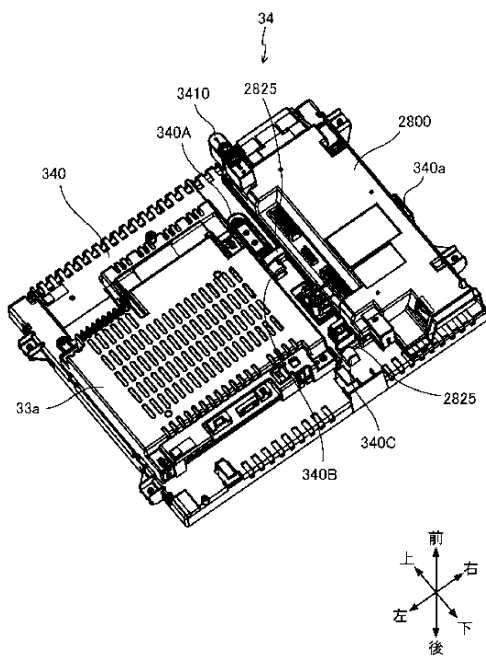
【図 1 2 4】



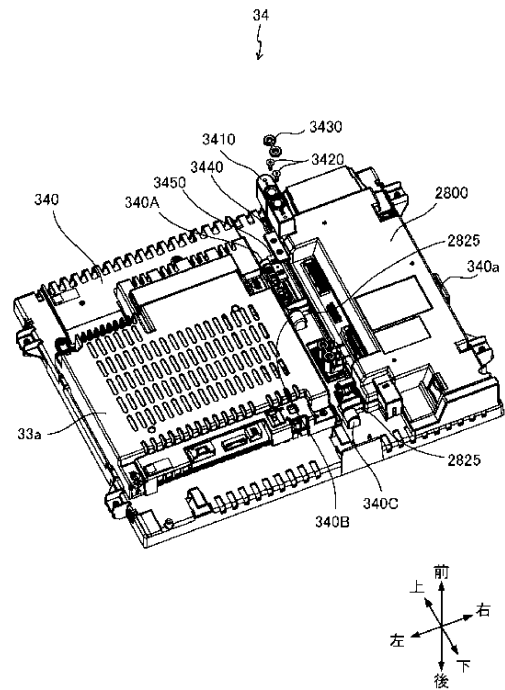
10

20

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

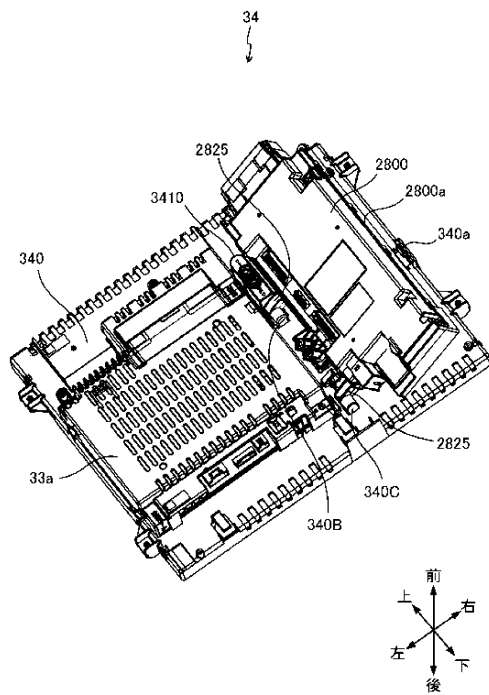


30

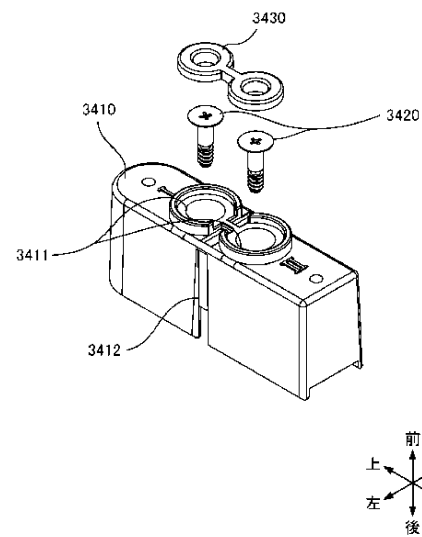
40

50

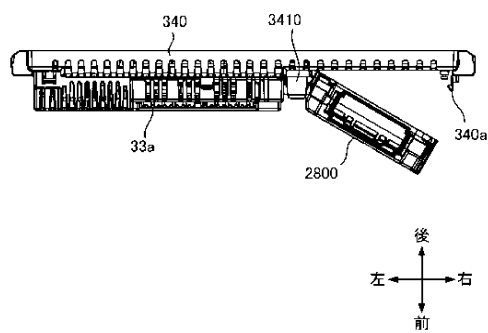
【図 1 2 7】



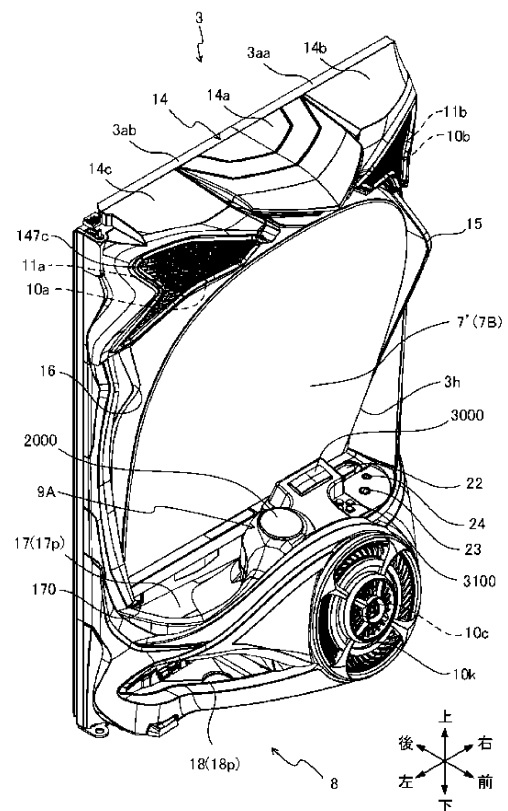
【図 1 2 8】



【図 1 2 9】



【図 1 3 0】



10

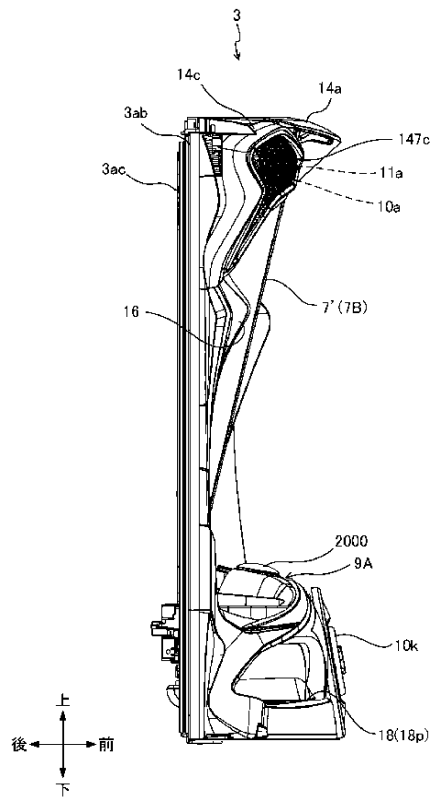
20

30

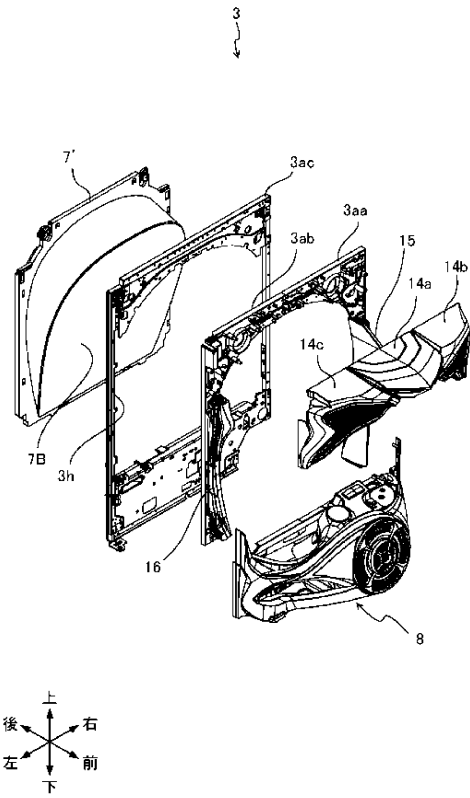
40

50

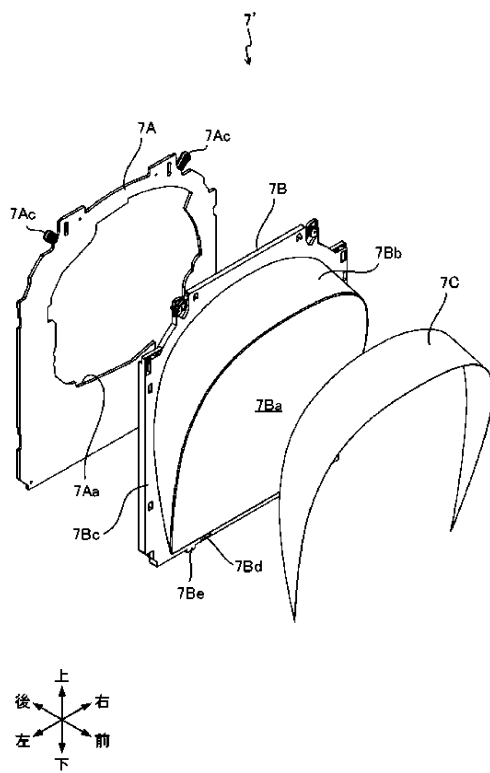
【図 1 3 1】



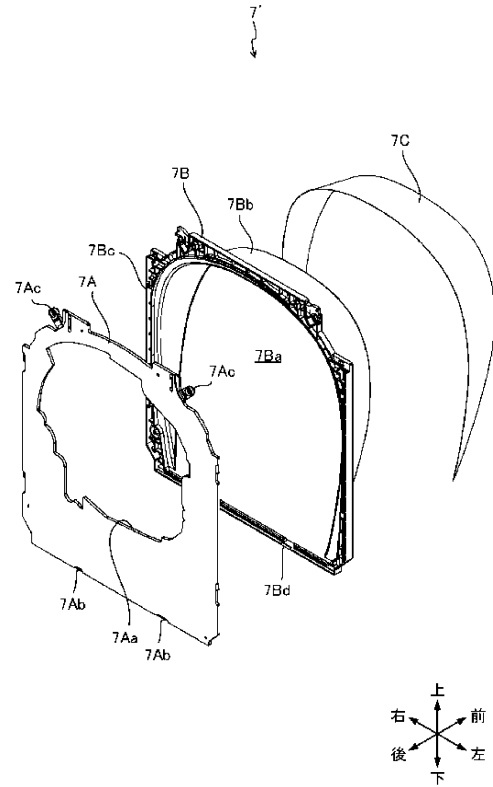
【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】



10

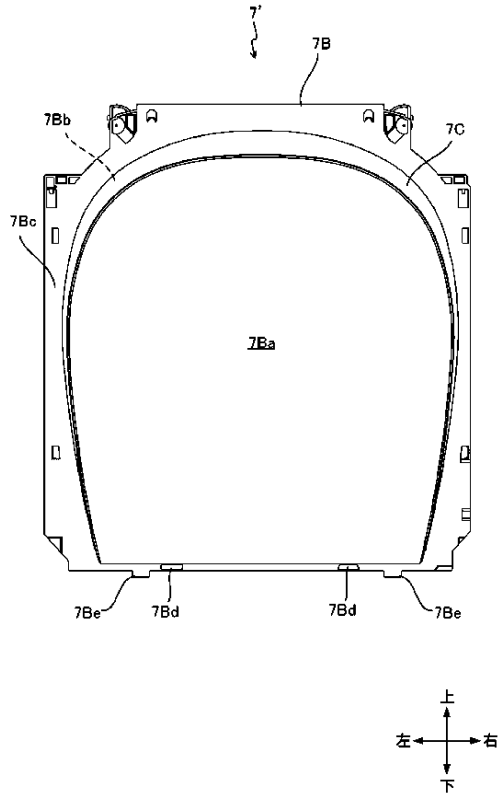
20

30

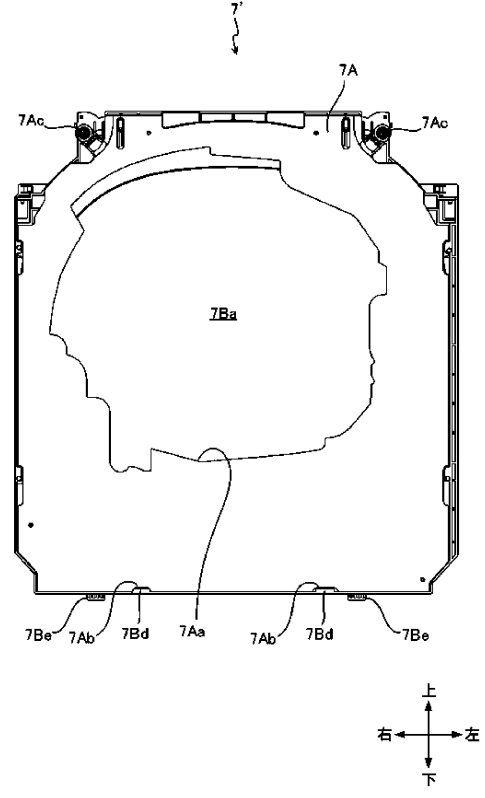
40

50

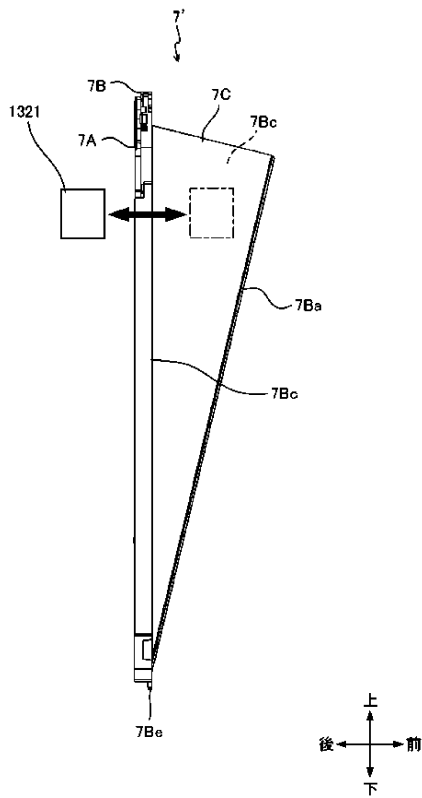
【図 1 3 5】



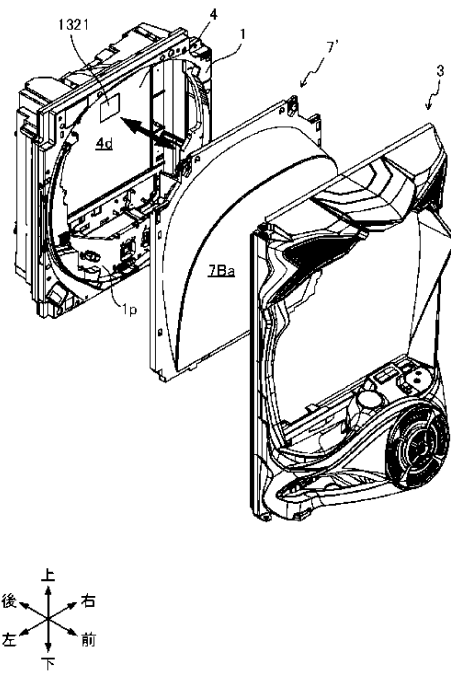
【図 1 3 6】



【図 1 3 7】



【図 1 3 8】



10

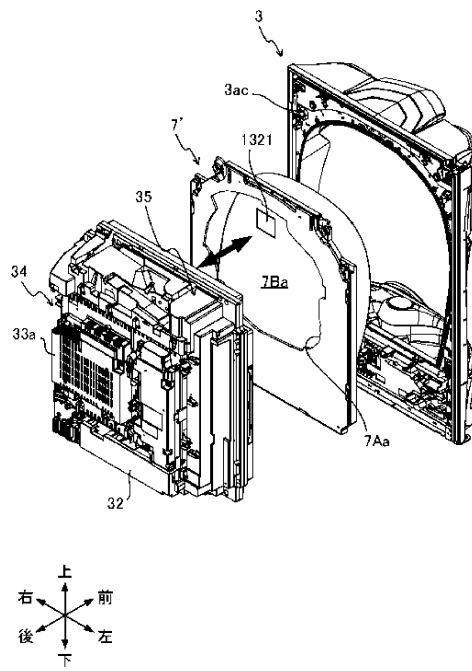
20

30

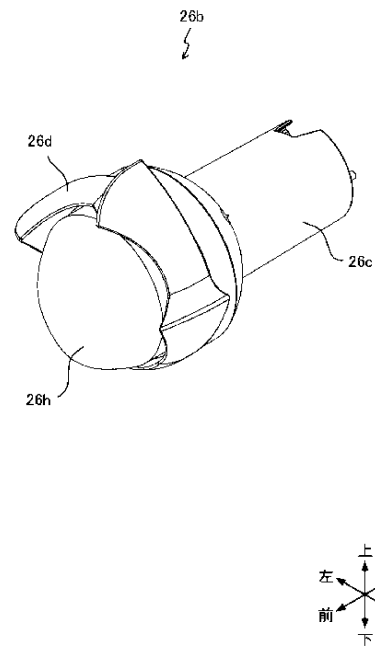
40

50

【図 1 3 9】



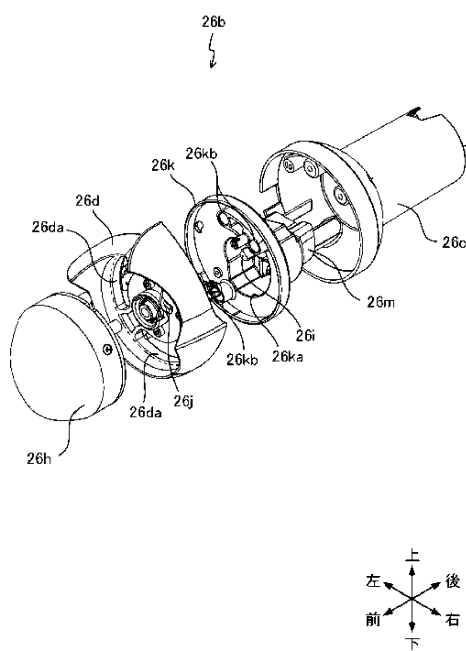
【図 1 4 0】



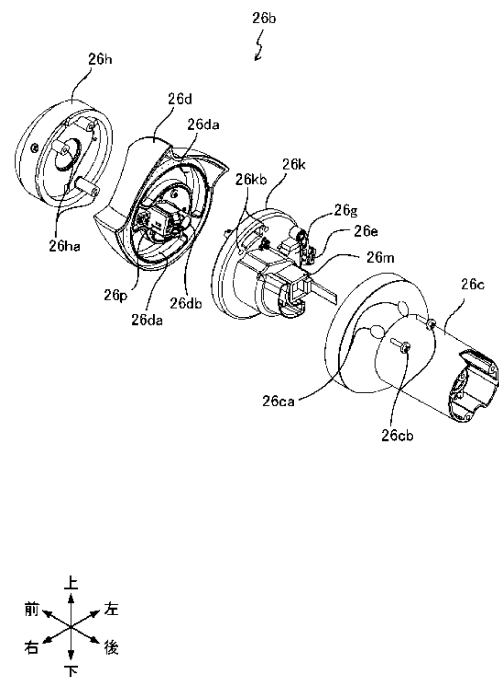
10

20

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

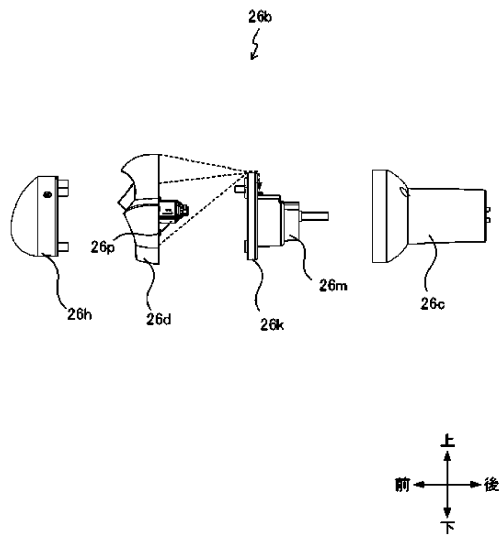


30

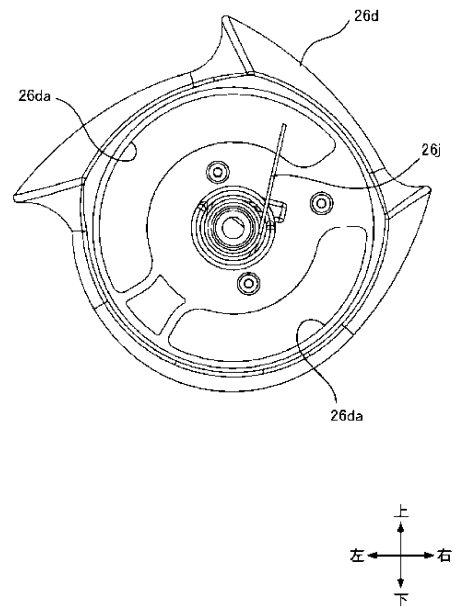
40

50

【図 1 4 3】



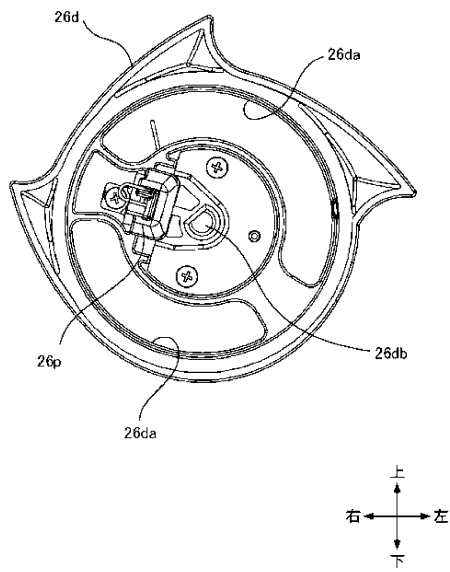
【図 1 4 4】



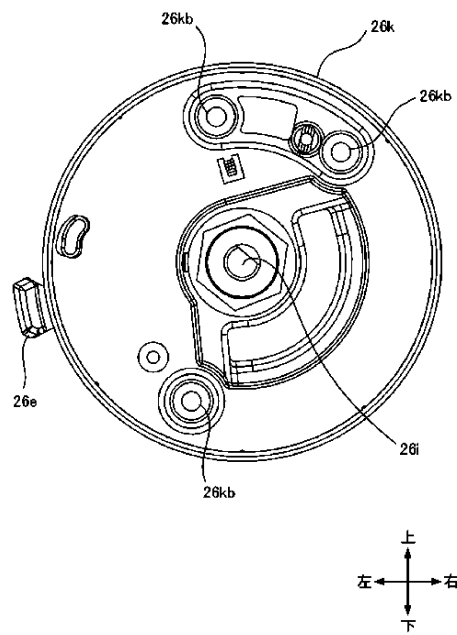
10

20

【図 1 4 5】



【図 1 4 6】

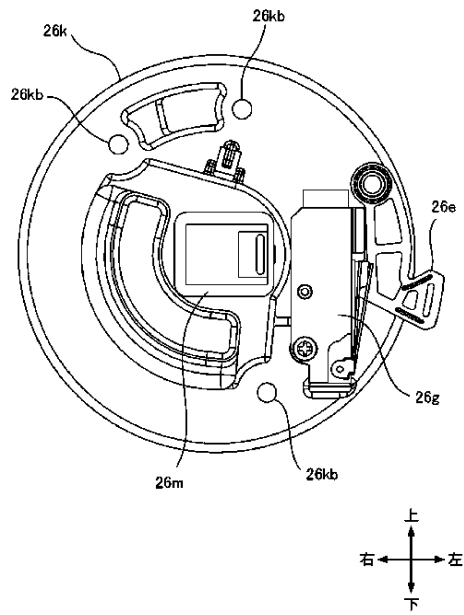


30

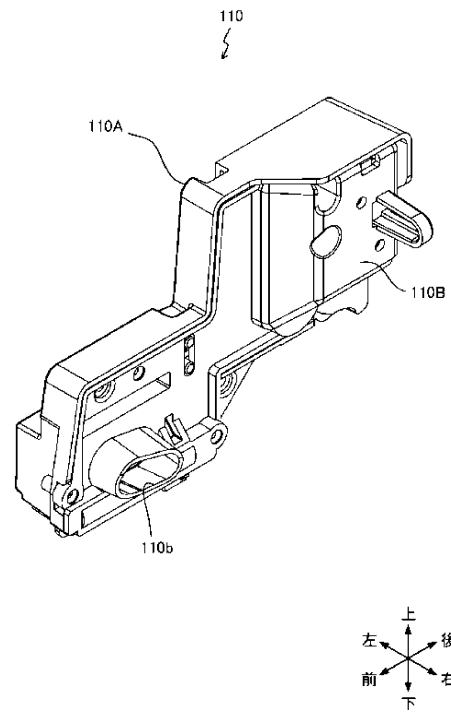
40

50

【図 1 4 7】



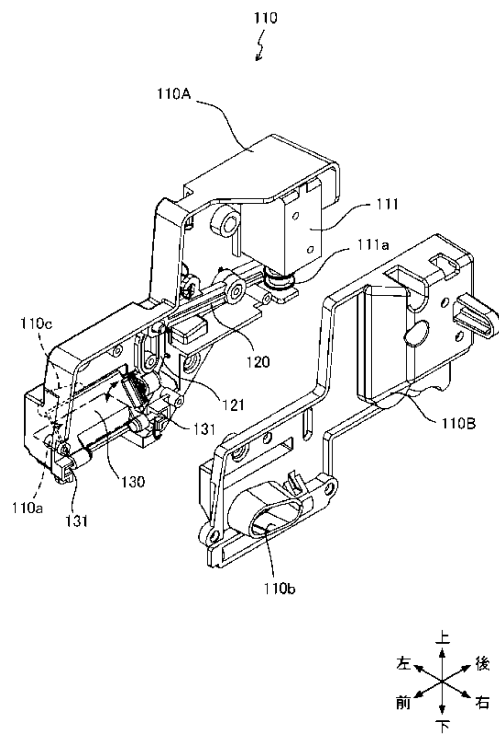
【図 1 4 8】



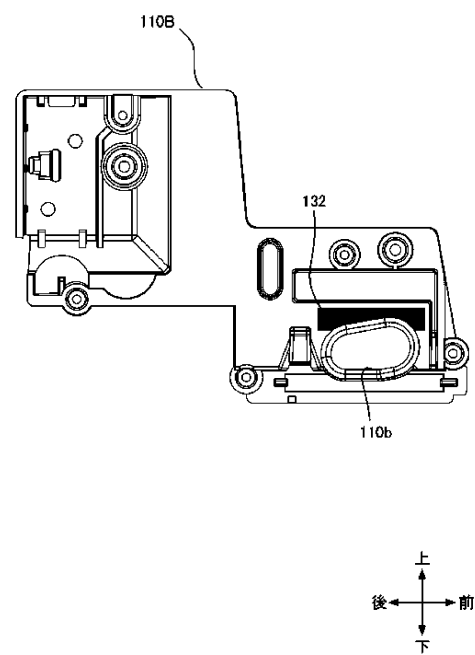
10

20

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】

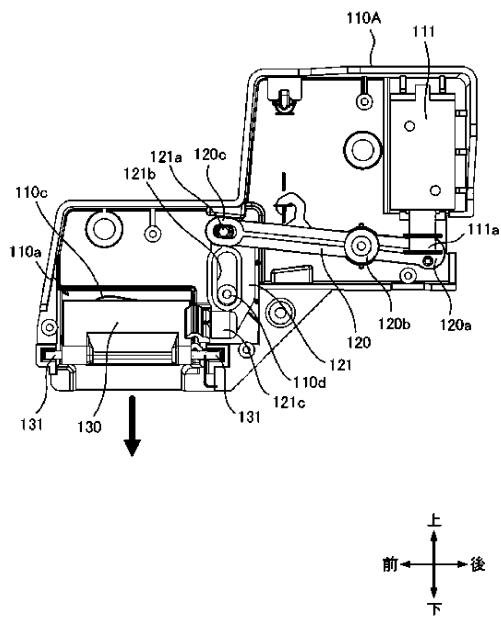


30

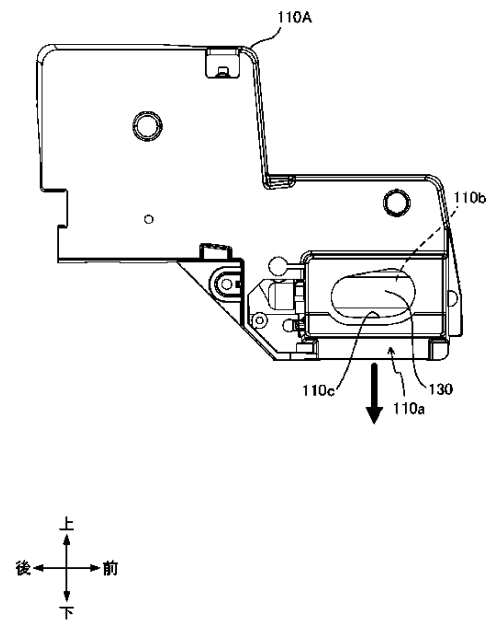
40

50

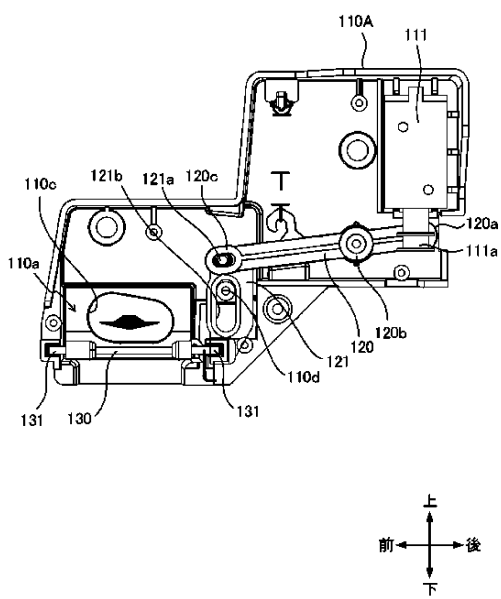
【図 1 5 1】



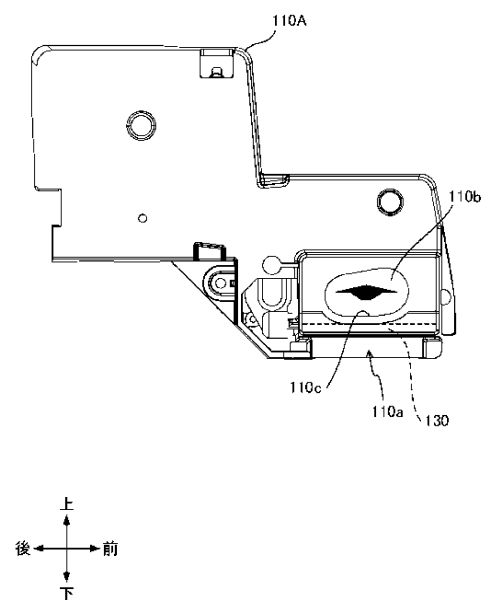
【図 1 5 2】



【図 1 5 3】



【図 1 5 4】



10

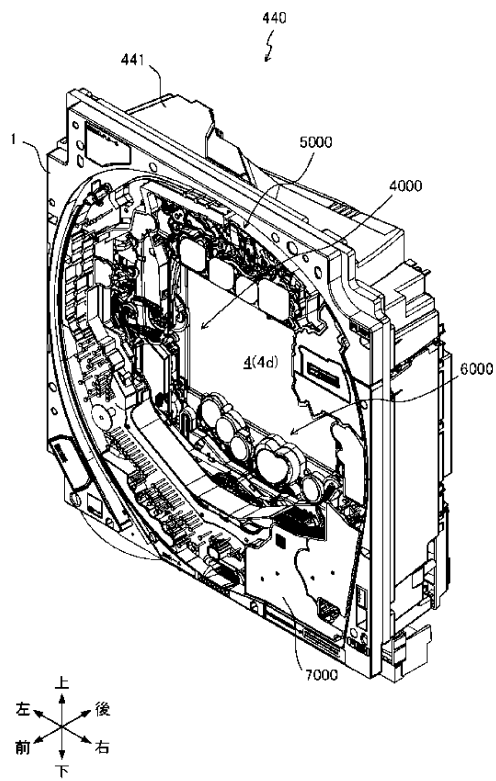
20

30

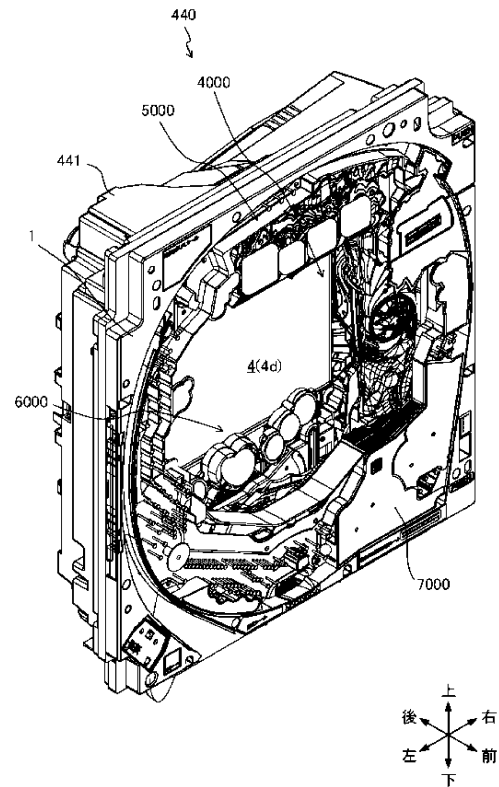
40

50

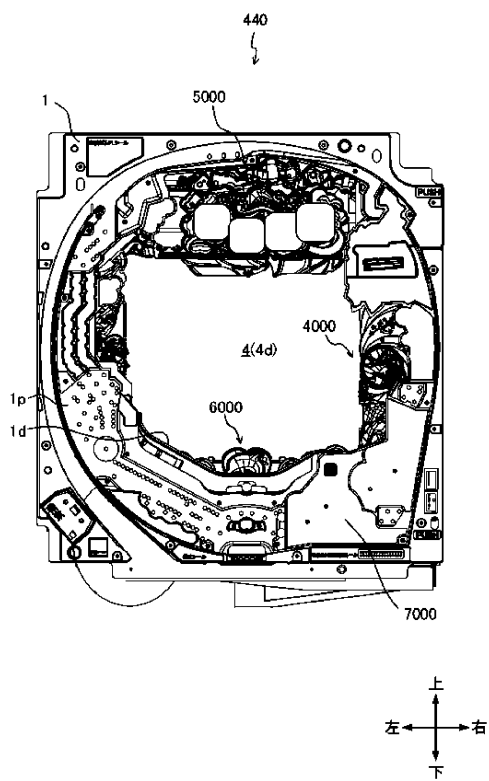
【図 1 5 5】



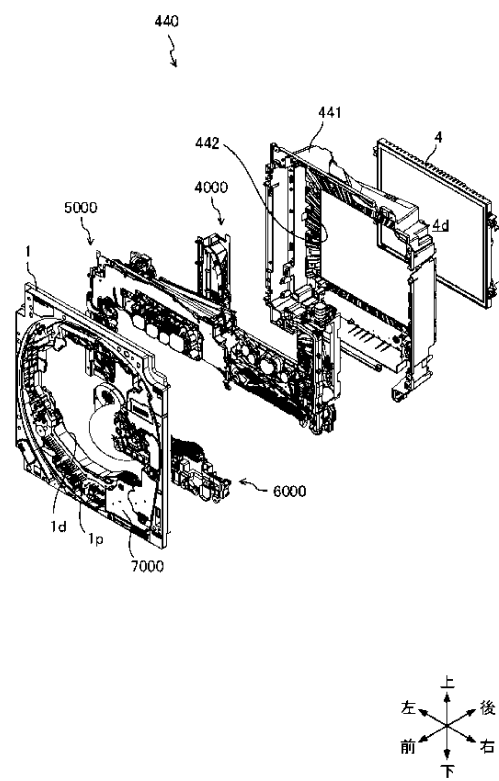
【図 1 5 6】



【図 1 5 7】



【図 1 5 8】



10

20

30

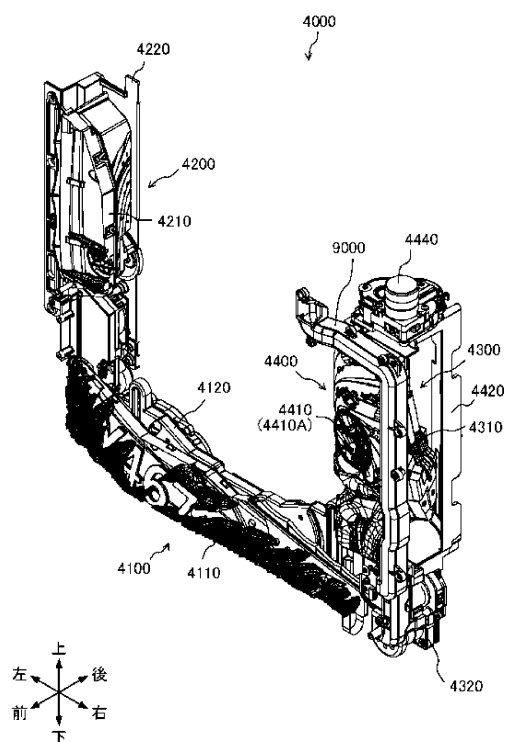
40

50

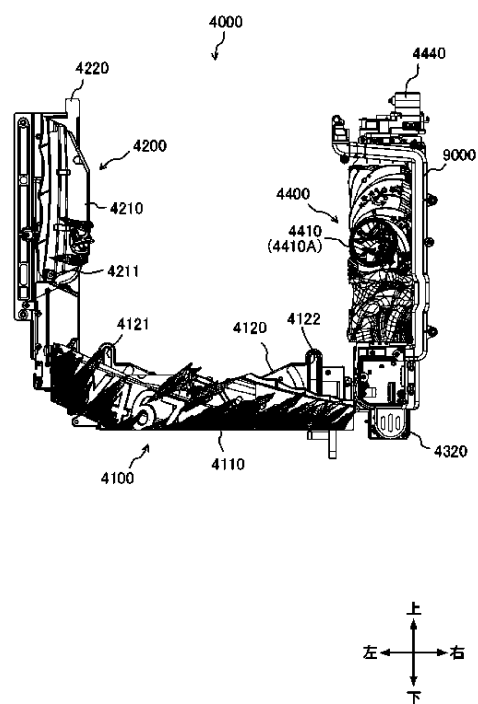
【図 159】



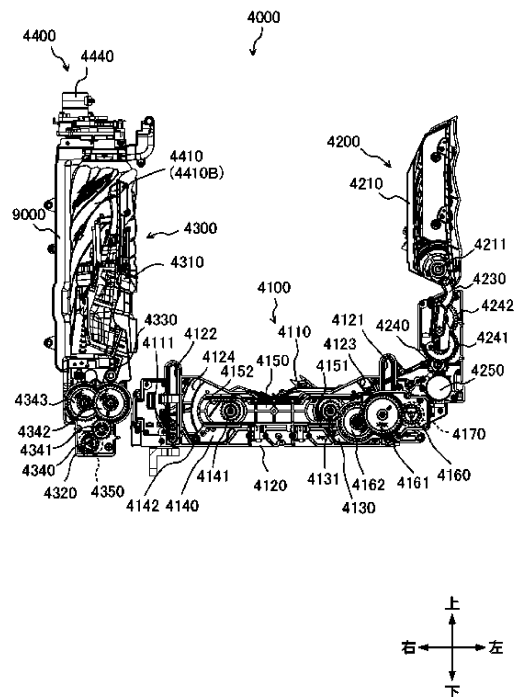
【図 160】



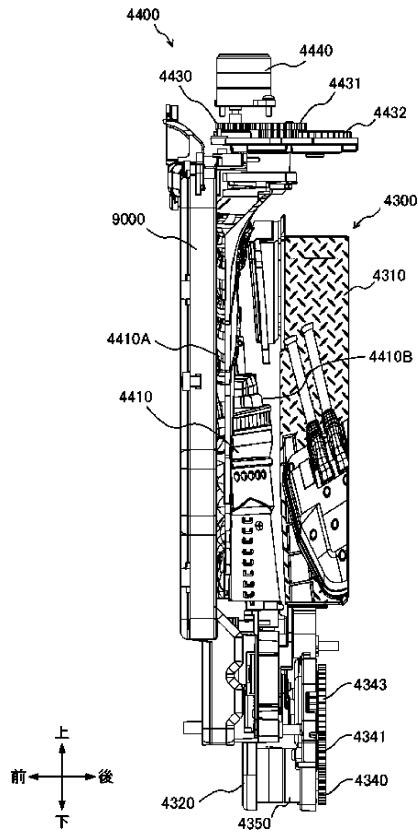
【図 1 6 1】



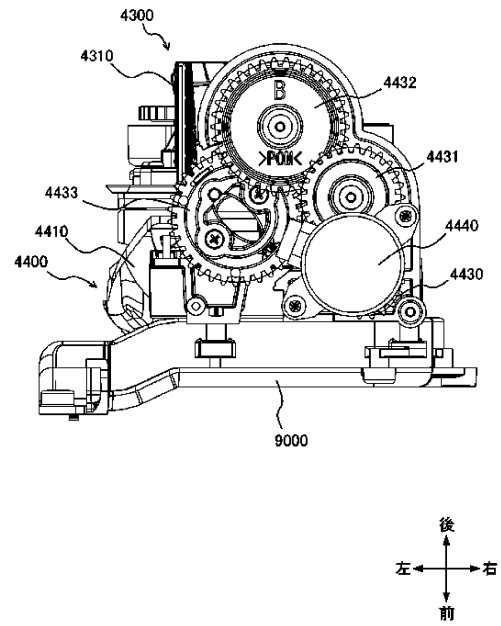
【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



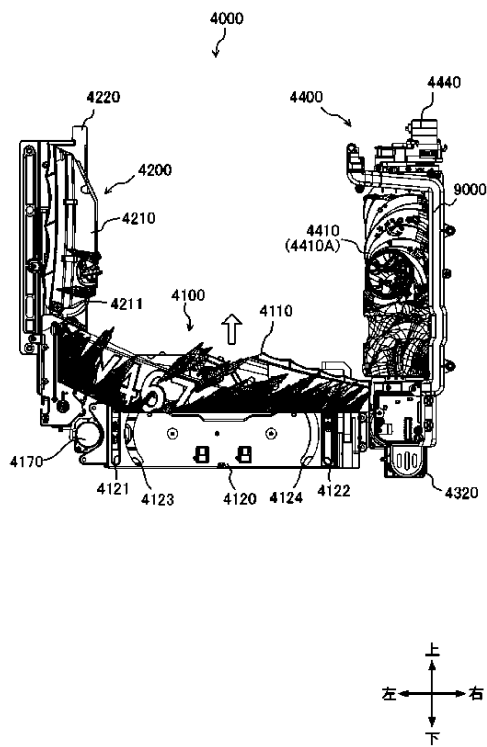
【図 1 6 4】



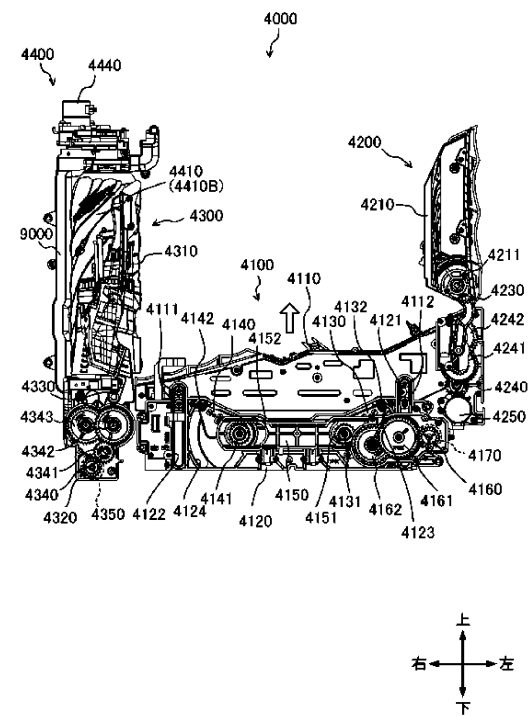
10

20

【図 1 6 5】



【図 1 6 6】

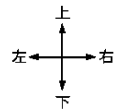
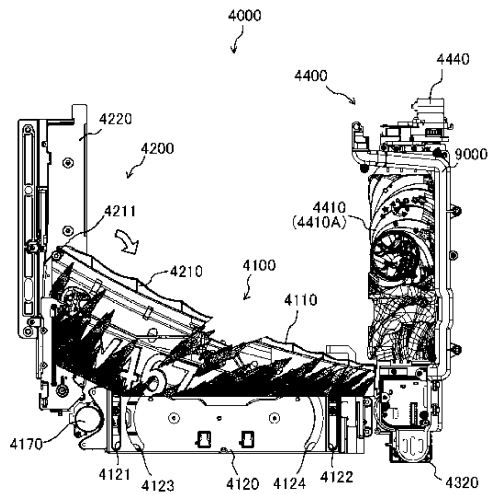


30

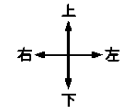
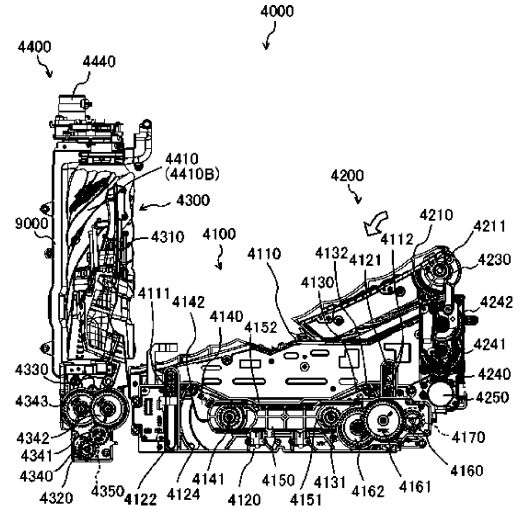
40

50

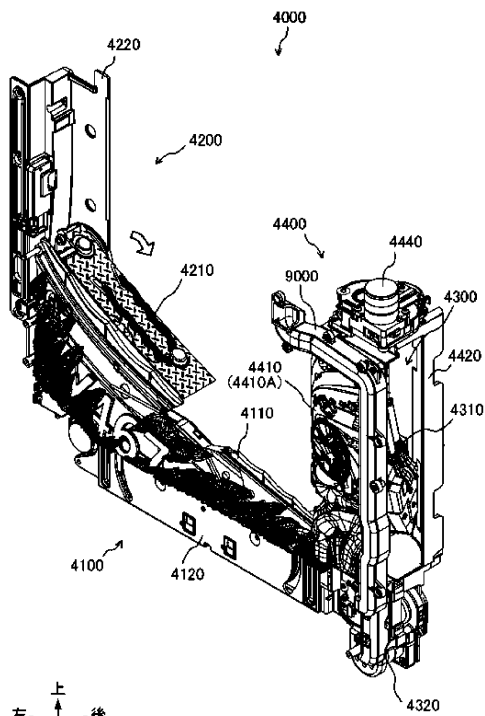
【図 1 6 7】



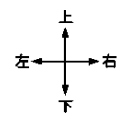
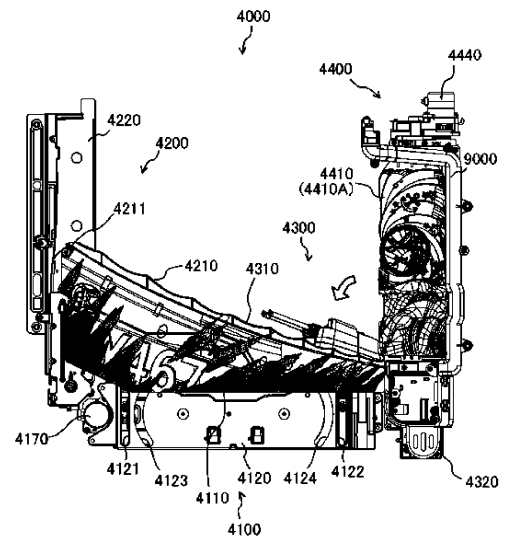
【図 1 6 8】



【図 1 6 9】



【図 1 7 0】



10

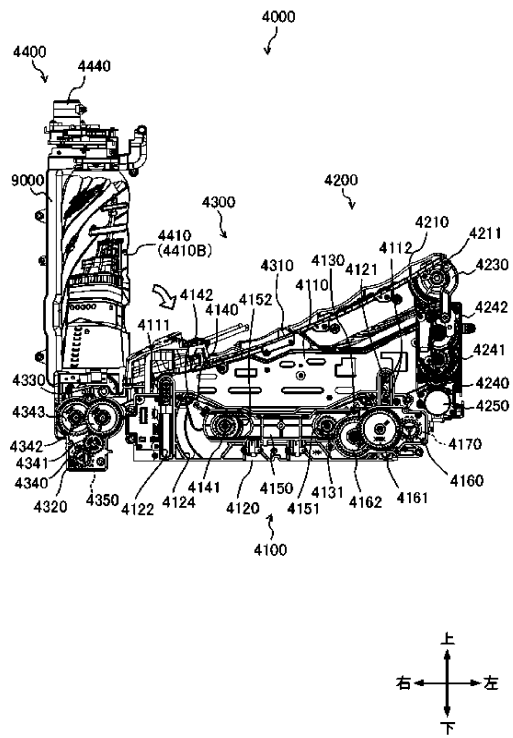
20

30

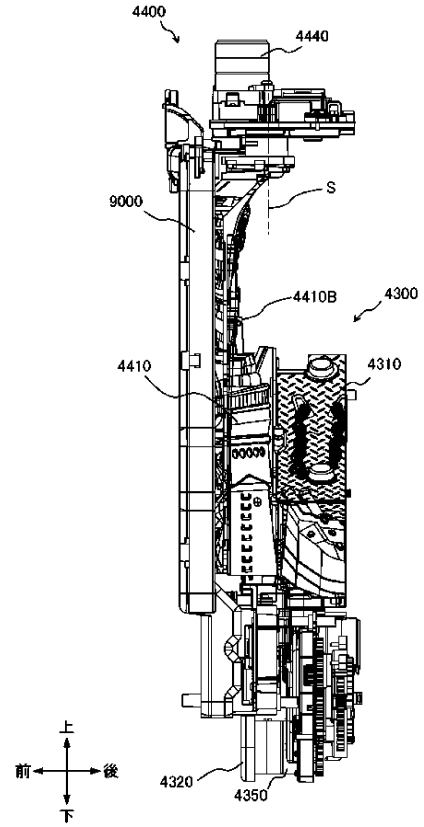
40

50

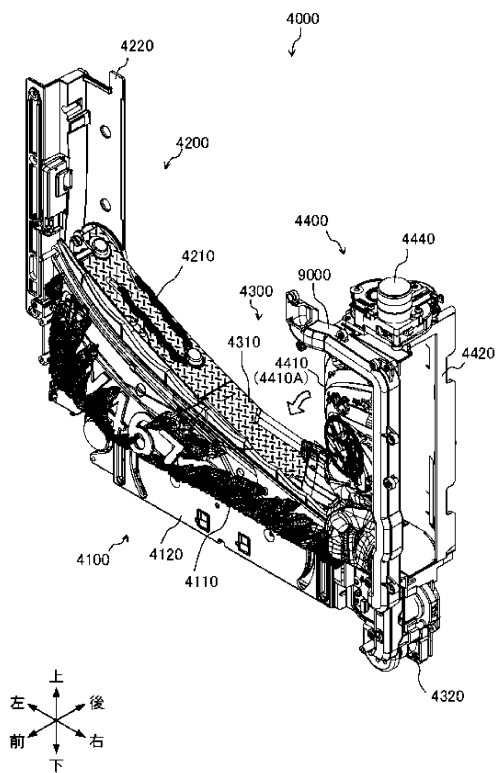
【図 1 7 1】



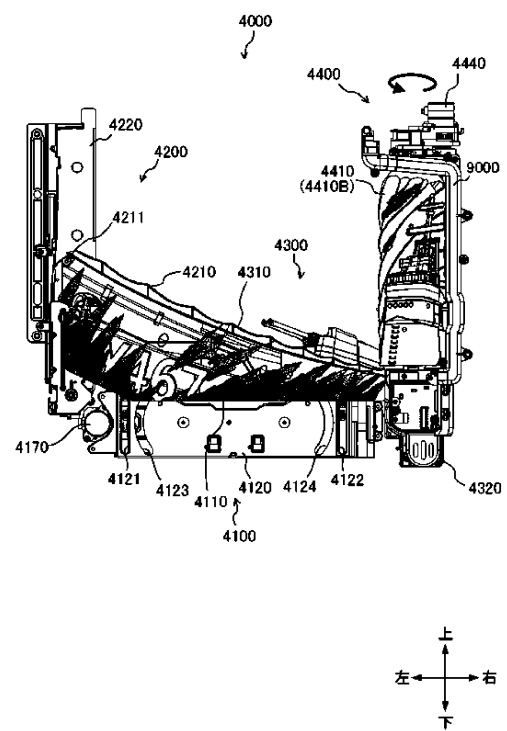
【図 1 7 2】



【図 1 7 3】



【図 1 7 4】



10

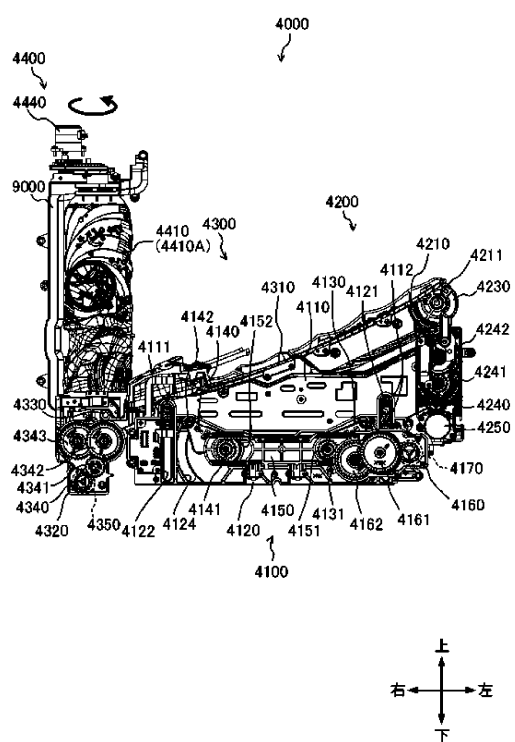
20

30

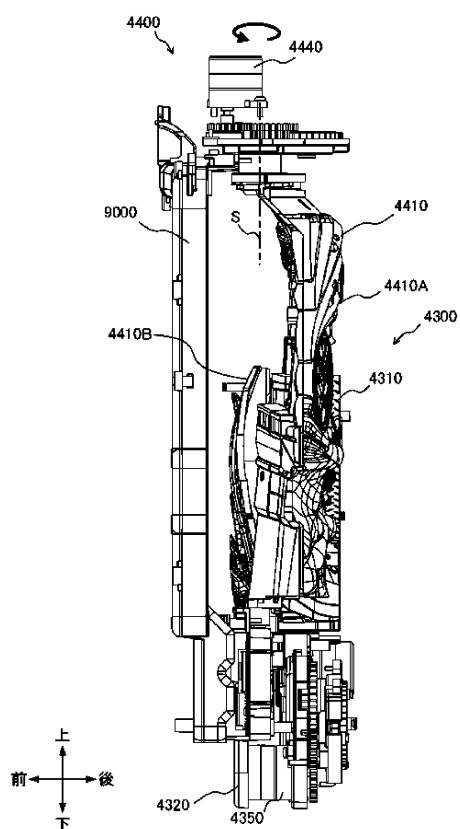
40

50

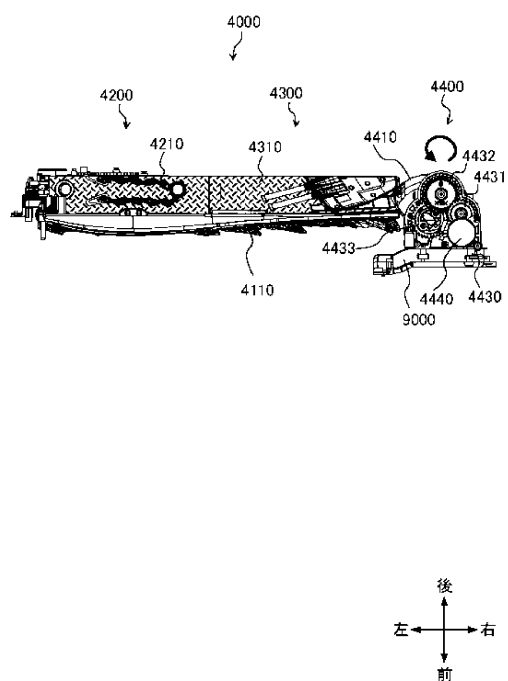
【図 175】



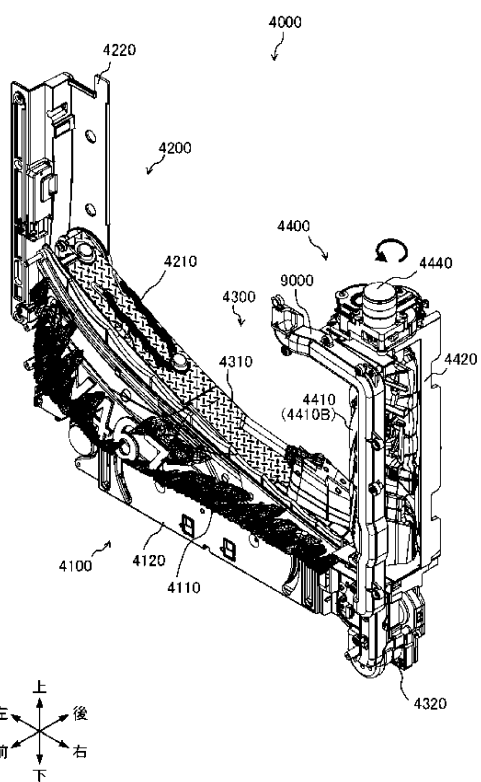
【図 176】



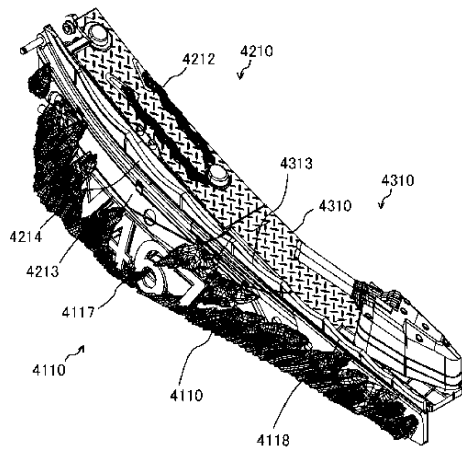
【図 177】



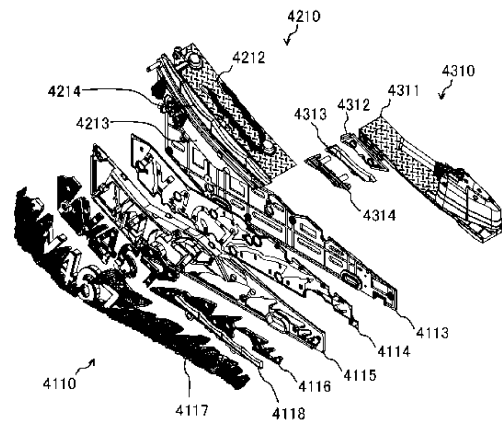
【図 178】



【図 1 7 9】



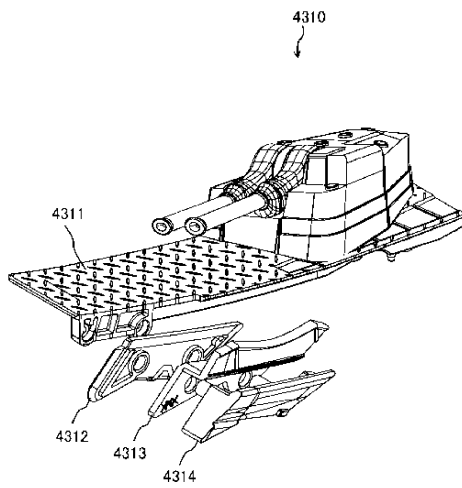
【図 1 8 0】



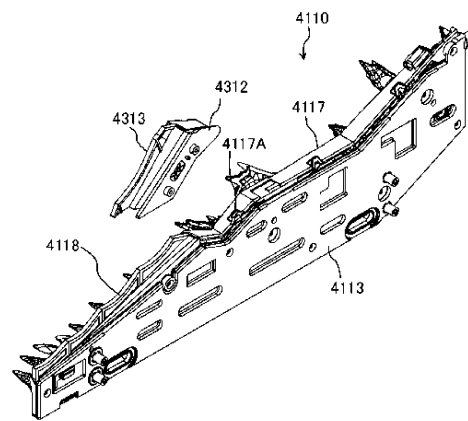
10

20

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

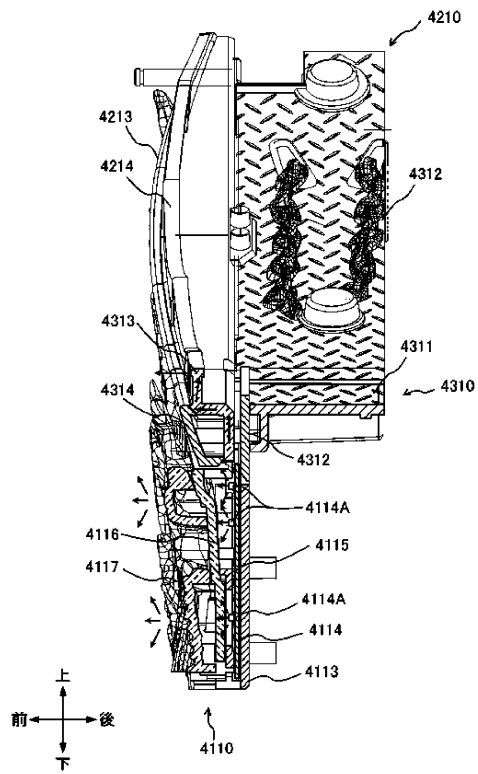


30

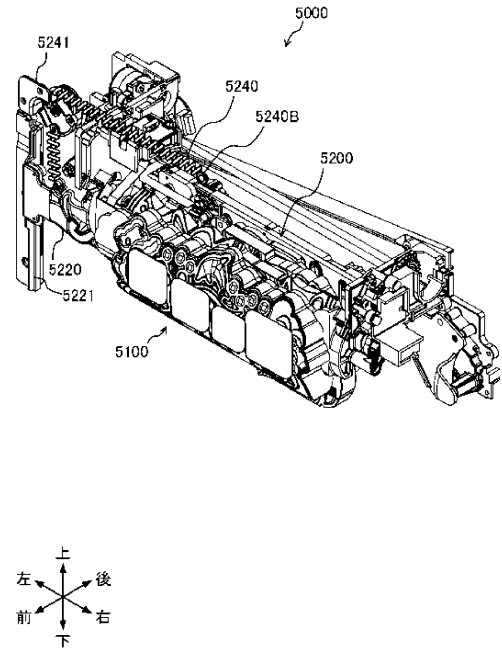
40

50

【図 1 8 3】



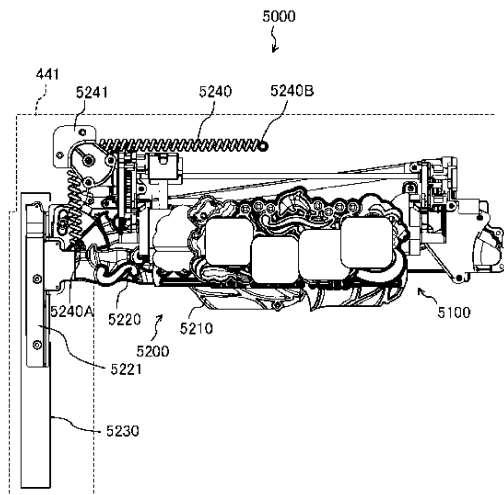
【図 1 8 4】



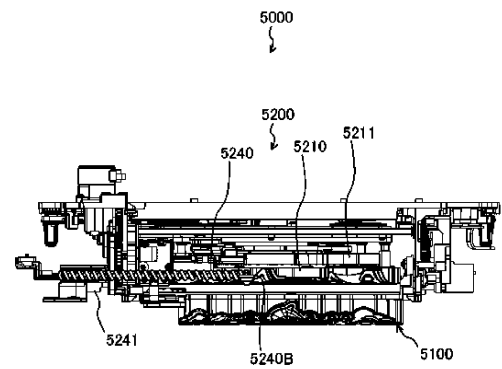
10

20

【図 1 8 5】



【図 1 8 6】

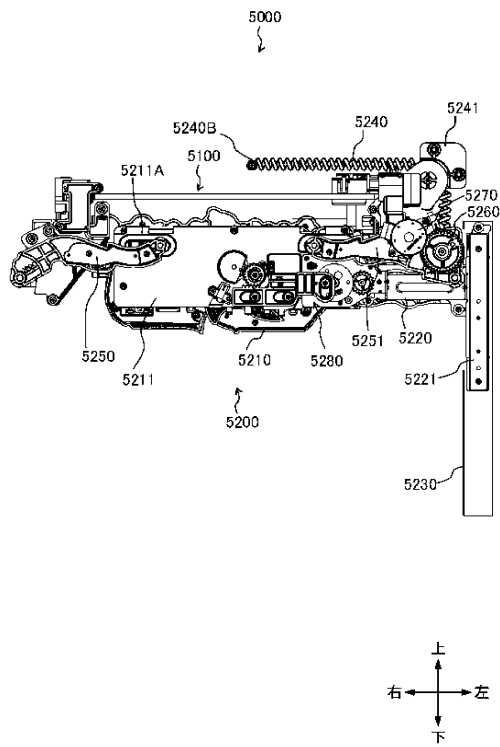


30

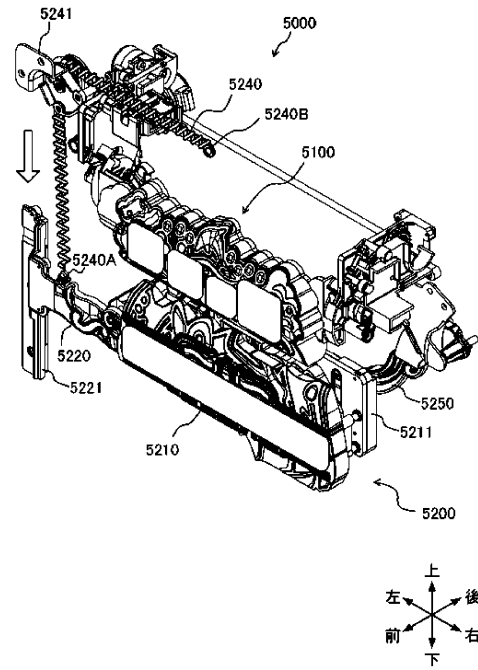
40

50

【図 1 8 7】



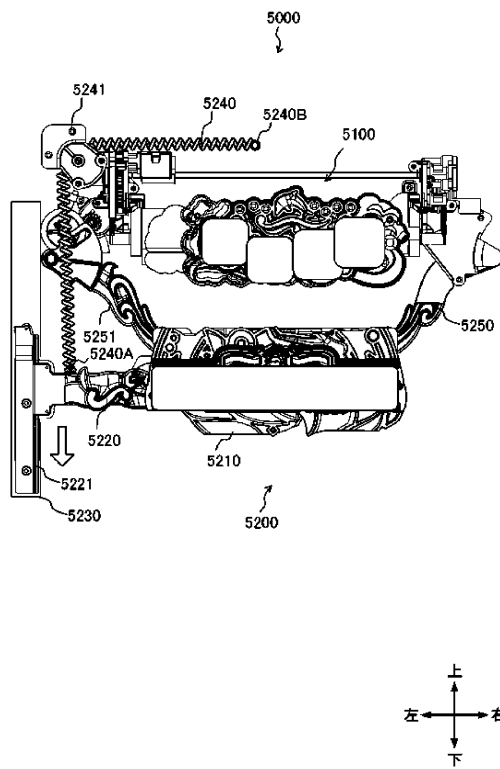
【図 1 8 8】



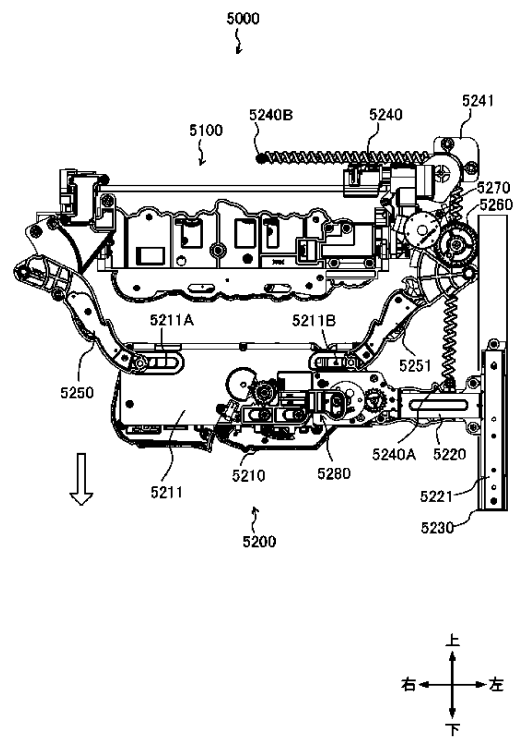
10

20

【図 1 8 9】



【図 1 9 0】

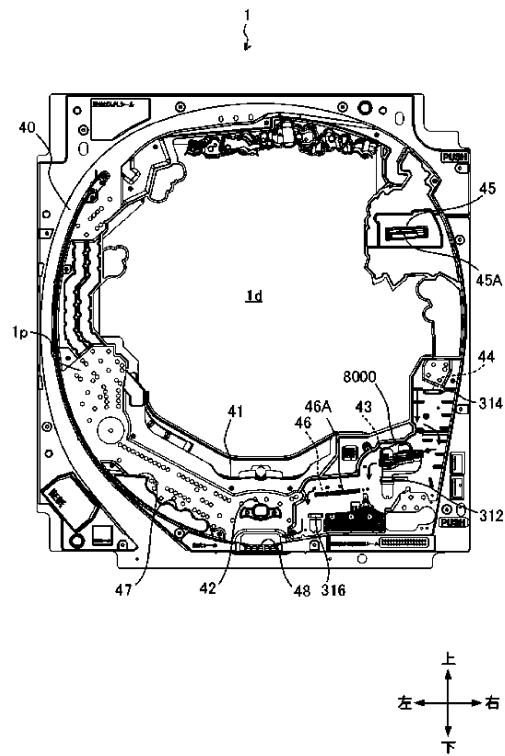


30

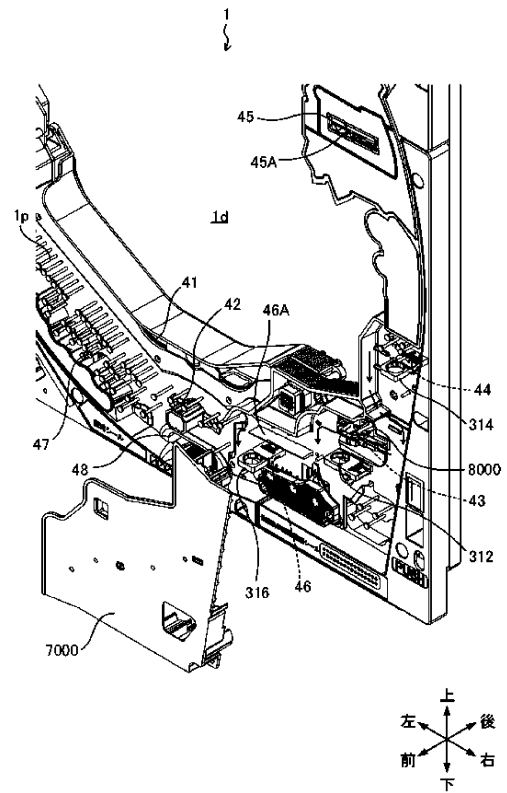
40

50

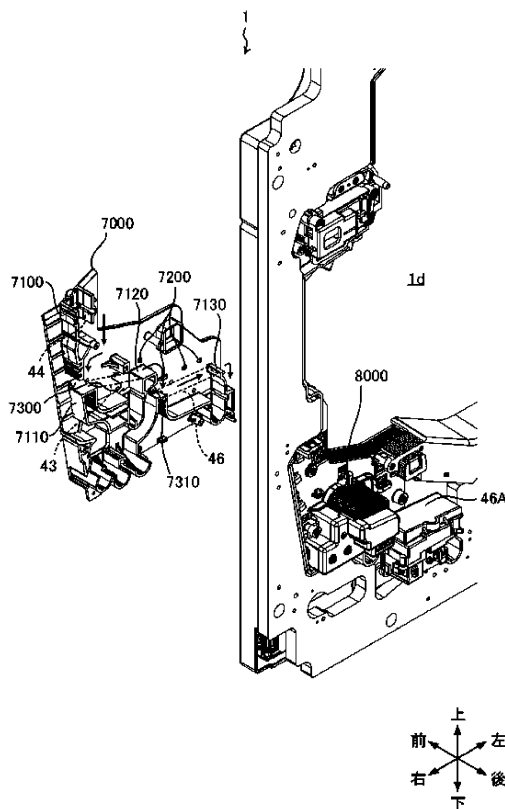
【図 191】



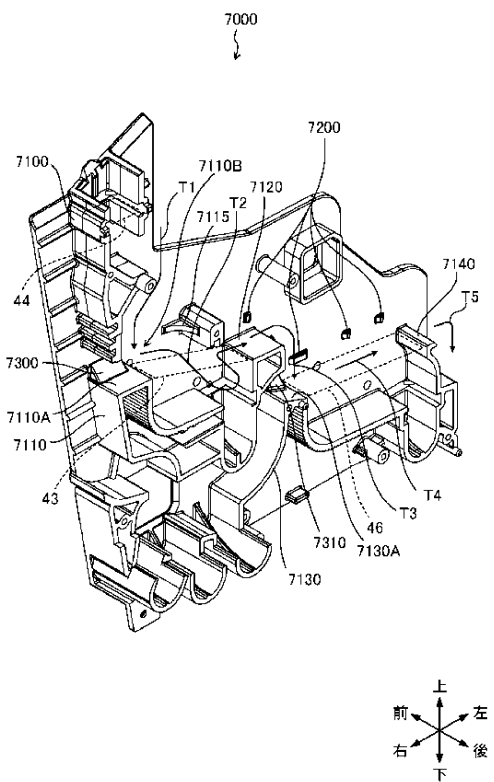
【図 192】



【図 193】



【図 194】



10

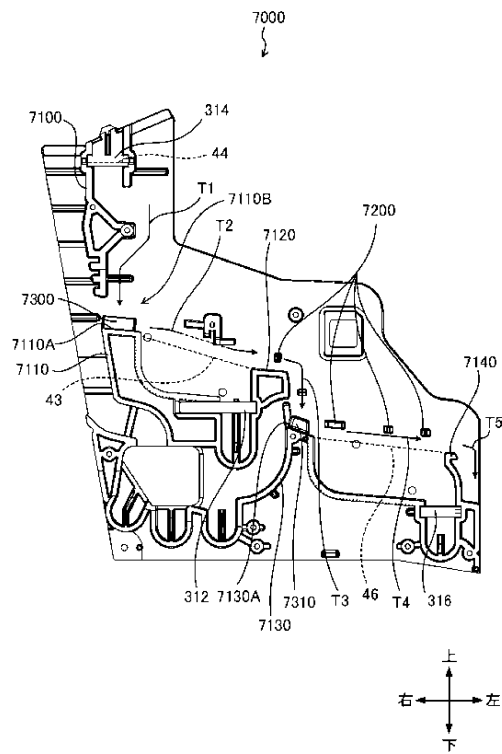
20

30

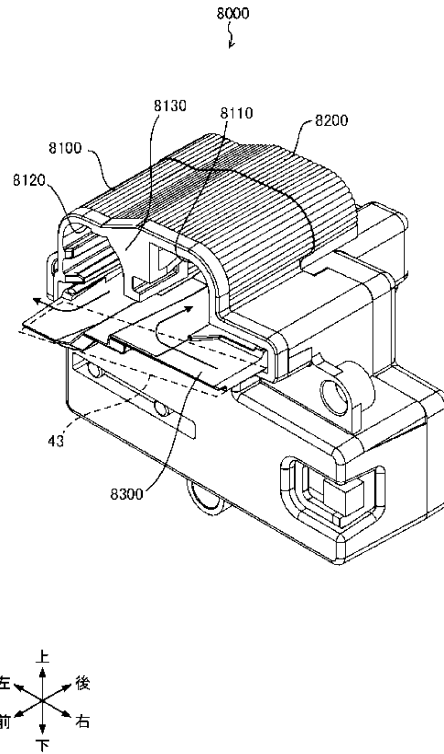
40

50

【図 195】



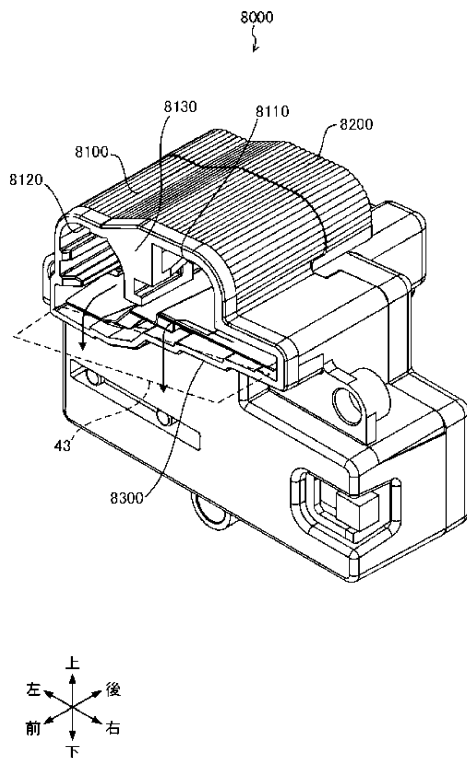
【図 196】



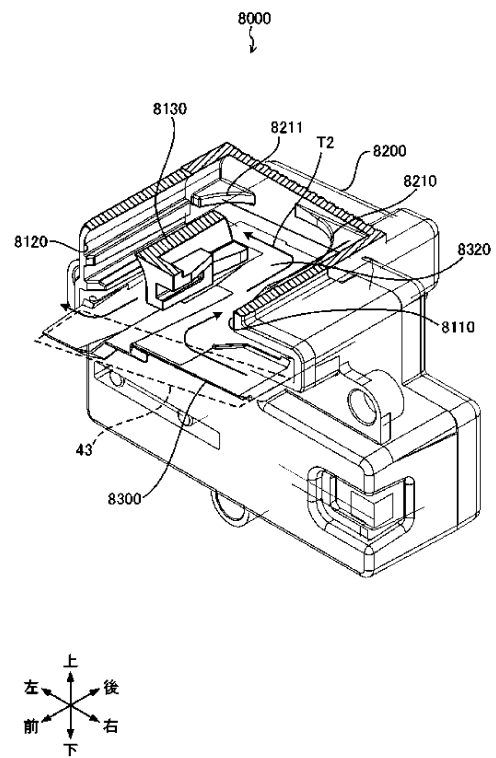
10

20

【図 197】



【図 198】

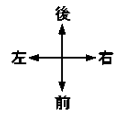
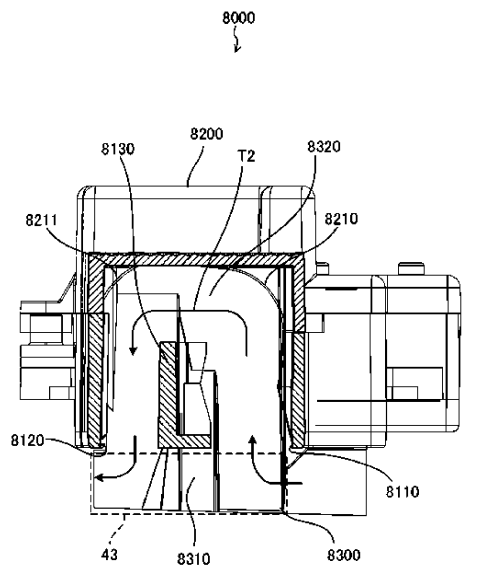


30

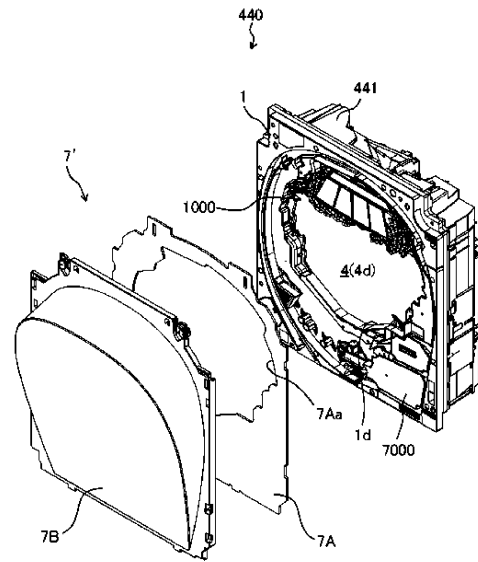
40

50

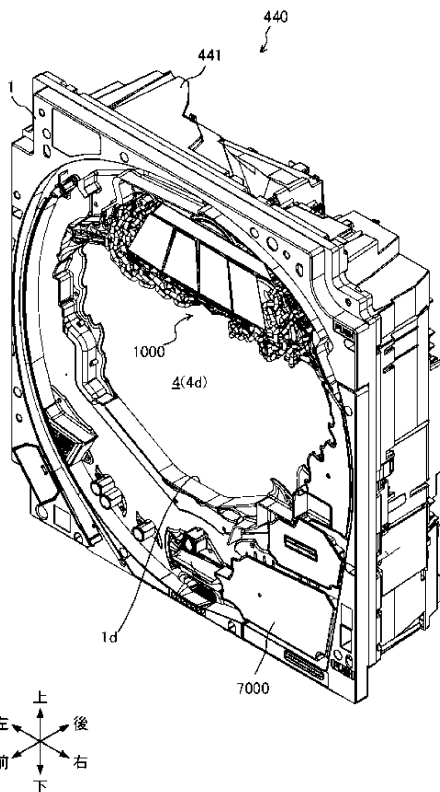
【図 199】



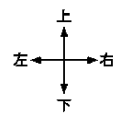
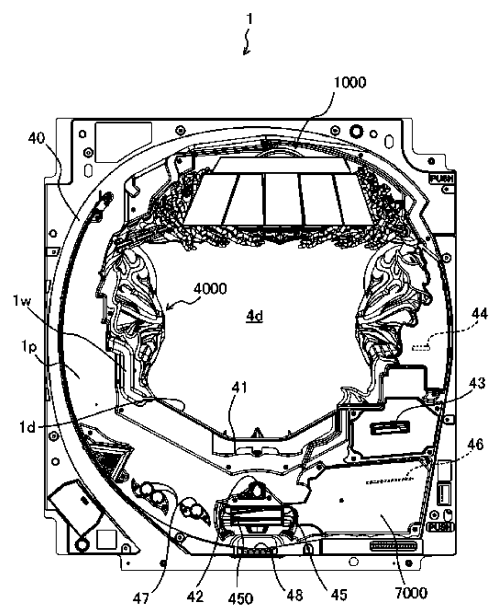
【図 200】



【図 201】



【図 202】



10

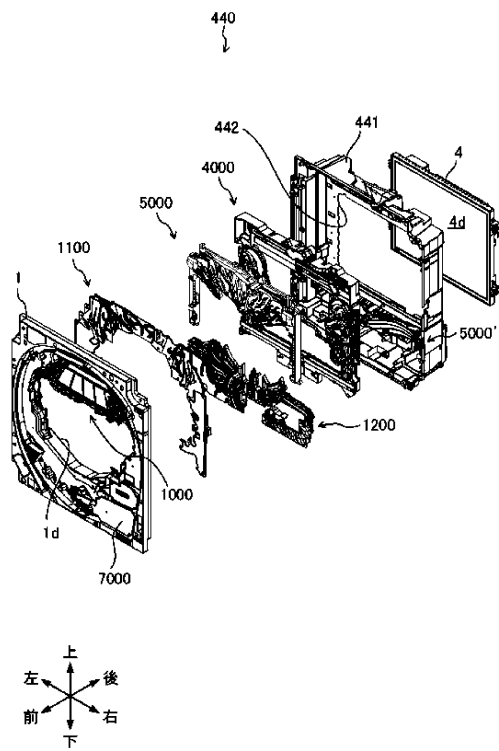
20

30

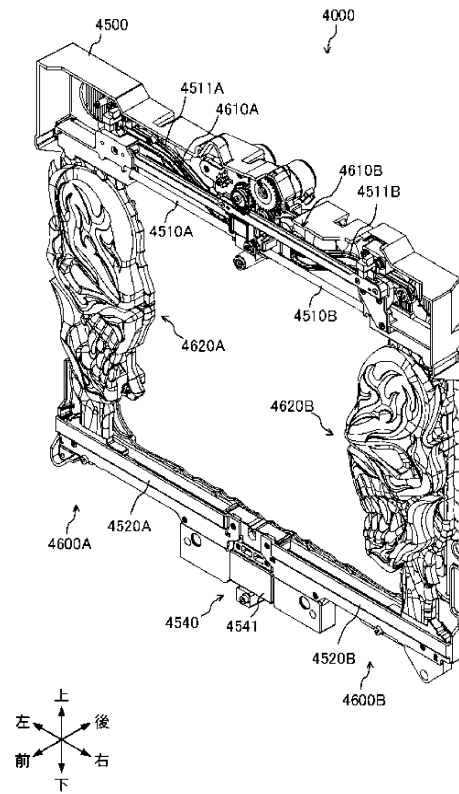
40

50

【図 203】



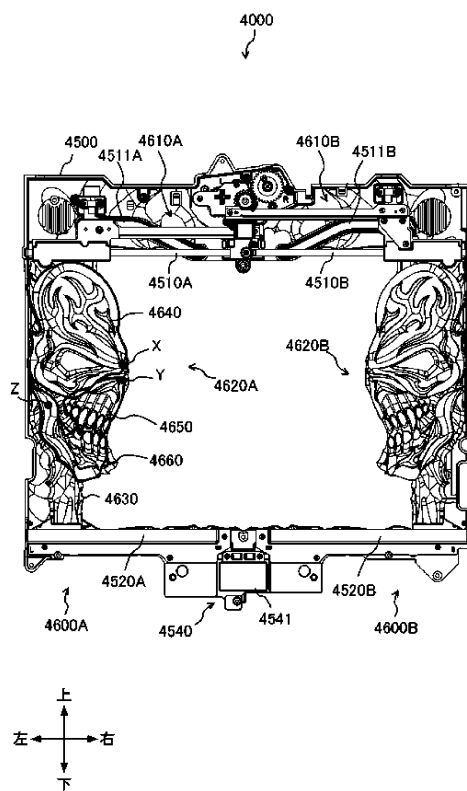
【図 204】



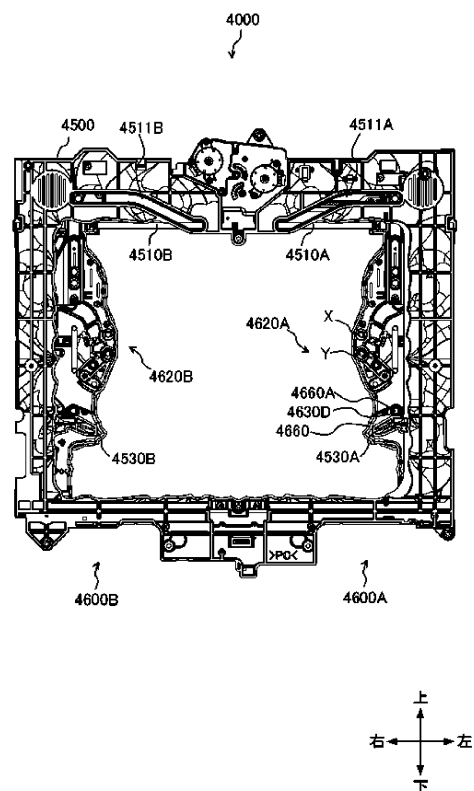
10

20

【図 205】



【図 206】

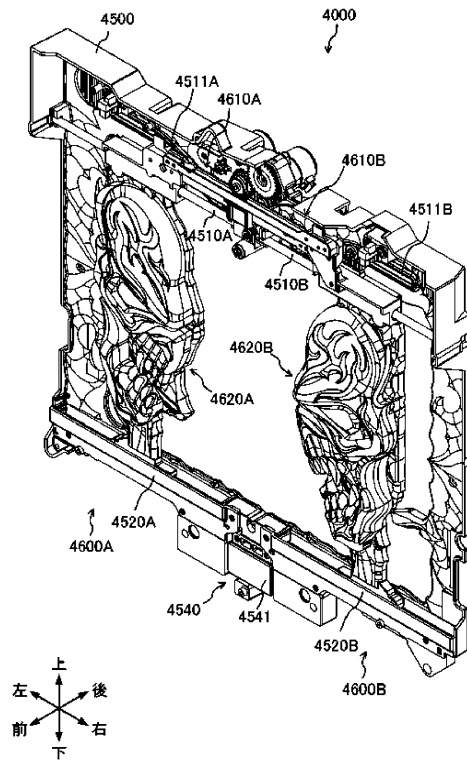


30

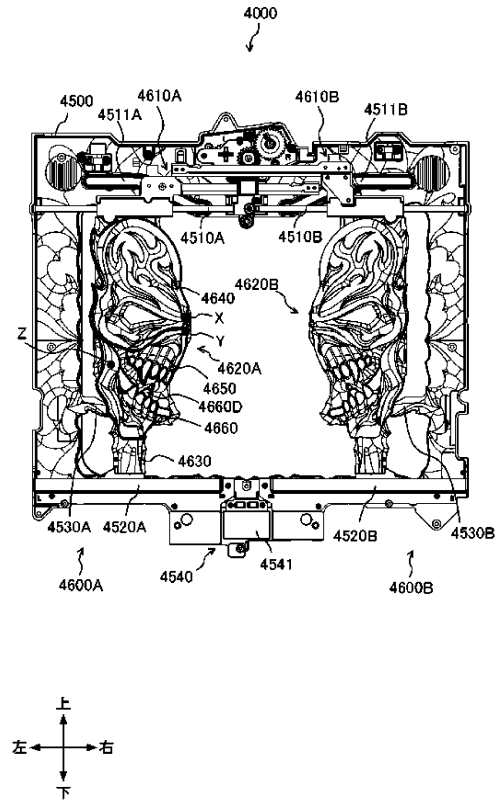
40

50

【図 207】



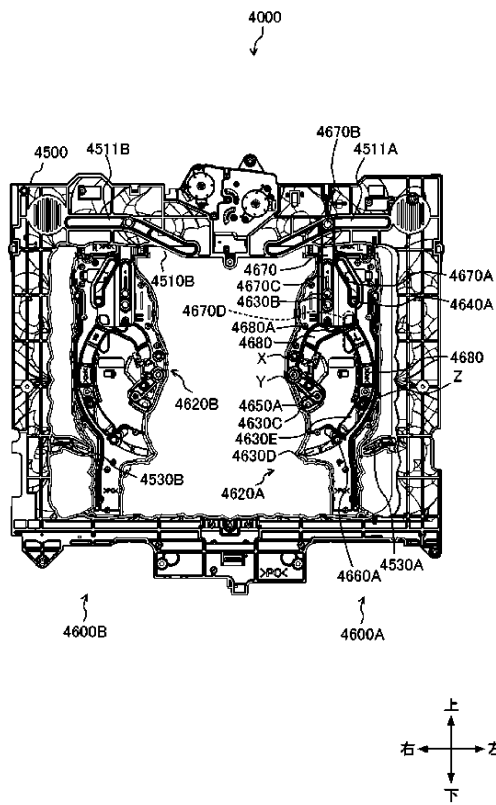
【図 208】



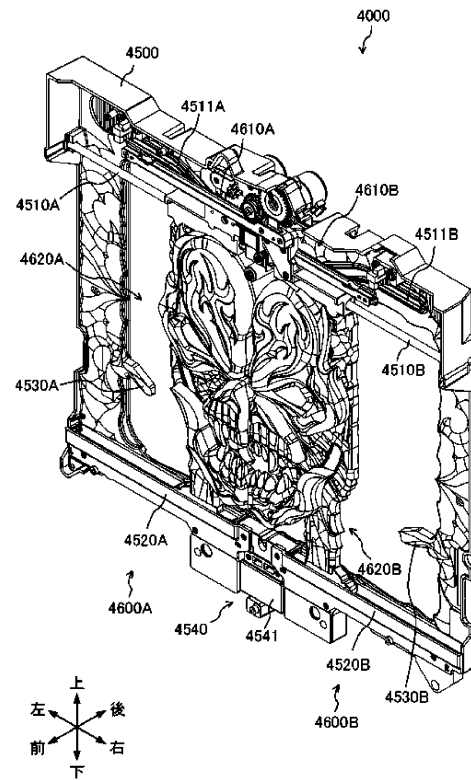
10

20

【図 209】



【図 210】

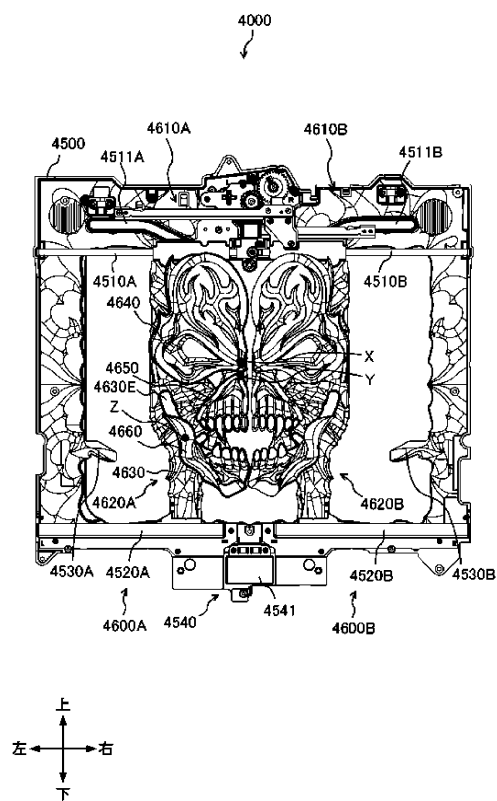


30

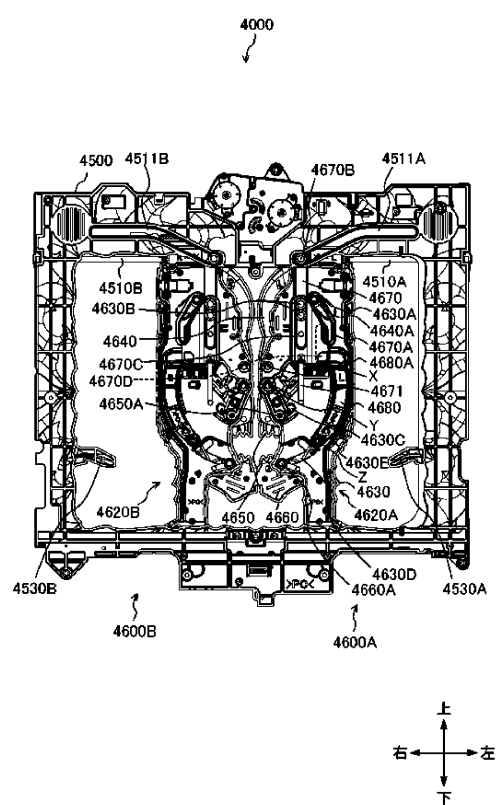
40

50

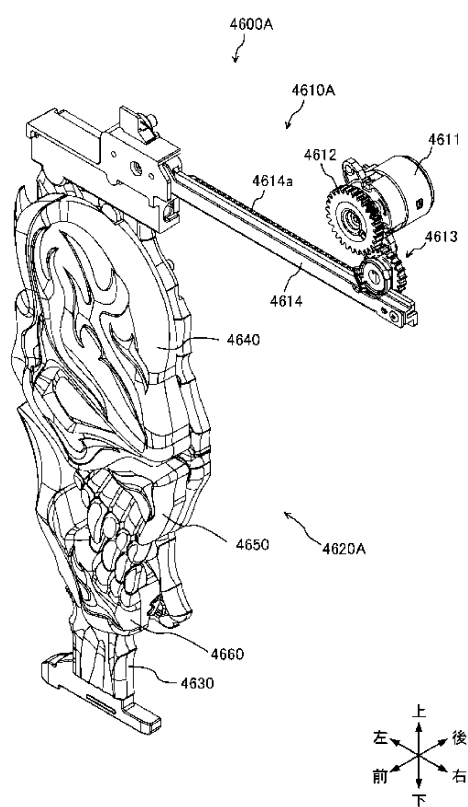
【図 2 1 1】



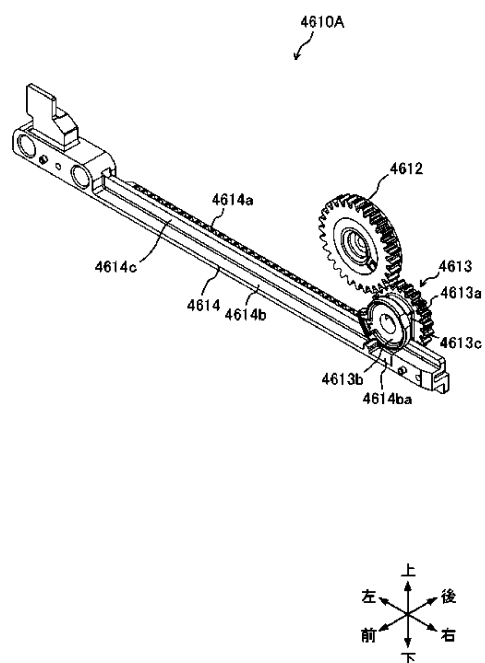
【図 2 1 2】



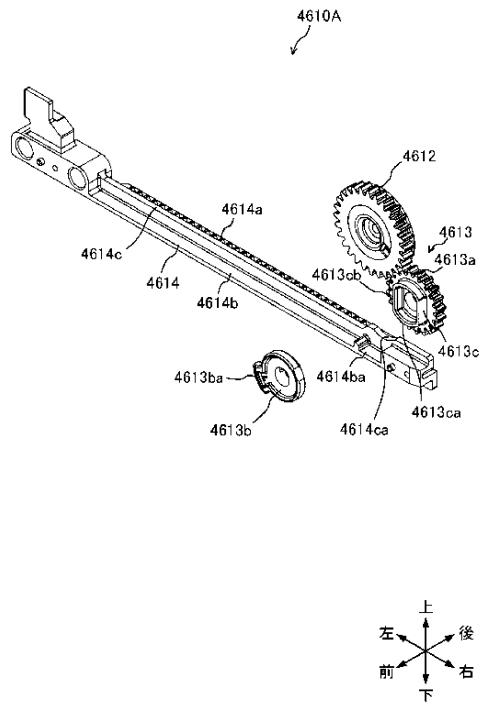
【図 2 1 3】



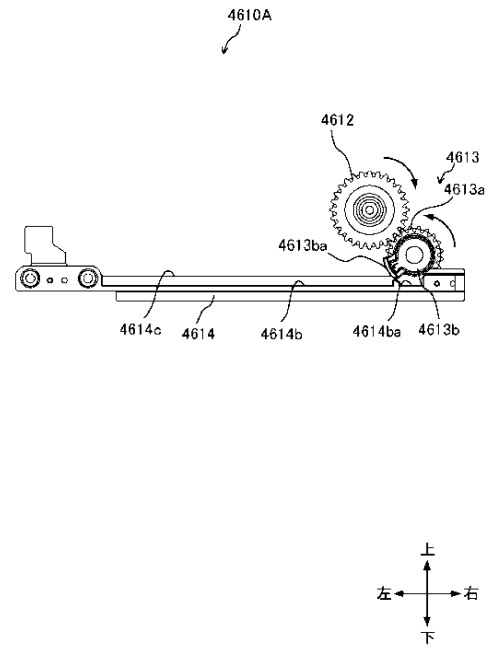
【図 2 1 4】



【図 2 1 5】



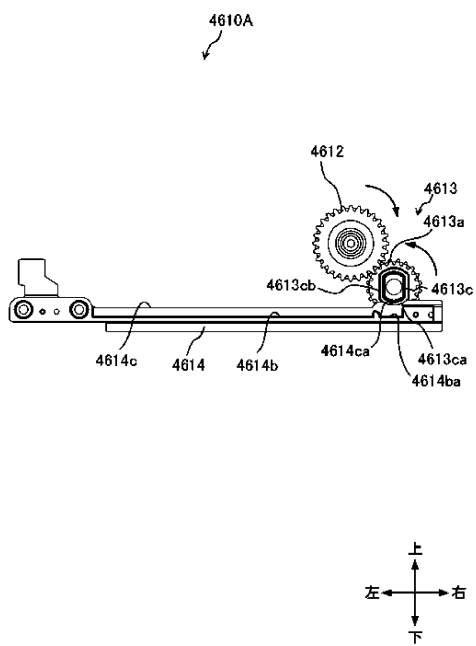
【図 2 1 6】



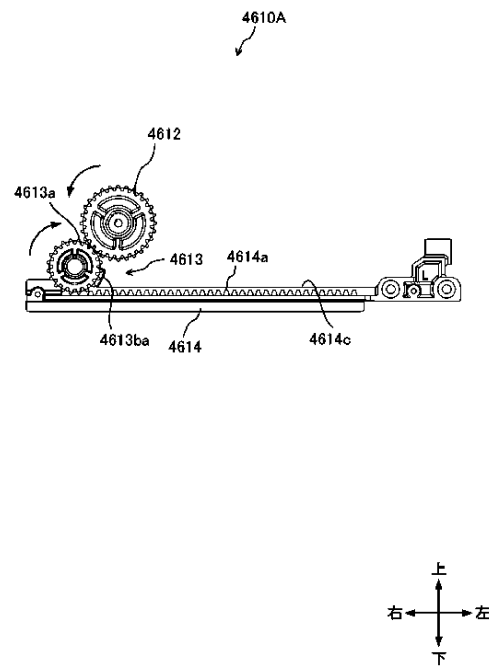
10

20

【図 2 1 7】



【図 2 1 8】

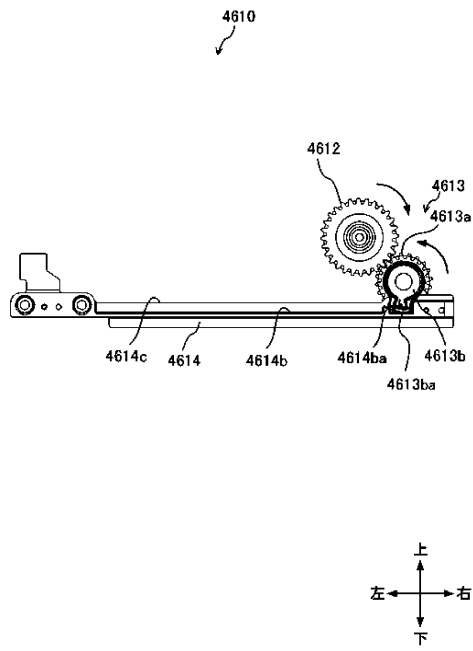


30

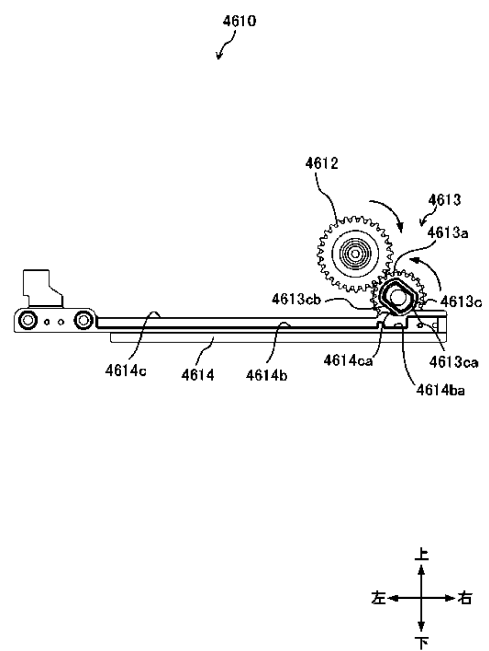
40

50

【図 2 1 9】



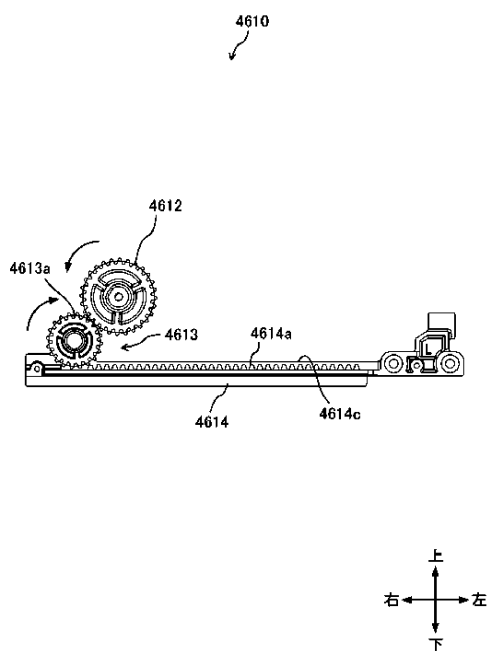
【図 2 2 0】



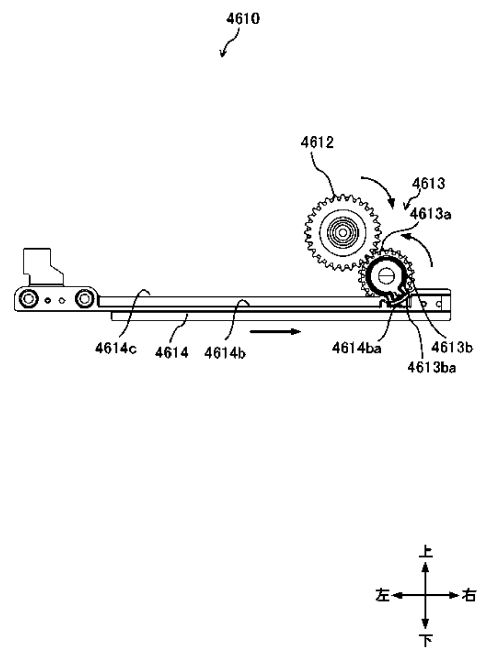
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

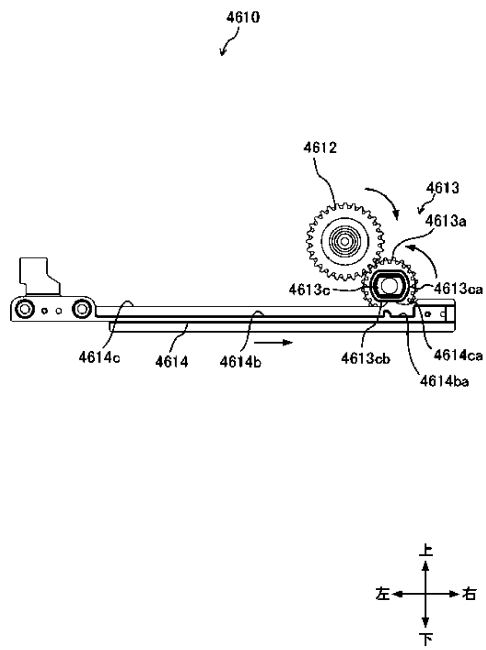


30

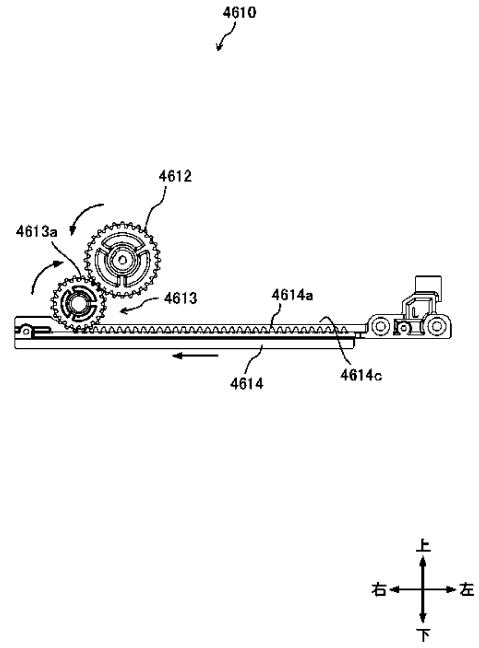
40

50

【図 2 2 3】



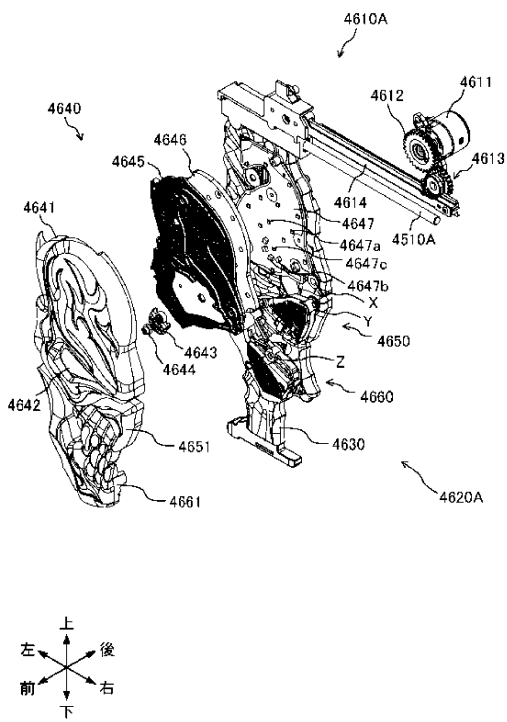
【図 2 2 4】



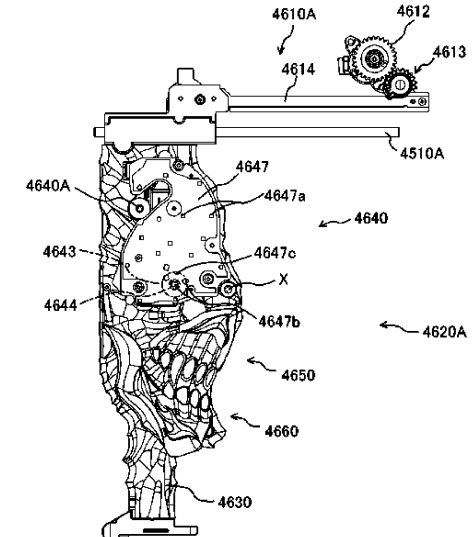
10

20

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

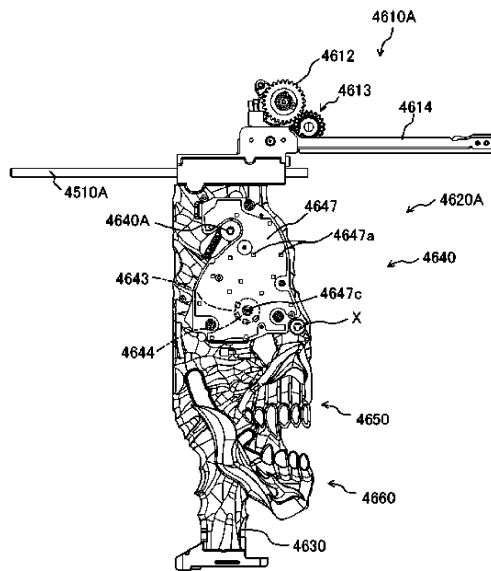


30

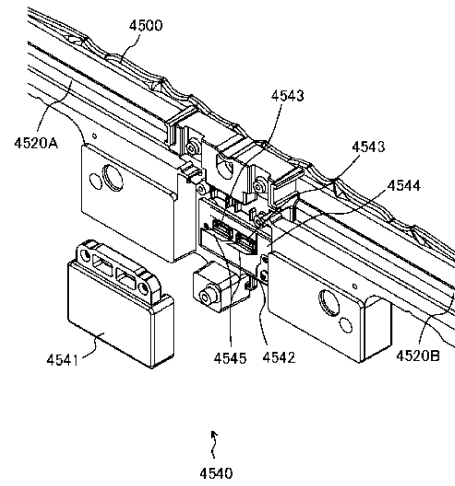
40

50

【図 2 2 7】



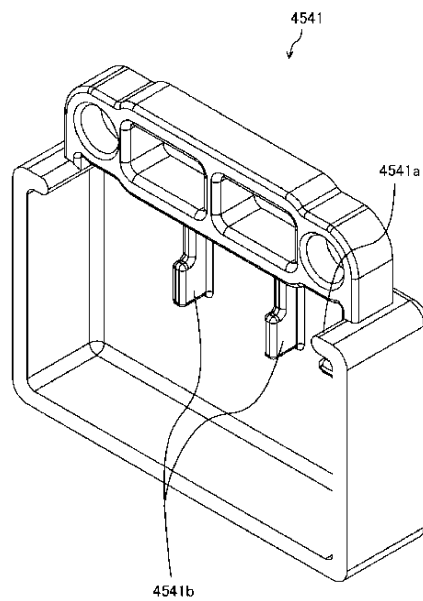
【図 2 2 8】



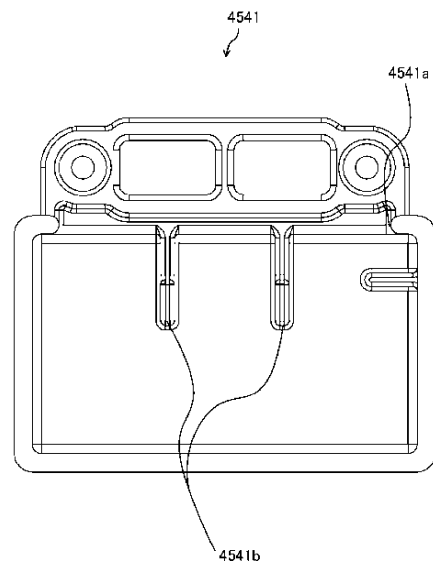
10

20

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】

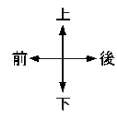
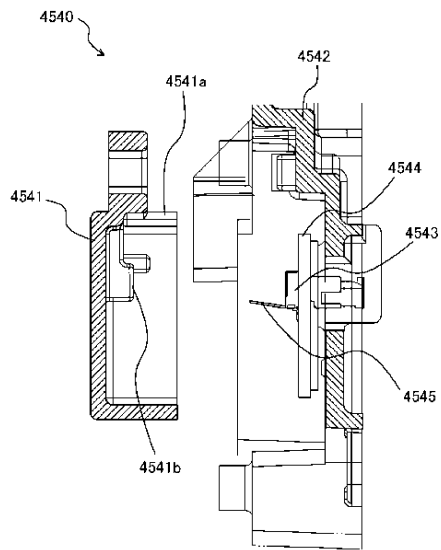


30

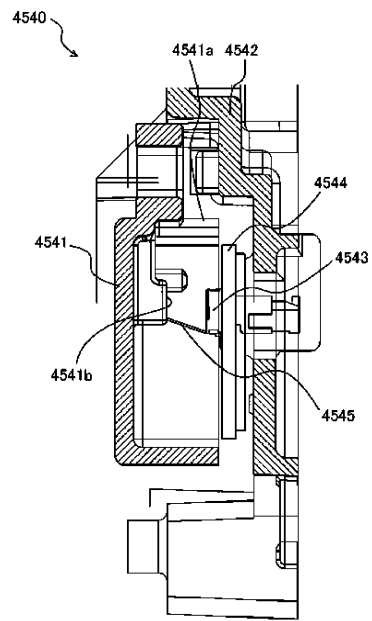
40

50

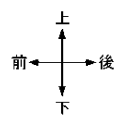
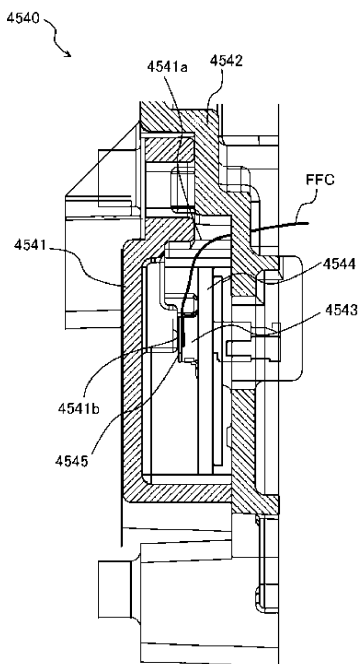
【図 2 3 1】



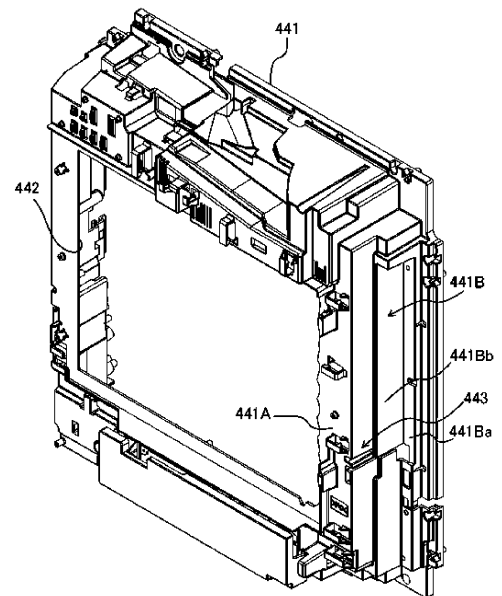
【図 2 3 2】



【図 2 3 3】



【図 2 3 4】



10

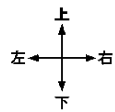
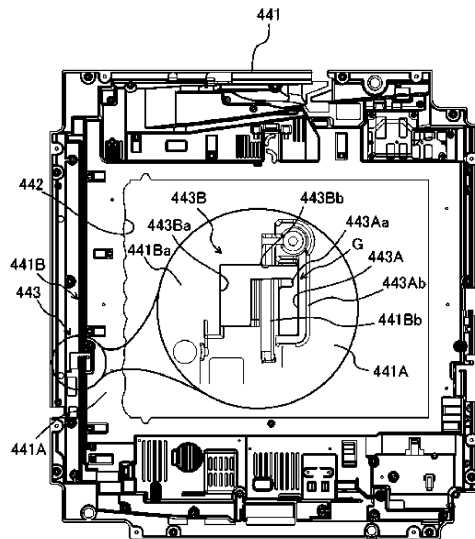
20

30

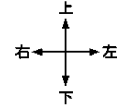
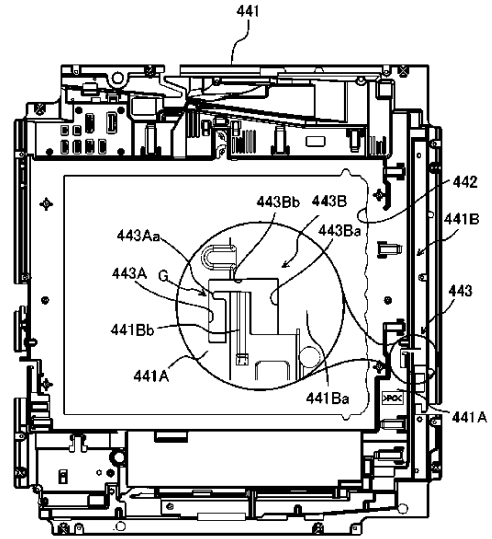
40

50

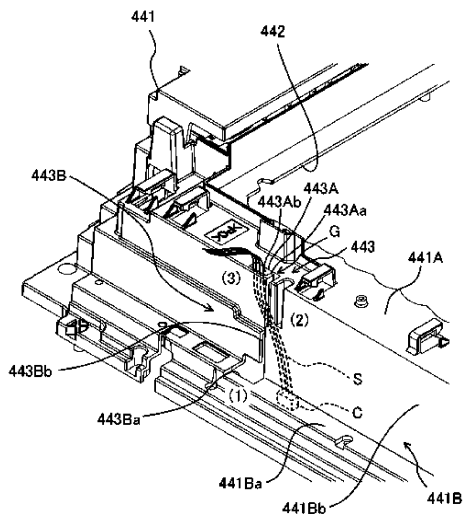
【図 2 3 5】



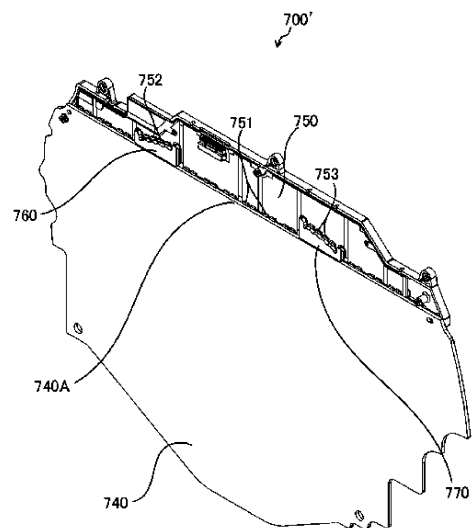
【図 2 3 6】



【図 2 3 7】



【図 2 3 8】



10

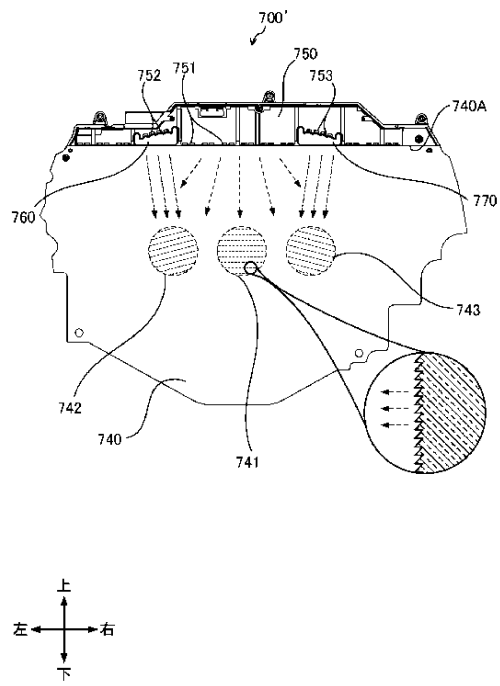
20

30

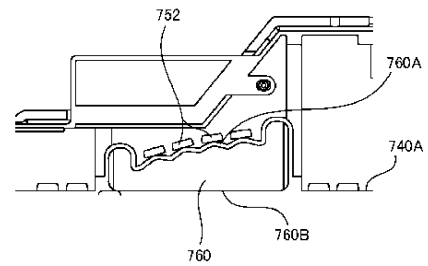
40

50

【図 2 3 9】



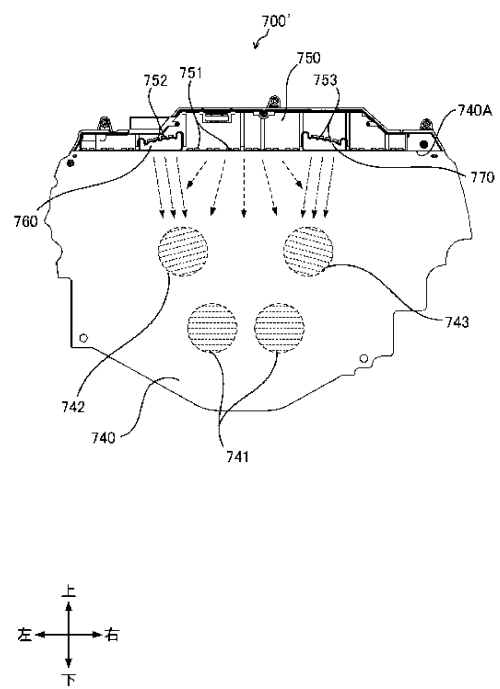
【図 2 4 0】



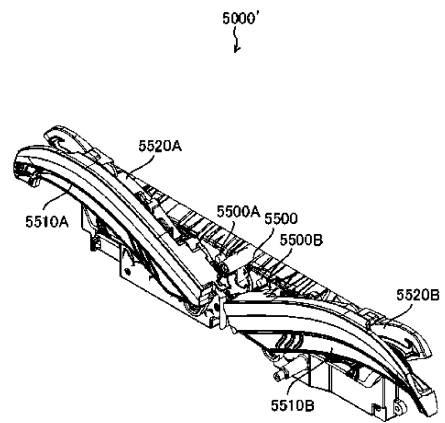
10

20

【図 2 4 1】



【図 2 4 2】

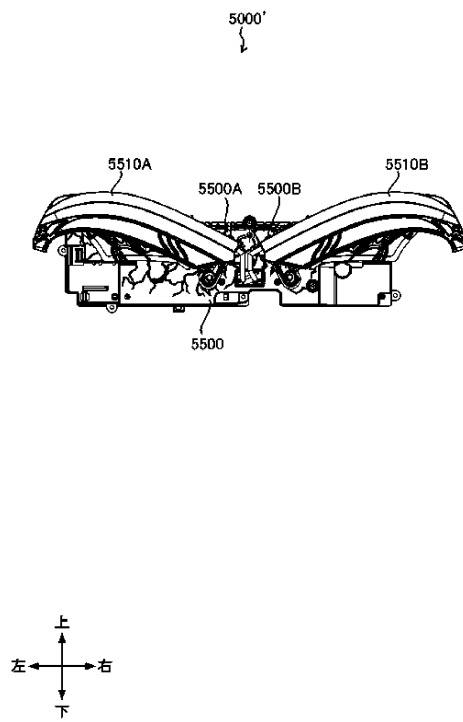


30

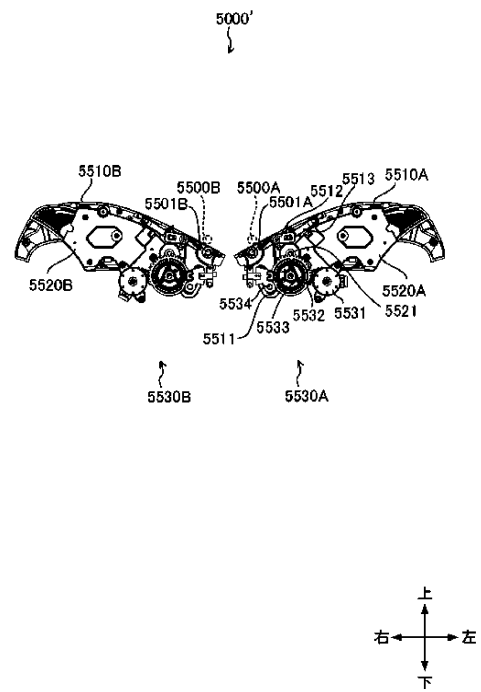
40

50

【図 2 4 3】



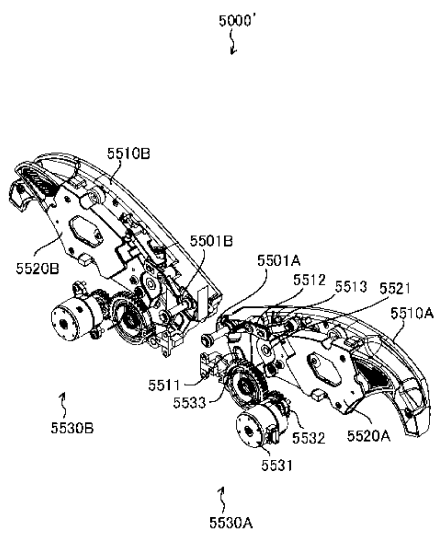
【図 2 4 4】



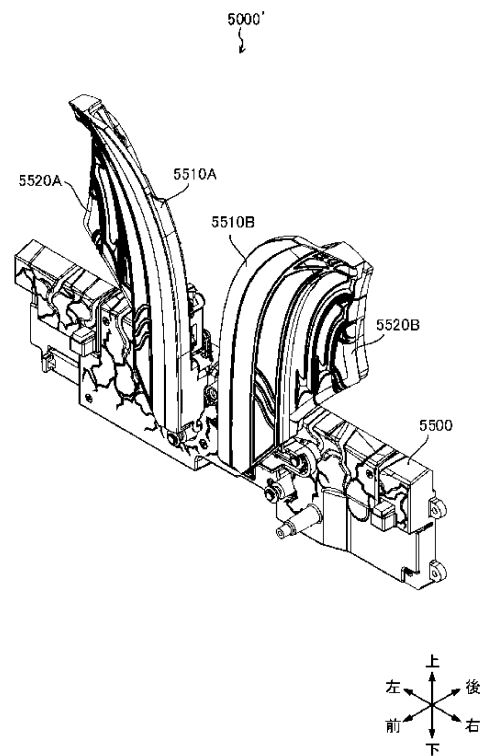
10

20

【図 2 4 5】



【図 2 4 6】

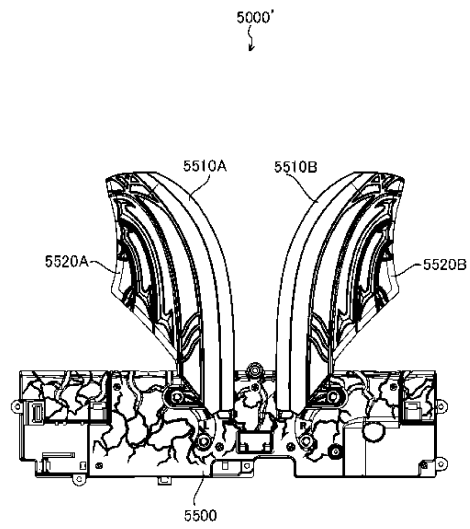


30

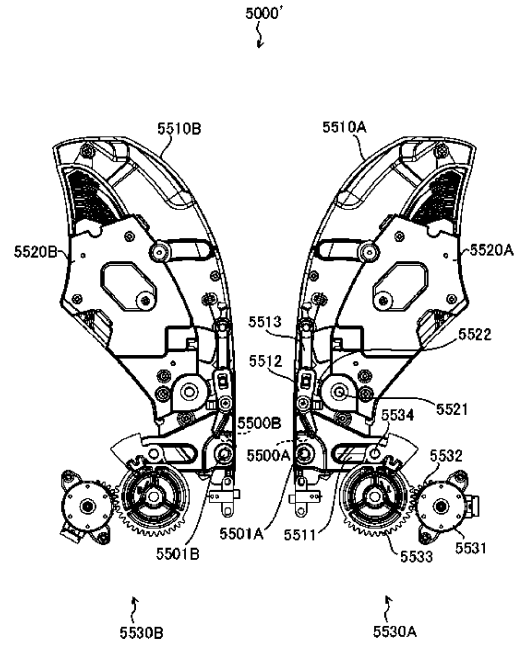
40

50

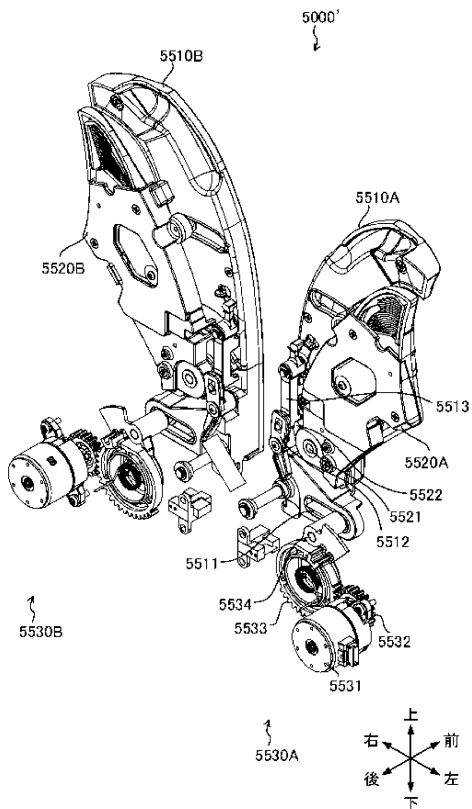
【図 2 4 7】



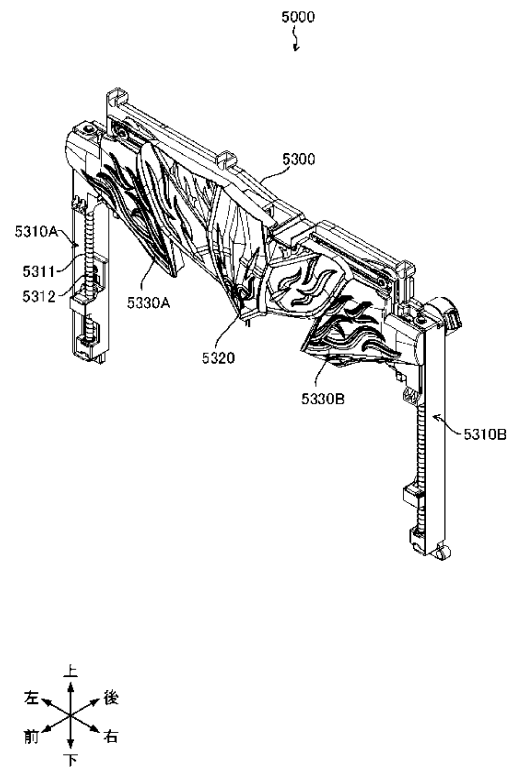
【図 2 4 8】



【図 2 4 9】



【図 2 5 0】



10

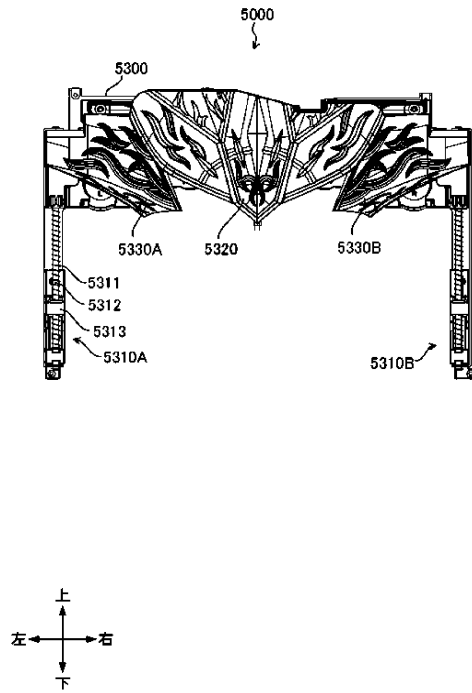
20

30

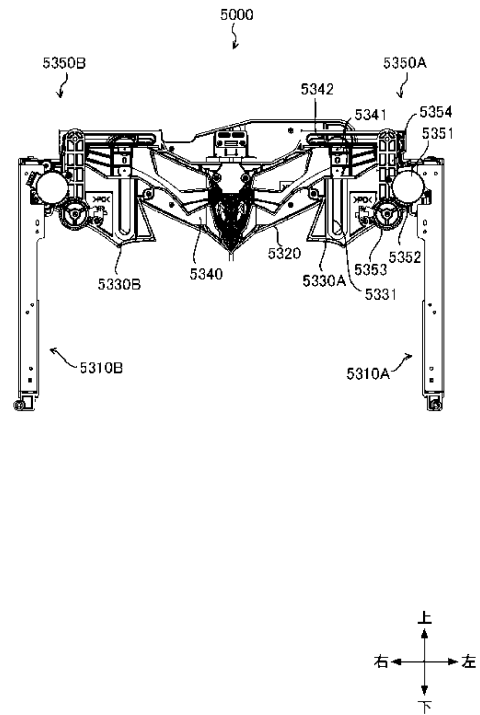
40

50

【図 2 5 1】



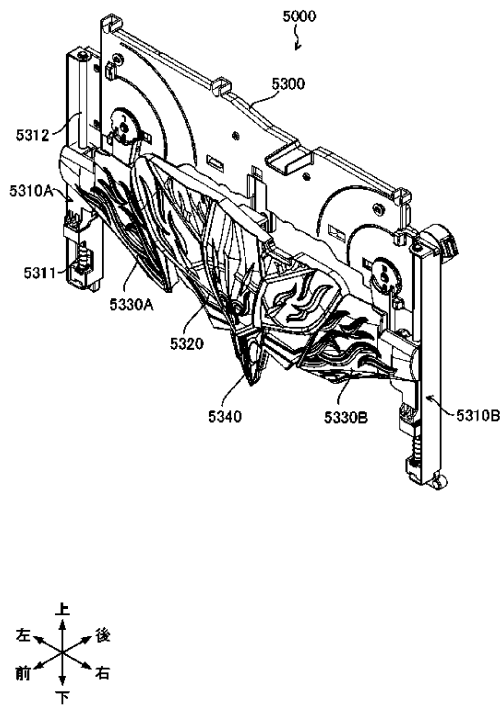
【図 2 5 2】



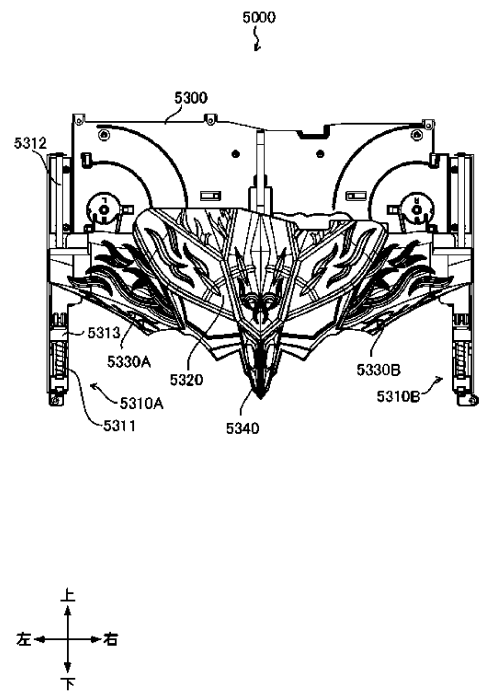
10

20

【図 2 5 3】



【図 2 5 4】

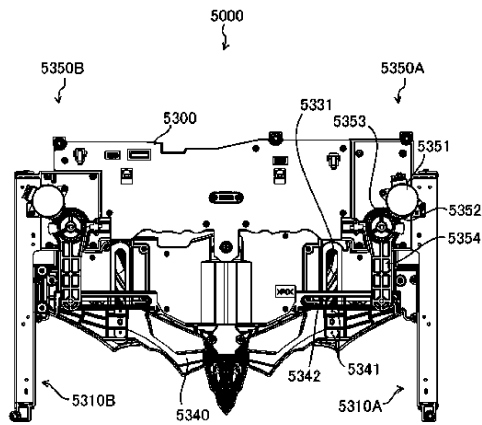


30

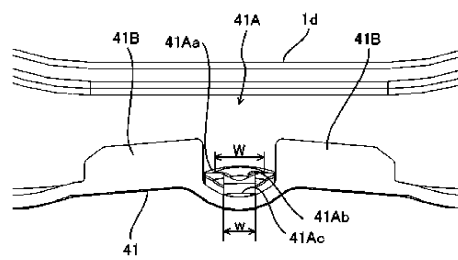
40

50

【図 2 5 5】



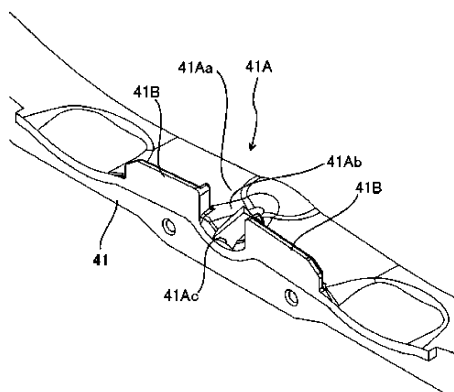
【図 2 5 6】



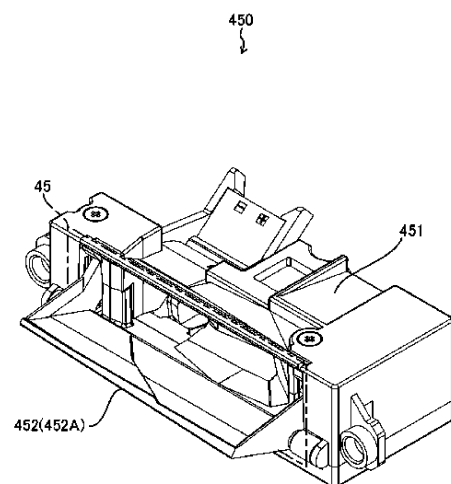
10

20

【図 2 5 7】



【図 2 5 8】



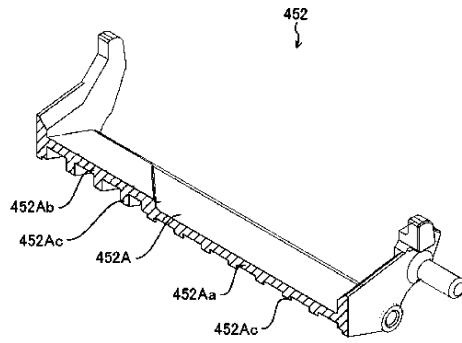
30

40

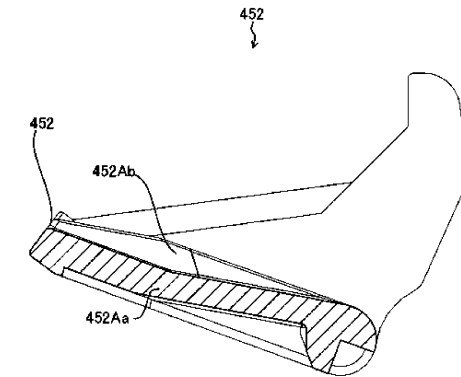


50

【図 2 5 9】



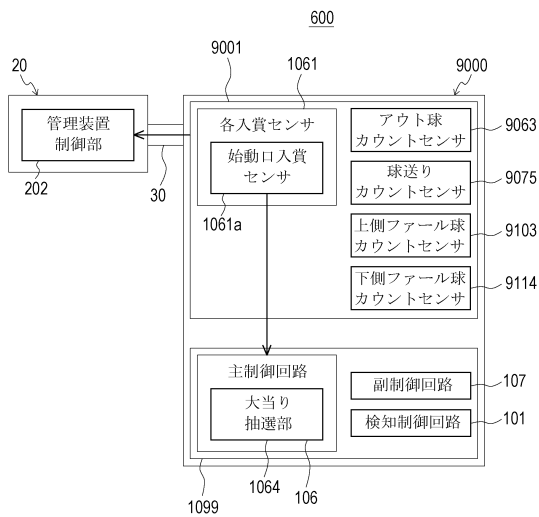
【図 2 6 0】



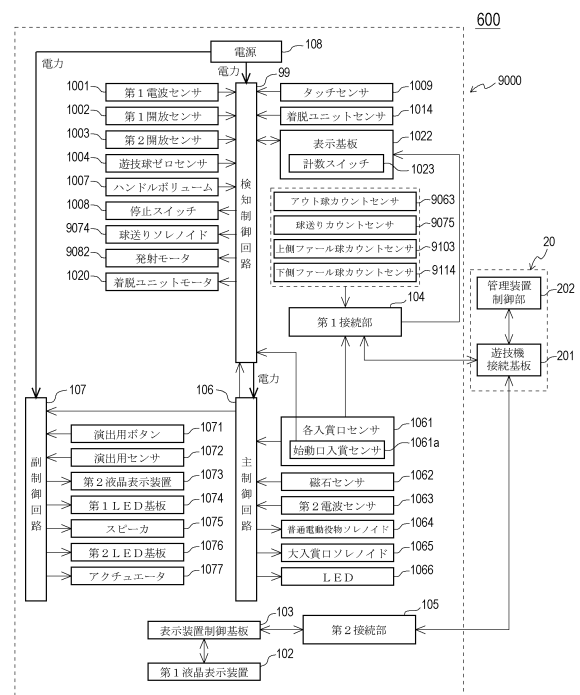
10

20

【図 2 6 1】



【図 2 6 2】

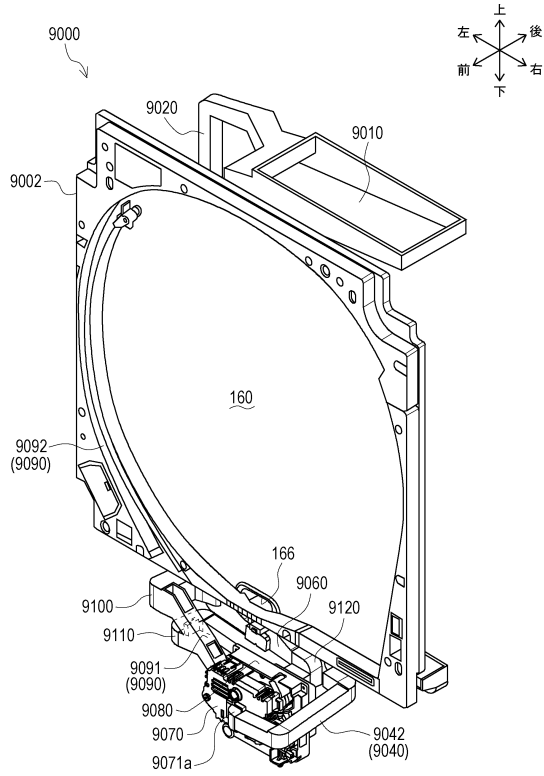


30

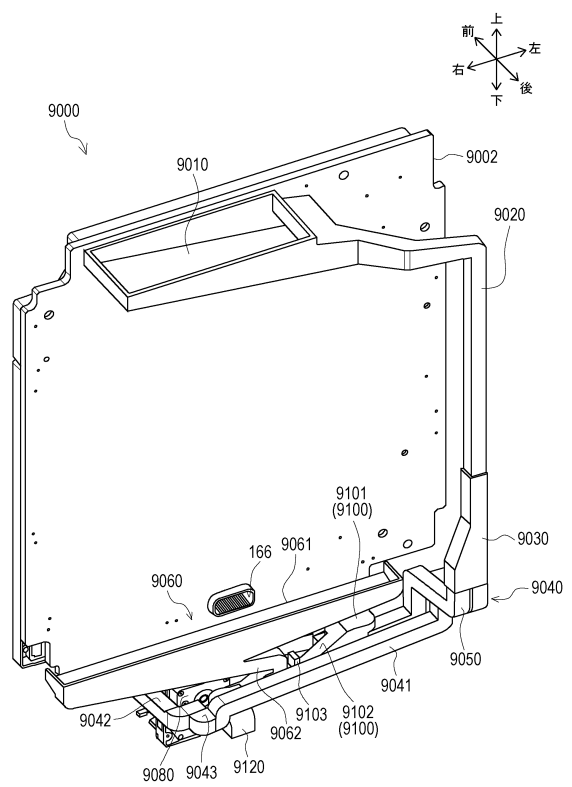
40

50

【図 2 6 3】



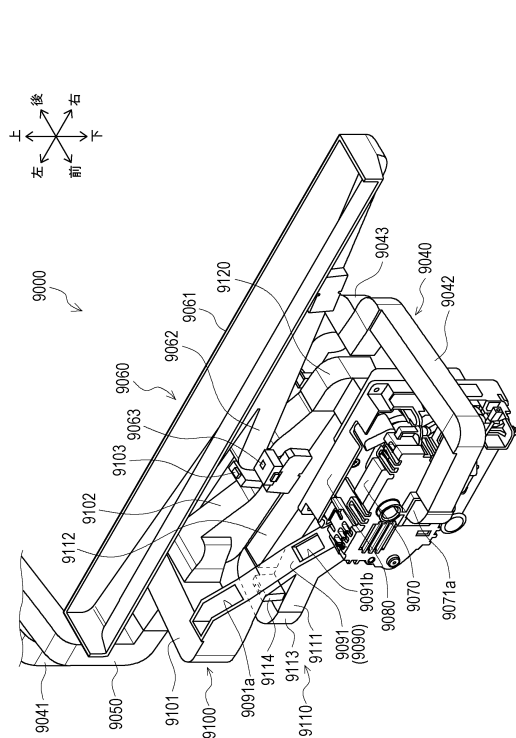
【図 2 6 4】



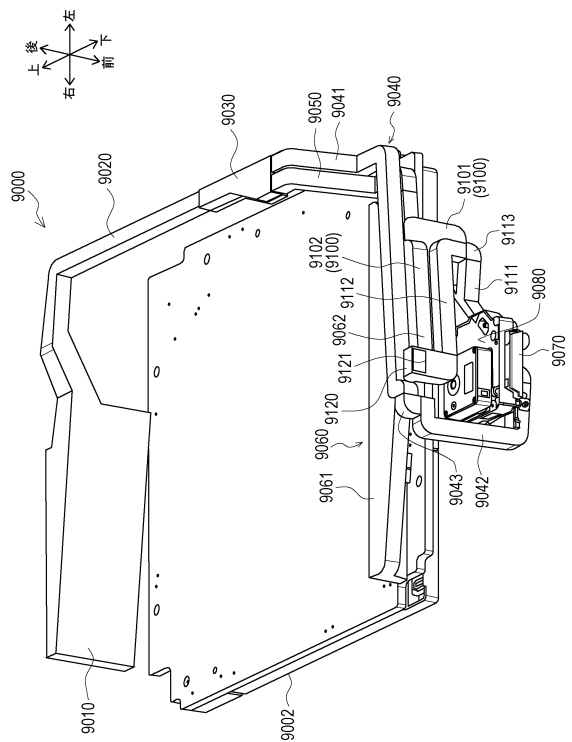
10

20

【図 2 6 5】



【図 2 6 6】

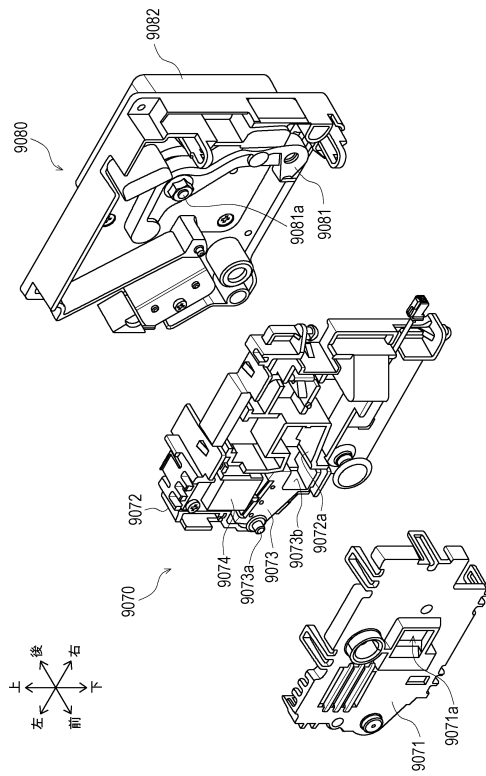


30

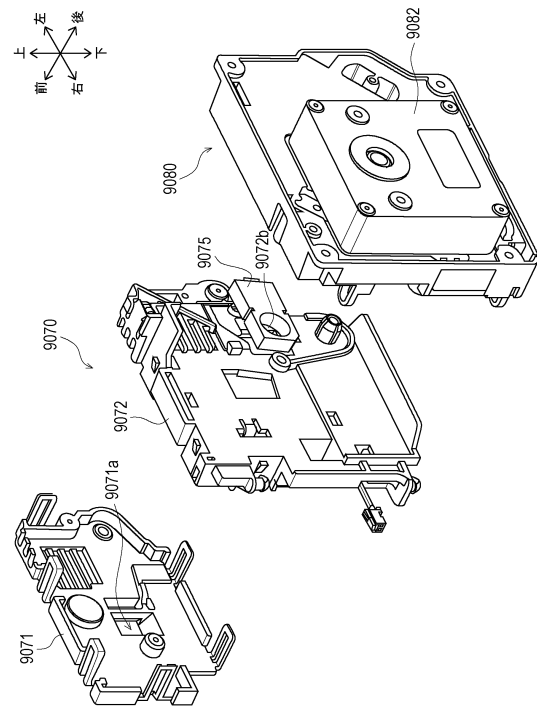
40

50

【図 2 6 7】



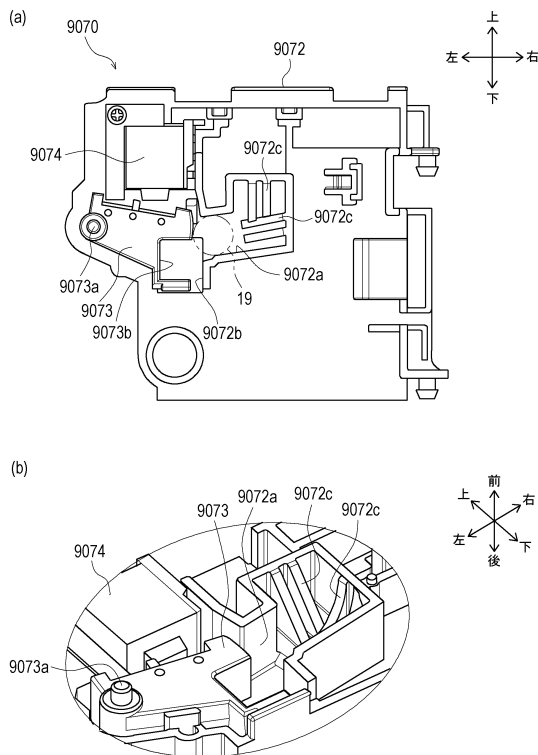
【図 2 6 8】



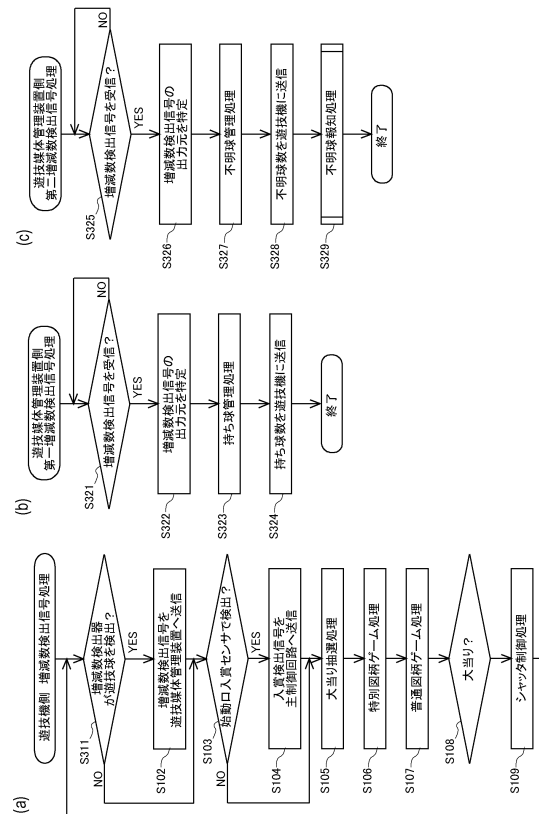
10

20

【図 2 6 9】



【図 2 7 0】



30

40

50

【図 2 7 1】

(a)

【持ち球数の管理仕様】

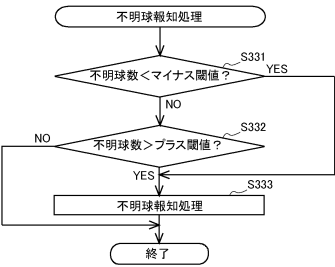
動作	持ち球数カウント
貸出操作	貸出球数を+
球送り	-1
ファール球検出	+1
入賞	+賞球数
計数操作	0にクリア

(b)

【不明球数の管理仕様】

動作	不明球数カウント
球送り	+1
ファール球検出	-1
アウト球検出	-1

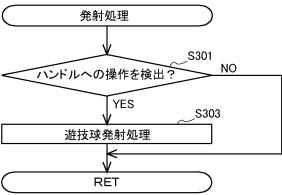
【図 2 7 2】



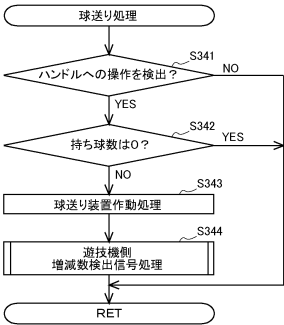
10

20

【図 2 7 3】



【図 2 7 4】

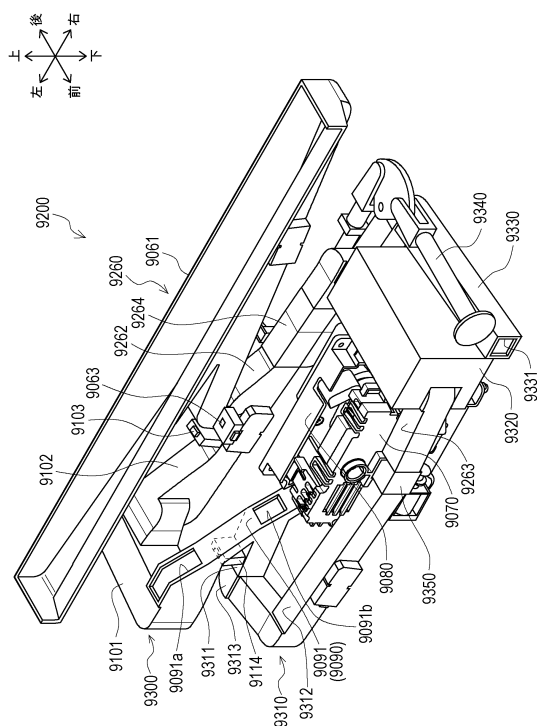


30

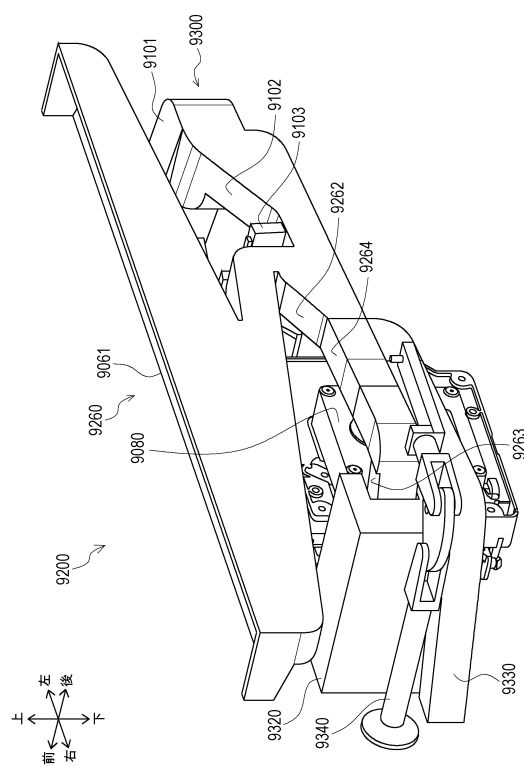
40

50

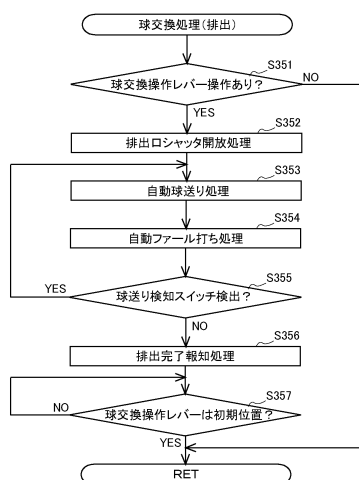
【図 275】



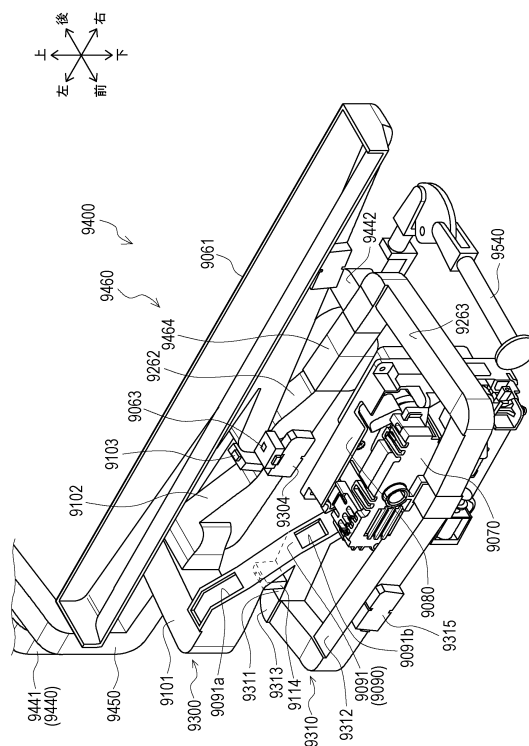
【図 276】



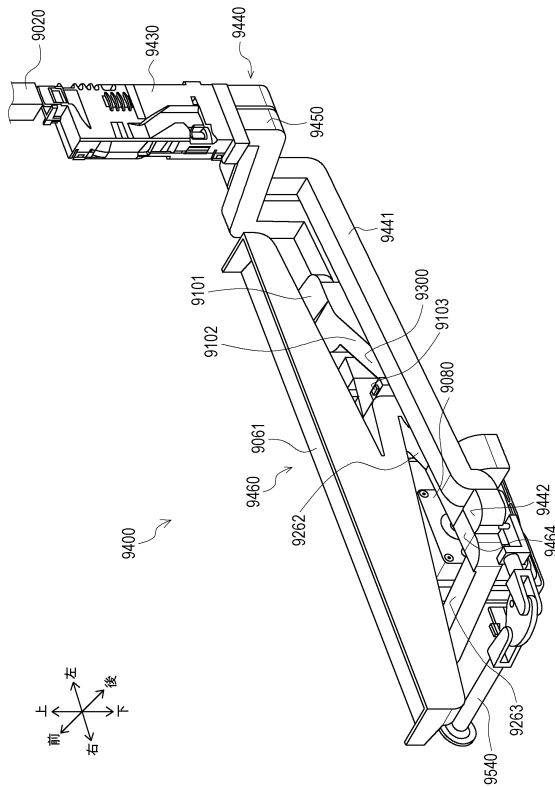
【図 277】



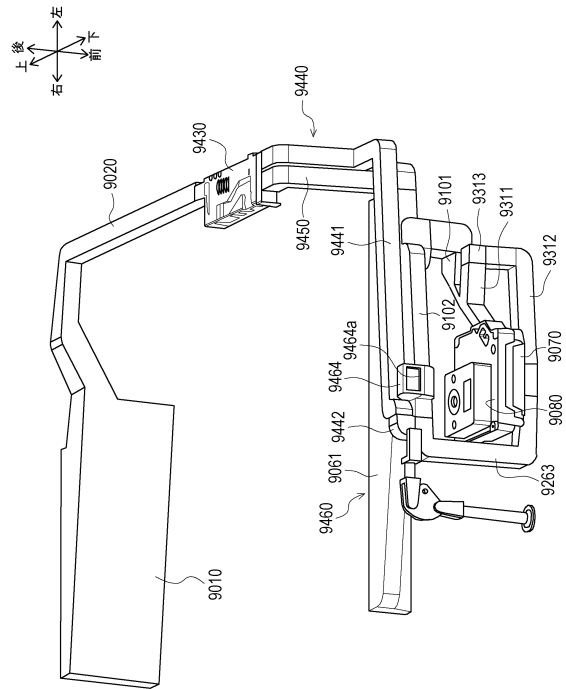
【図 278】



【図 279】



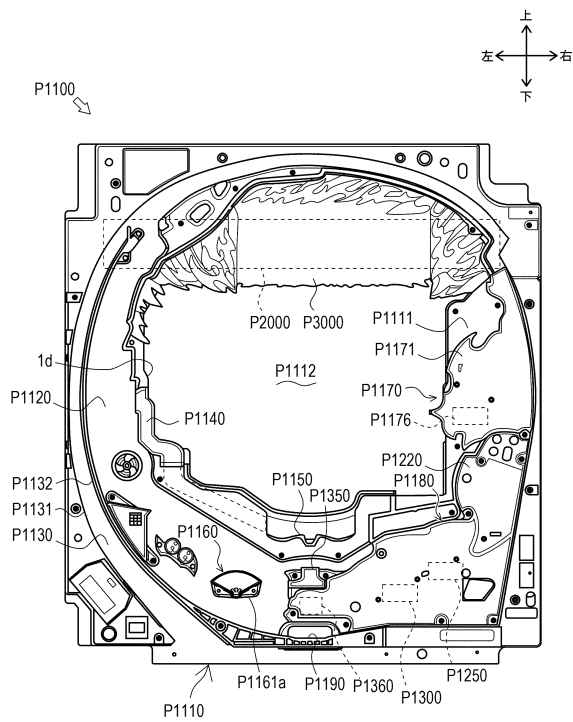
【図 280】



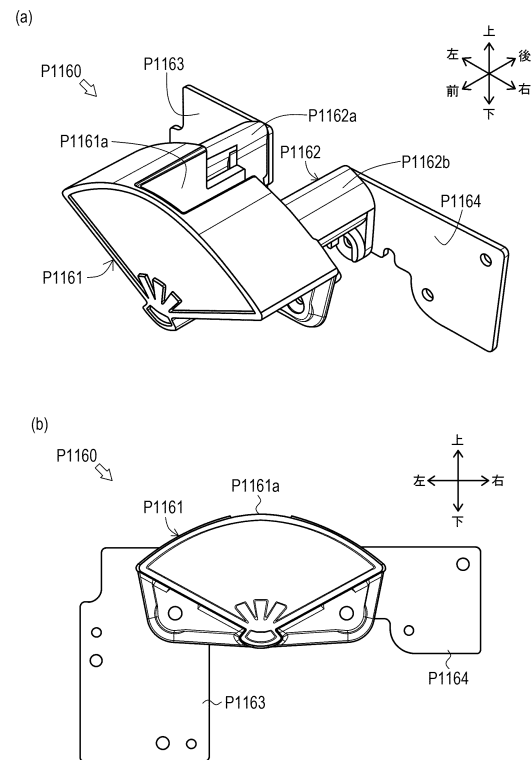
10

20

【図 281】



【図 282】

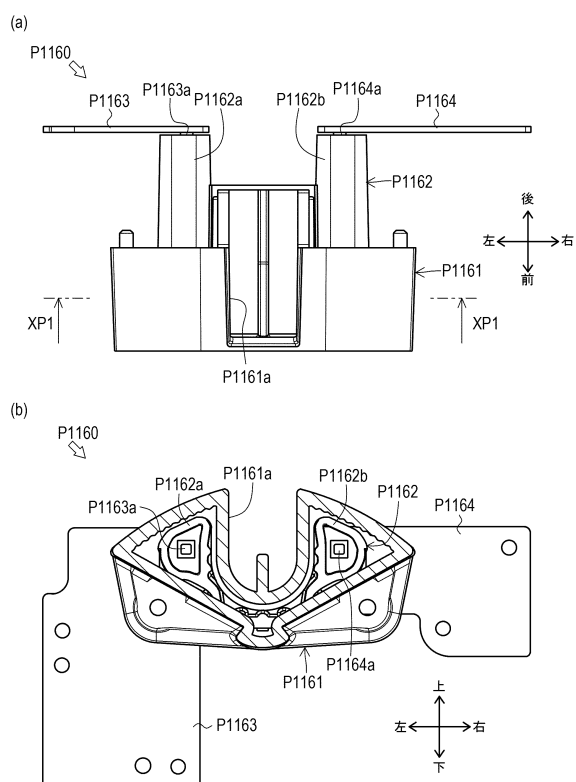


30

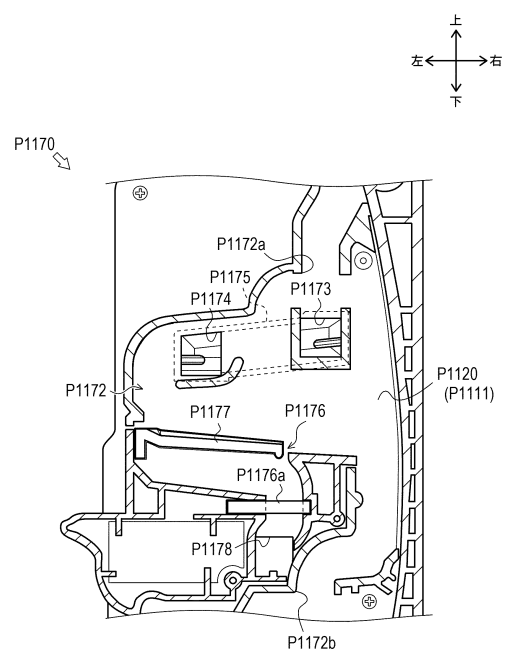
40

50

【図 283】



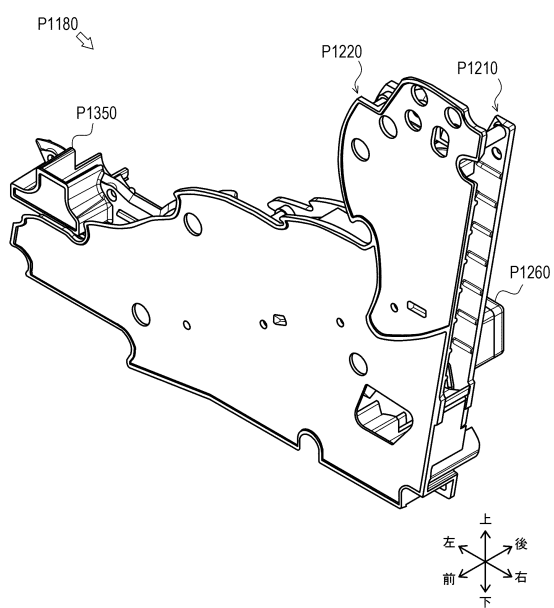
【図 284】



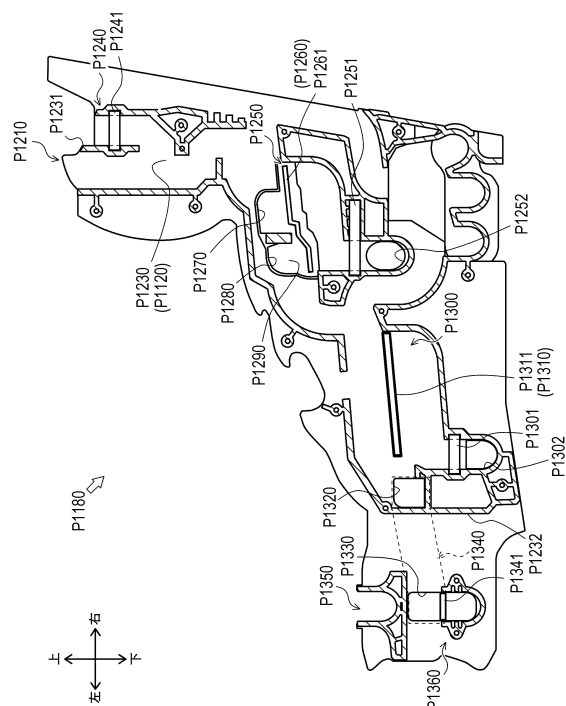
10

20

【図 285】



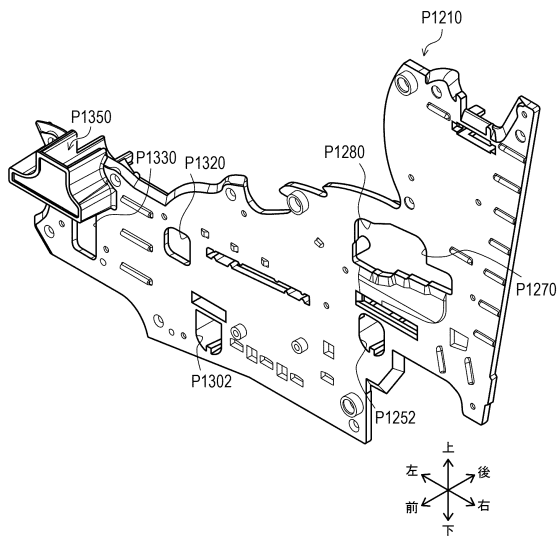
【図 286】



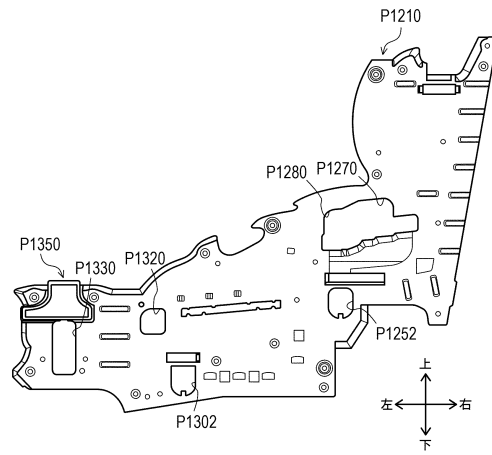
30

40

【図 2 8 7】



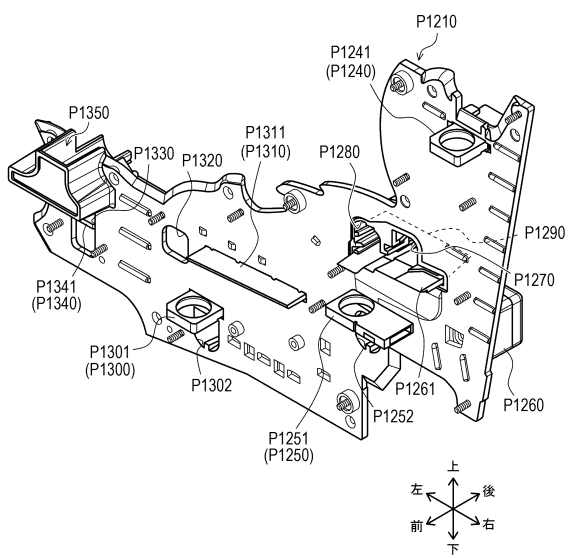
【図 2 8 8】



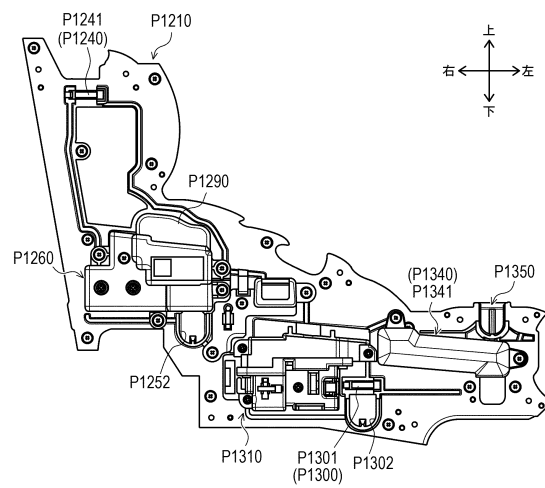
10

20

【図 2 8 9】



【図 2 9 0】

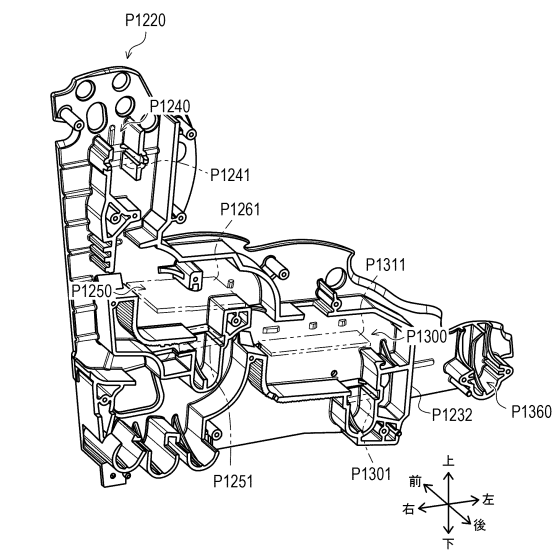


30

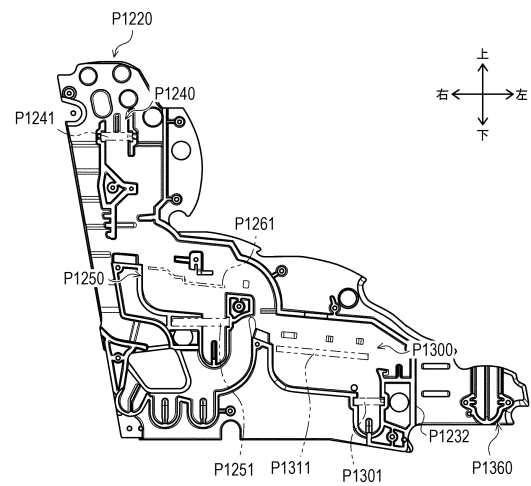
40

50

【図 2 9 1】



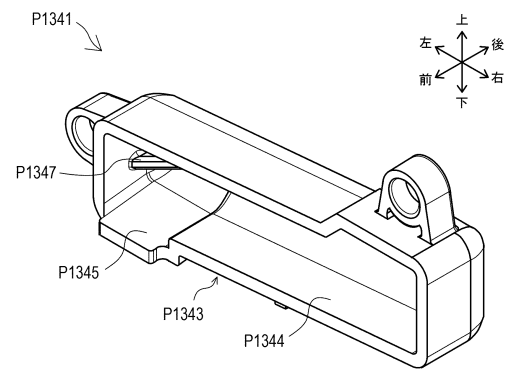
【図 2 9 2】



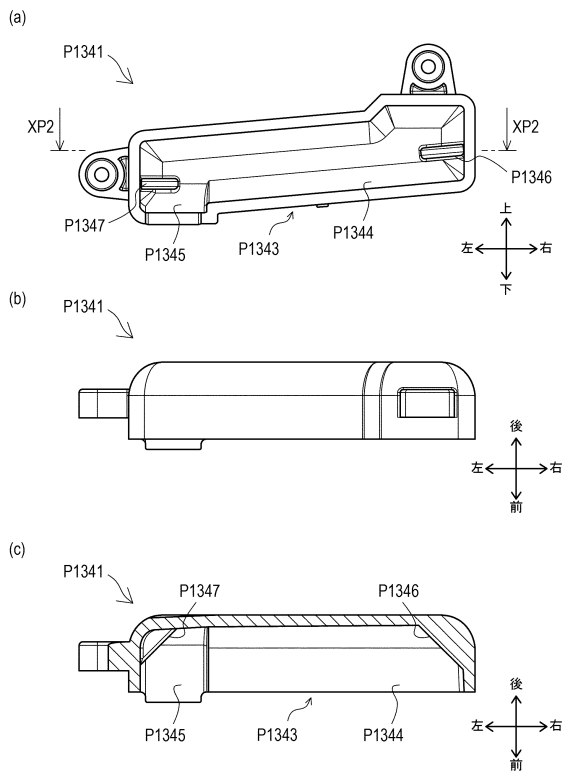
10

20

【図 2 9 3】



【図 2 9 4】

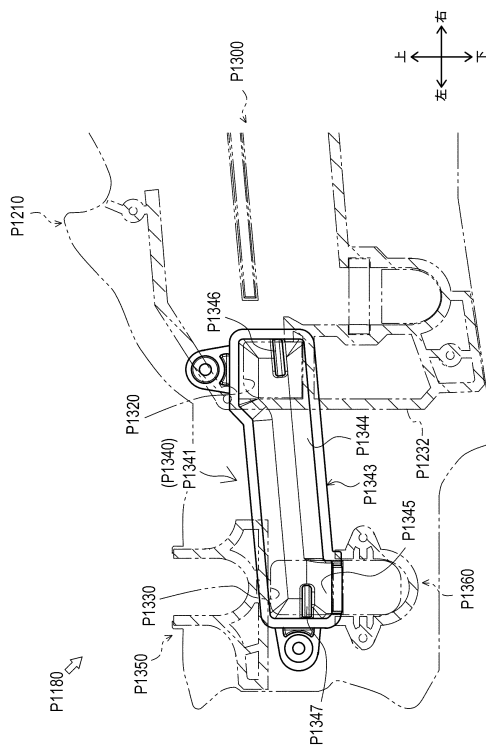


30

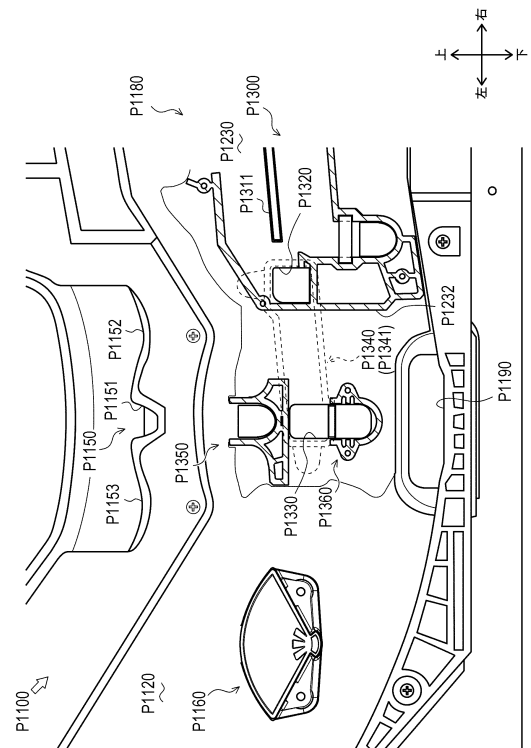
40

50

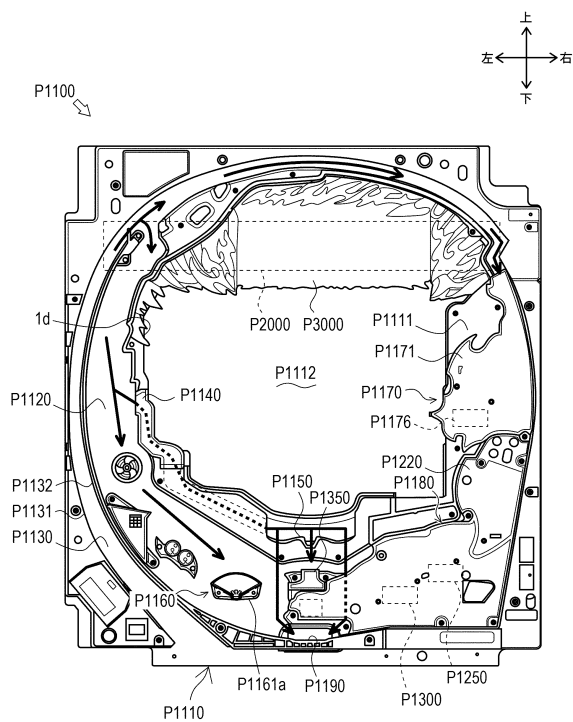
【図 2 9 5】



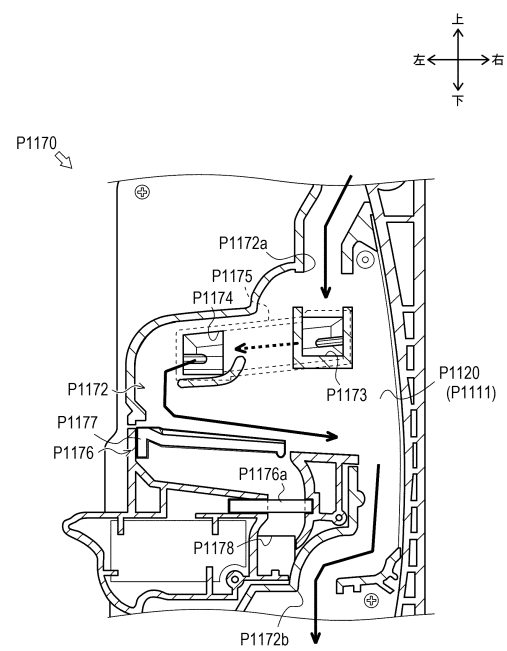
【図 2 9 6】



【図 2 9 7】



【図 2 9 8】



10

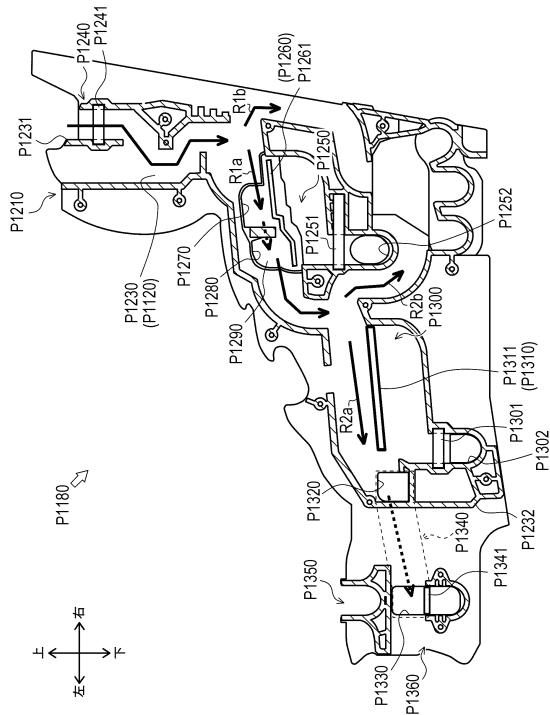
20

30

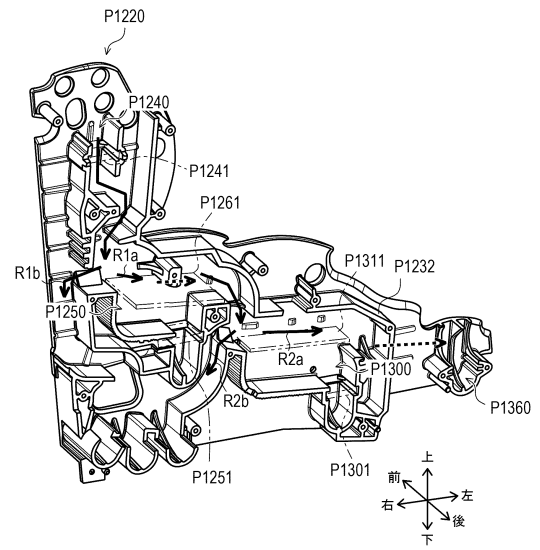
40

50

【図 2 9 9】



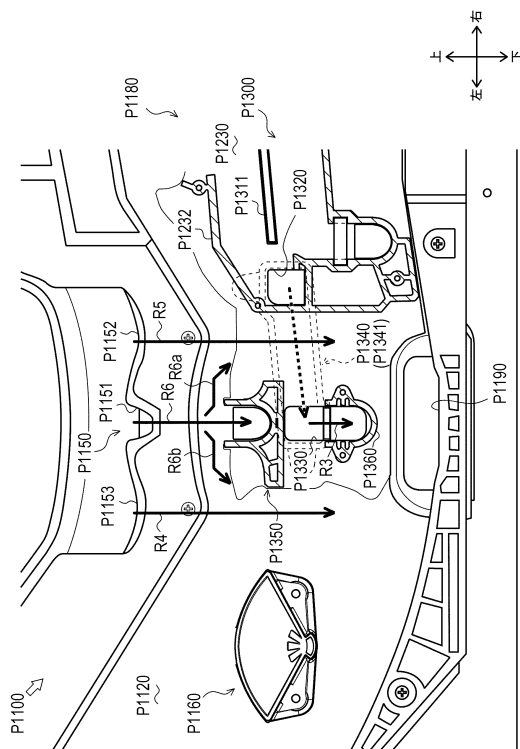
【図 3 0 0】



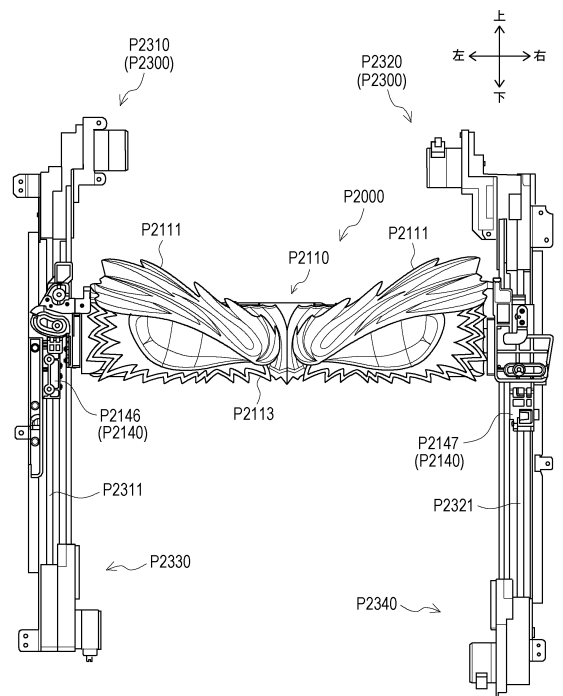
10

20

【図 3 0 1】



【図 3 0 2】

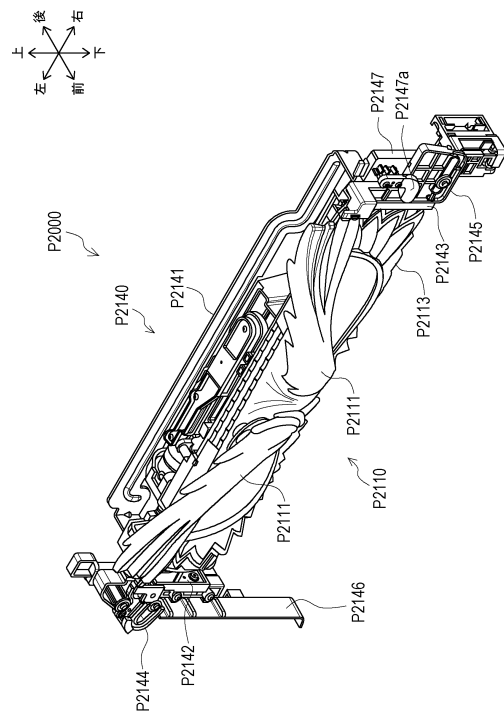


30

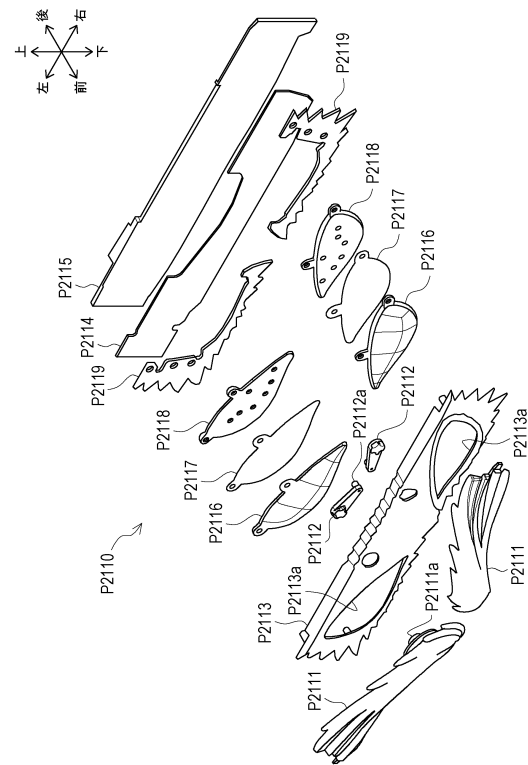
40

50

【図 3 0 3】



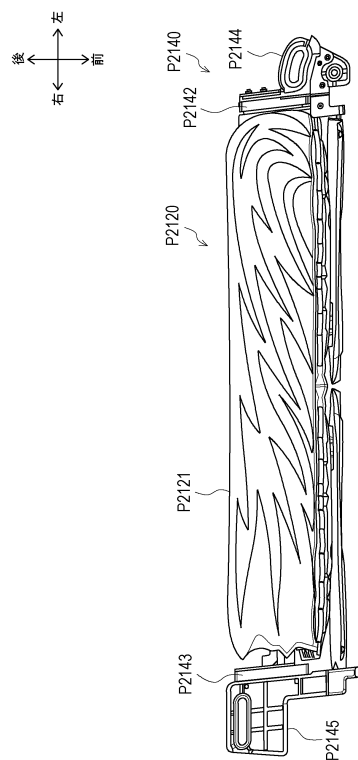
【図 3 0 4】



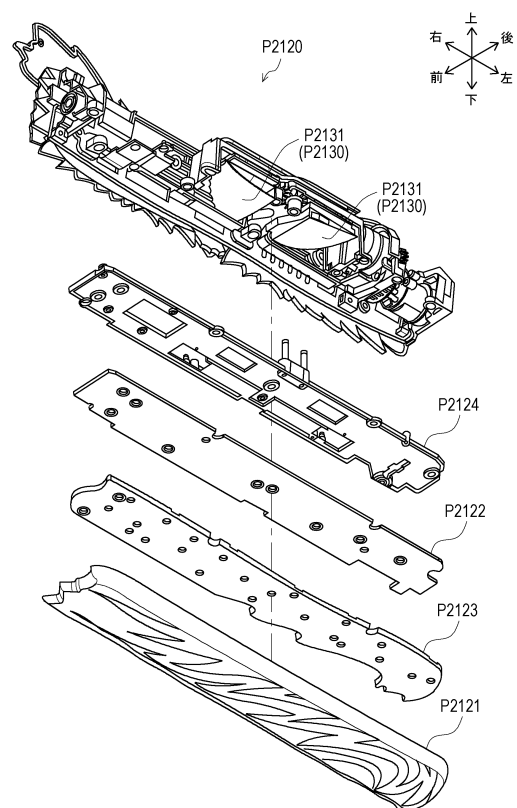
10

20

【図 3 0 5】



【図 3 0 6】

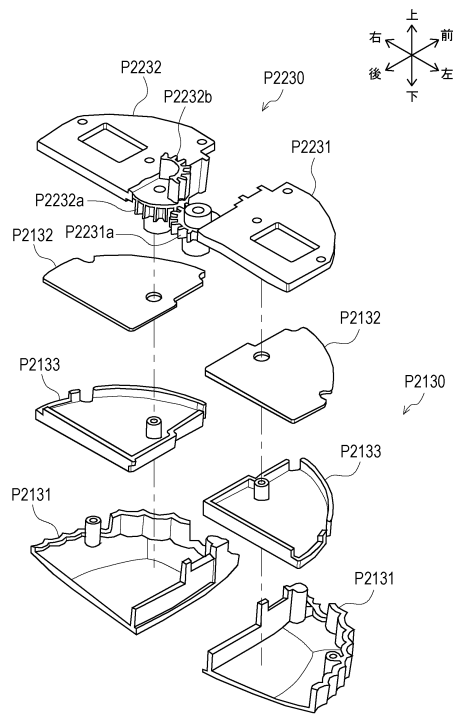


30

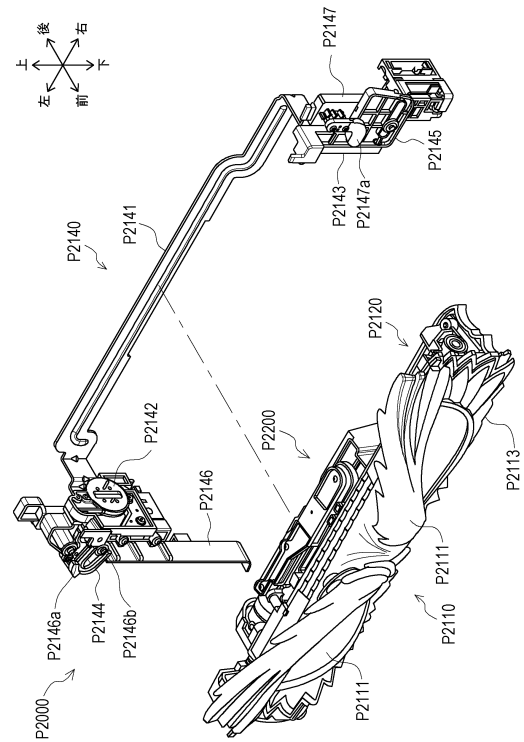
40

50

【図 3 0 7】



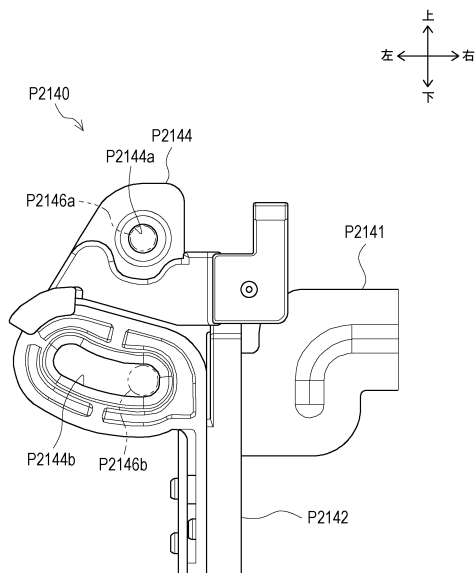
【図 3 0 8】



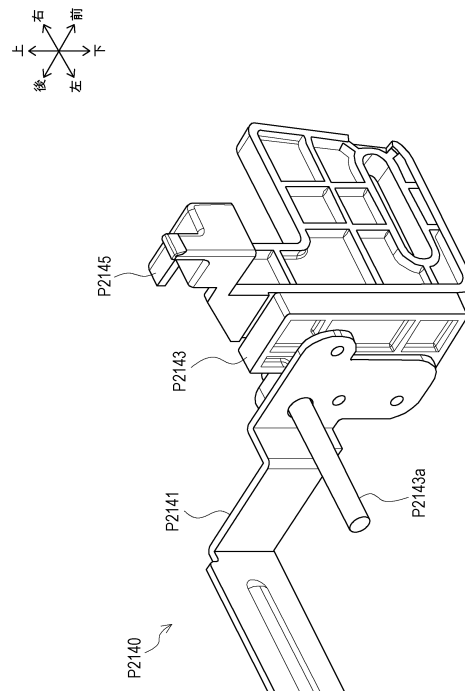
10

20

【図 3 0 9】



【図 3 1 0】

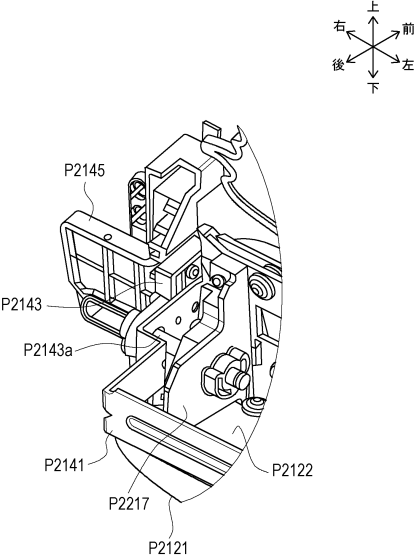


30

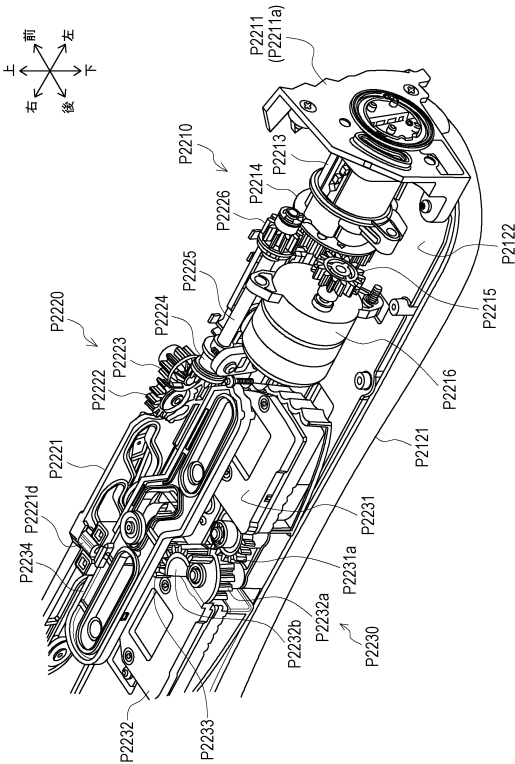
40

50

【図 3 1 1】



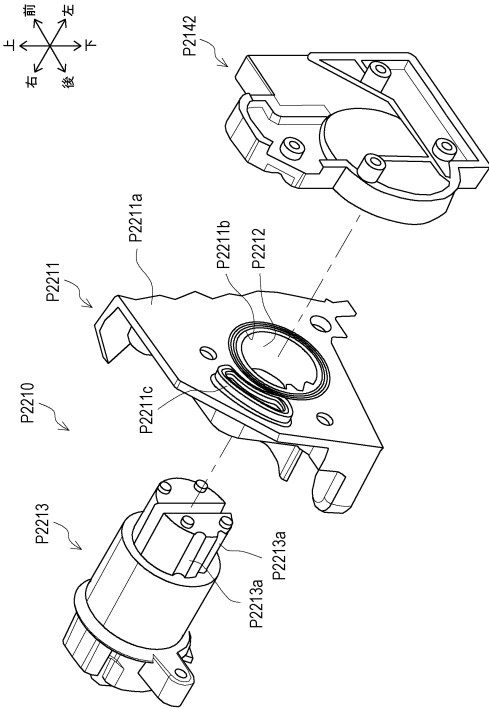
【図 3 1 2】



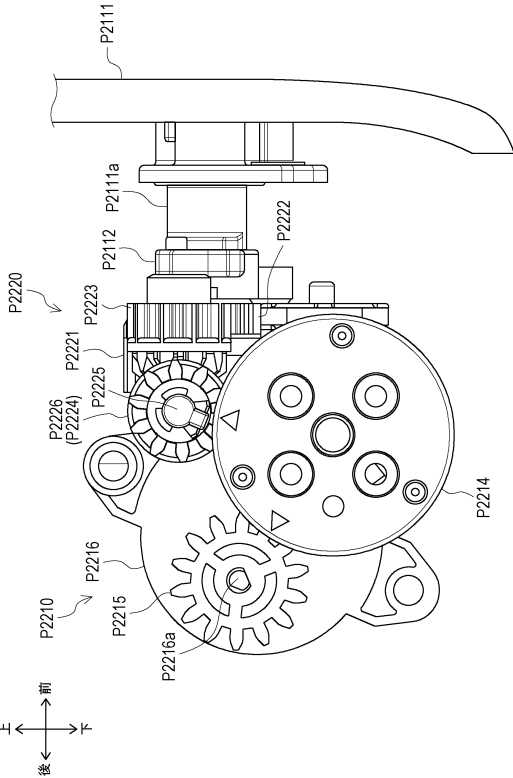
10

20

【図 3 1 3】



【図 3 1 4】

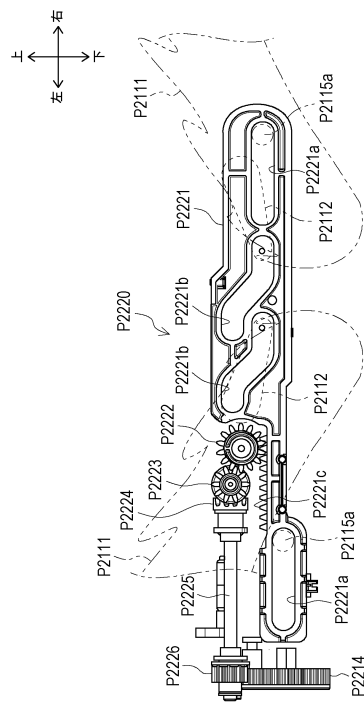


30

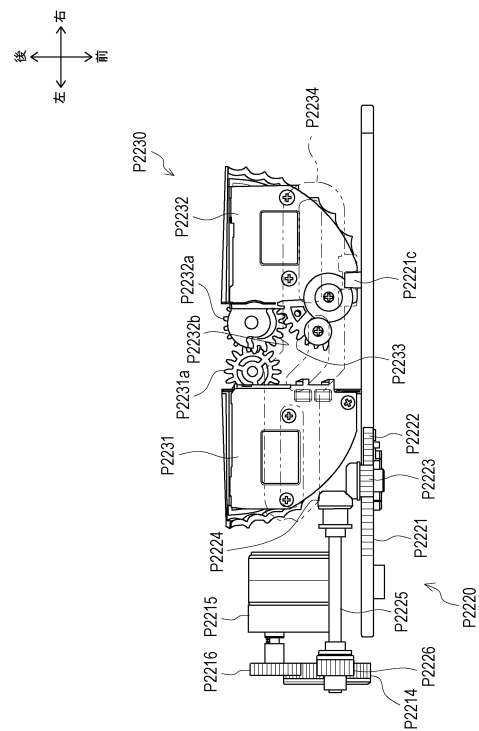
40

50

【図 3 1 5】



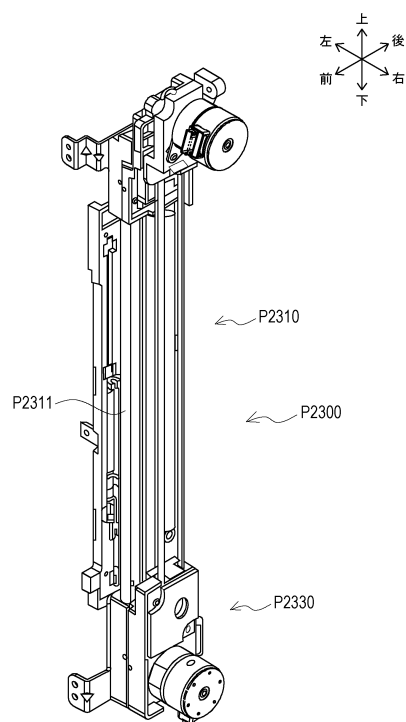
【図 3 1 6】



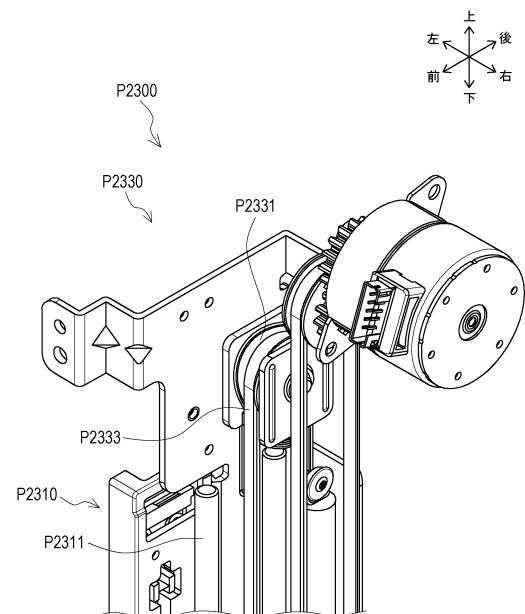
10

20

【図 3 1 7】



【図 3 1 8】

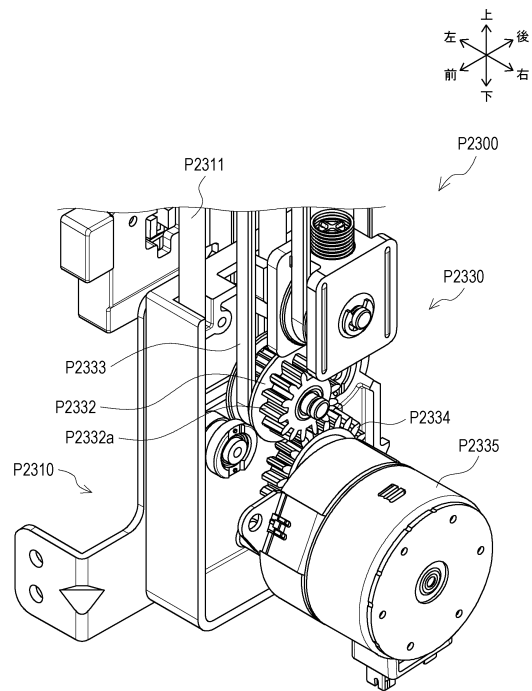


30

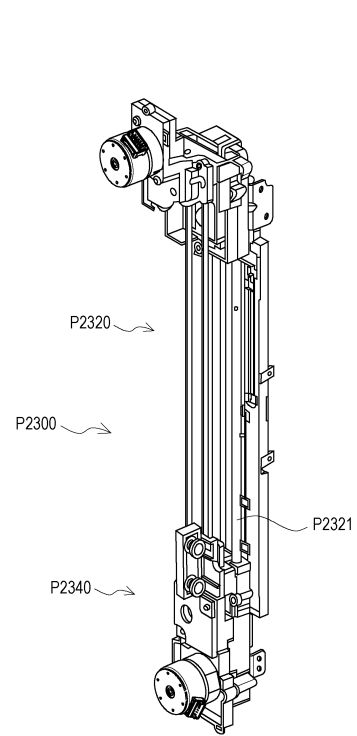
40

50

【図 3 1 9】



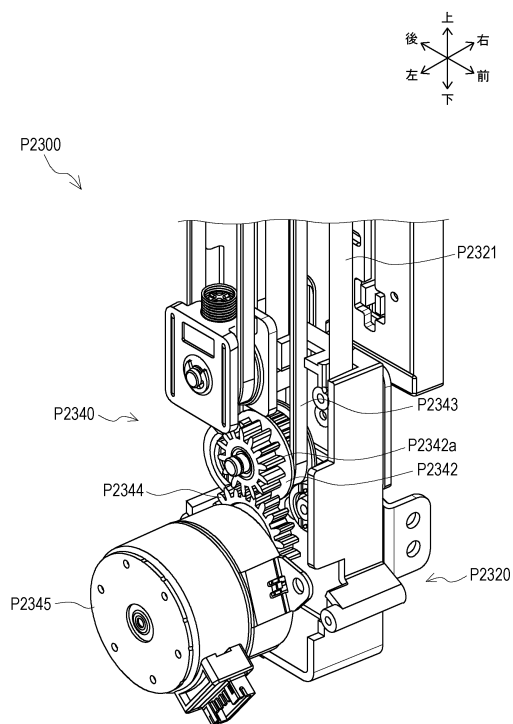
【図 3 2 0】



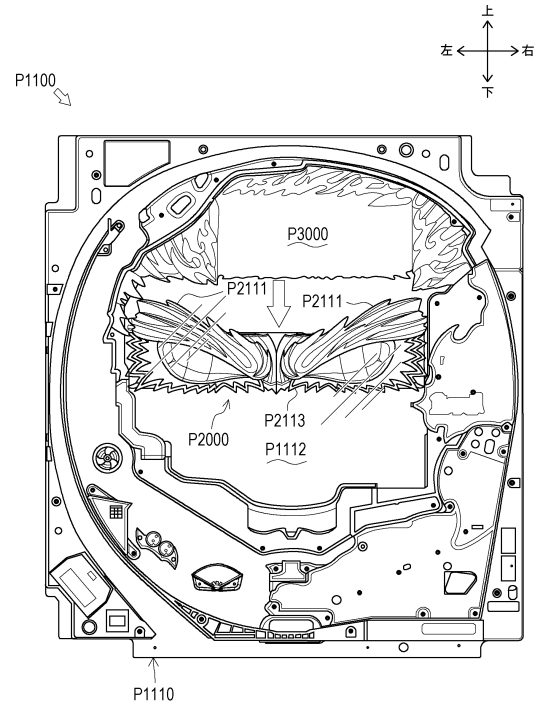
10

20

【図 3 2 1】



【図 3 2 2】

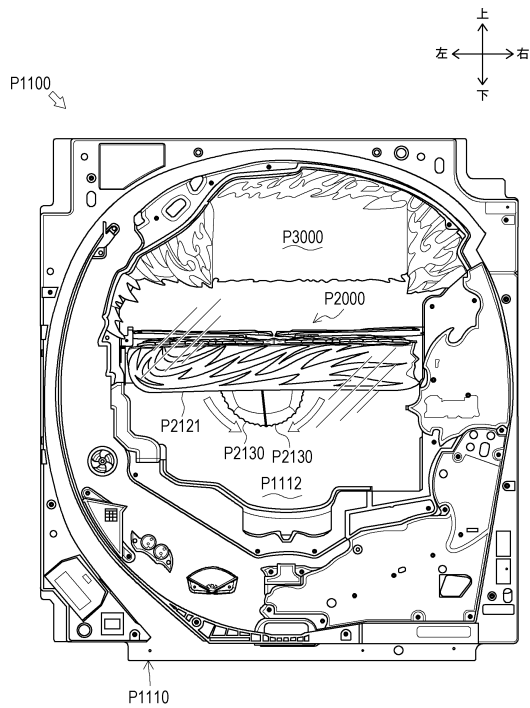


30

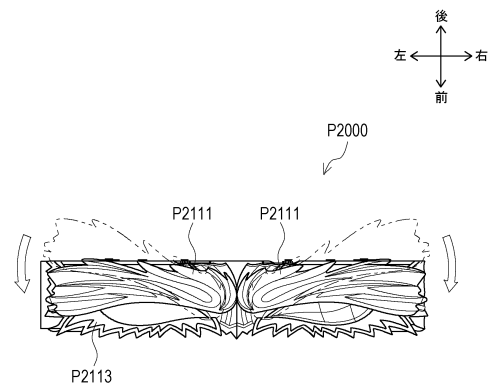
40

50

【図 3 2 3】



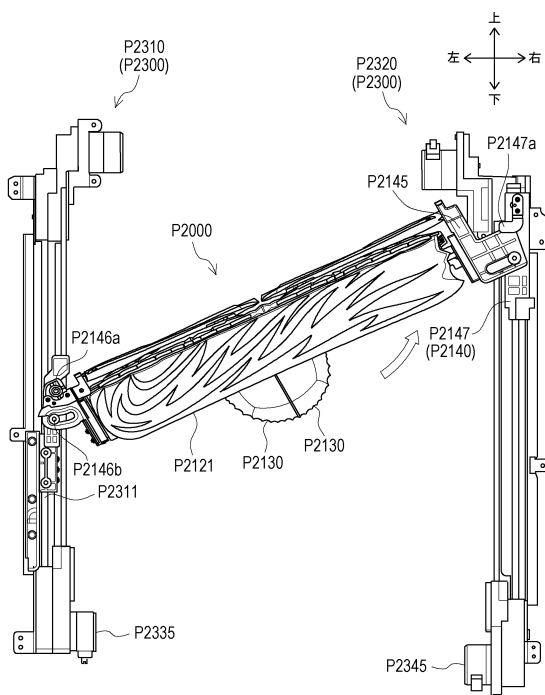
【図 3 2 4】



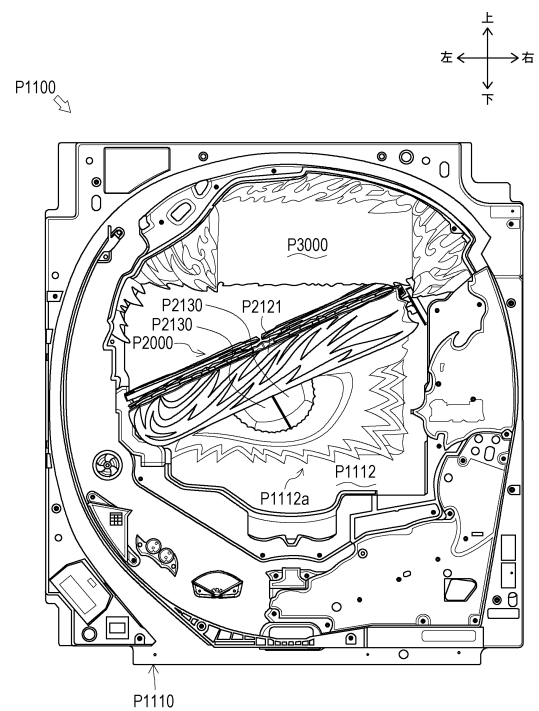
10

20

【図 3 2 5】



【図 3 2 6】

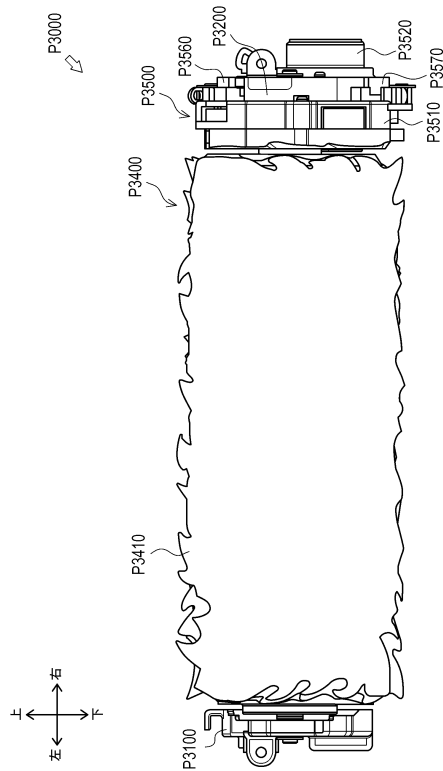


30

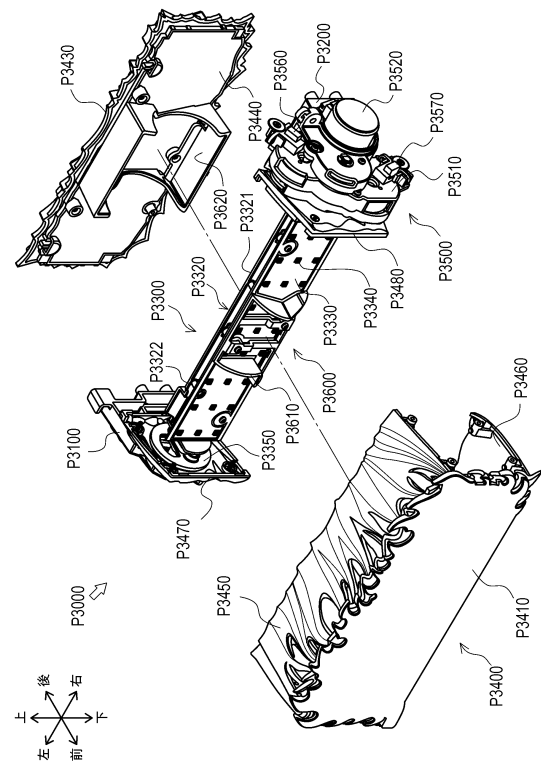
40

50

【図 3 2 7】



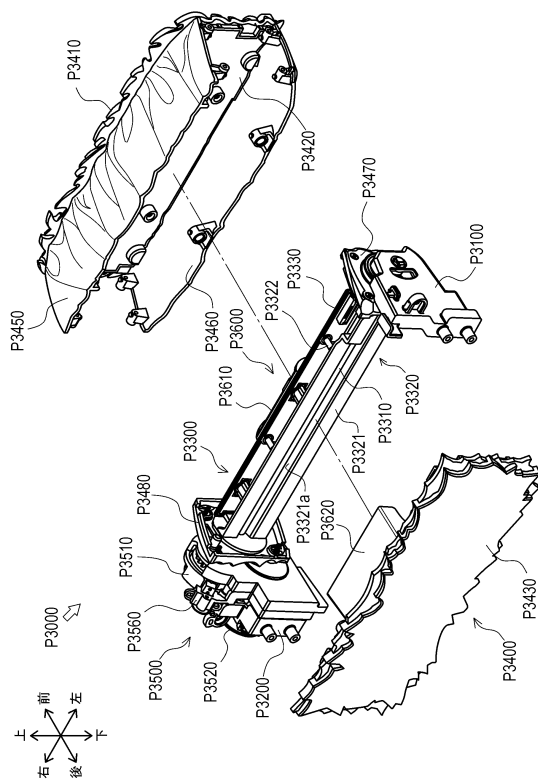
【図 3 2 8】



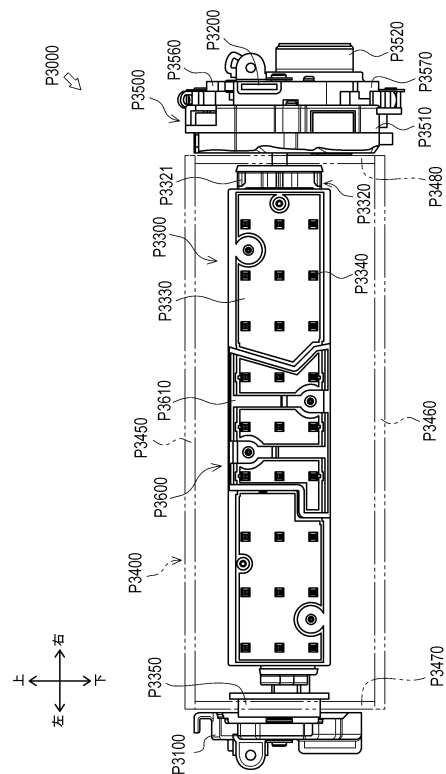
10

20

【図 3 2 9】



【図 3 3 0】

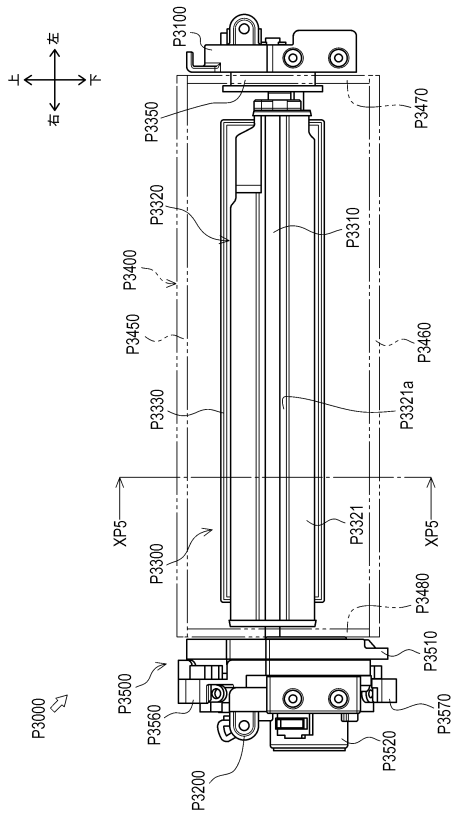


30

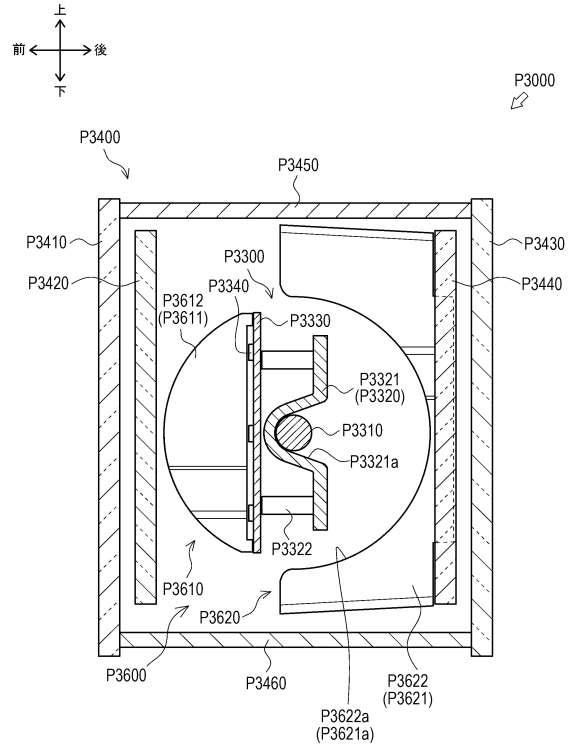
40

50

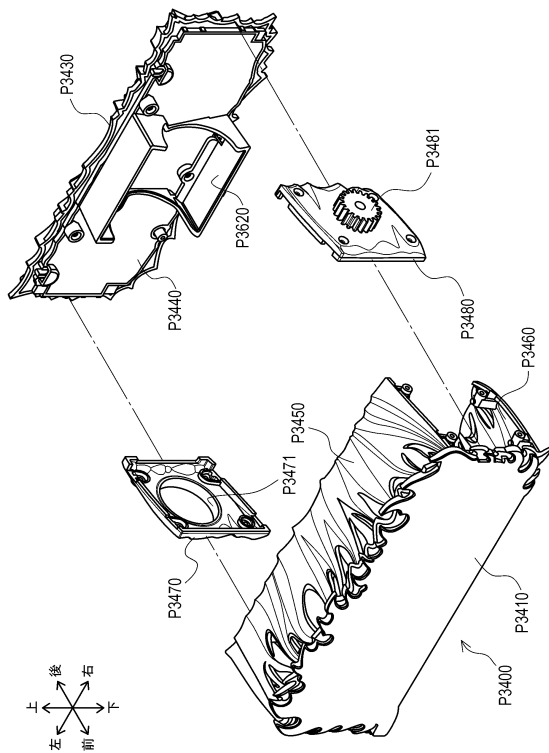
【図 3 3 1】



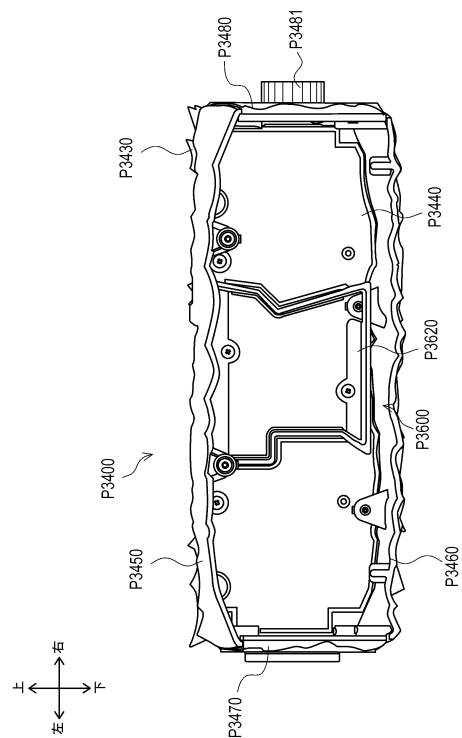
【図 3 3 2】



【図 3 3 3】



【図 3 3 4】



10

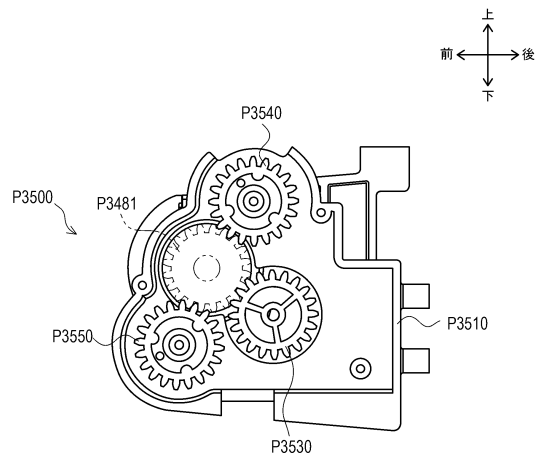
20

30

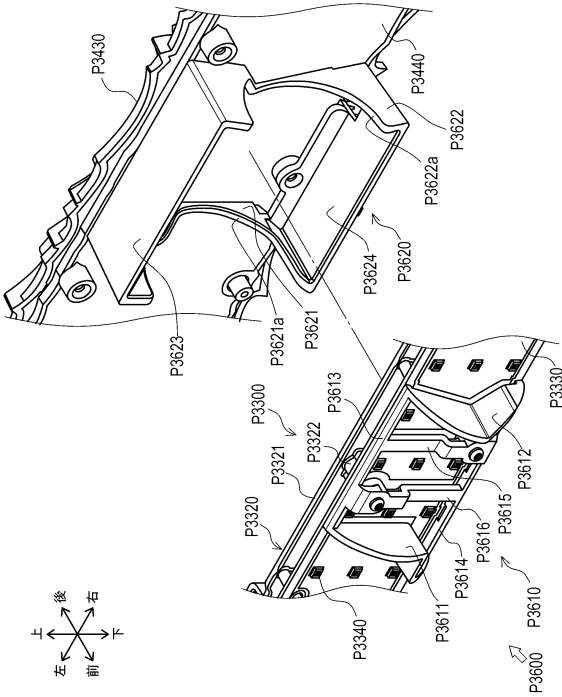
40

50

【図 3 3 5】



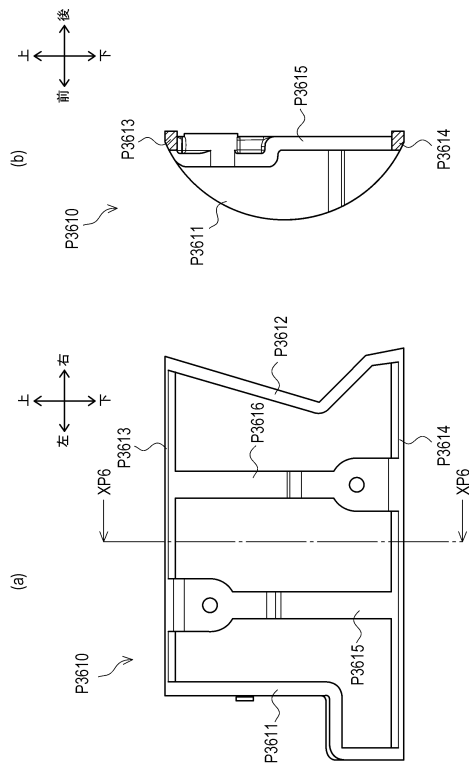
【図 3 3 6】



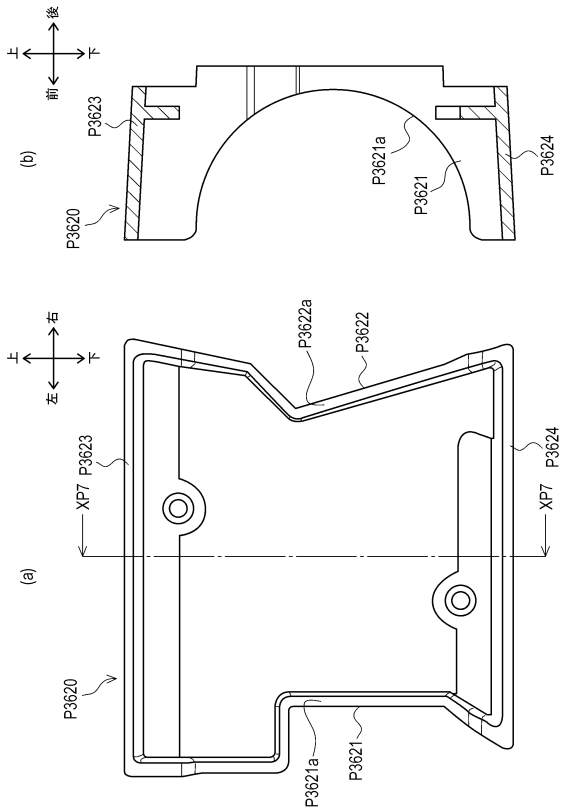
10

20

【図 3 3 7】



【図 3 3 8】

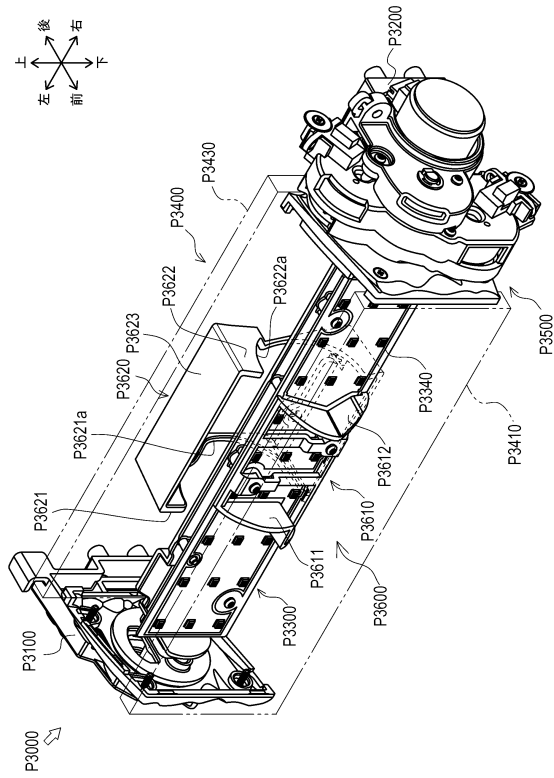


30

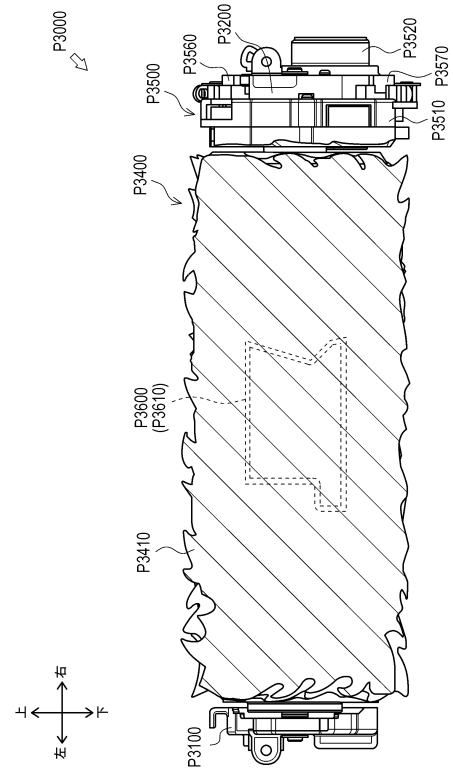
40

50

【図 3 3 9】



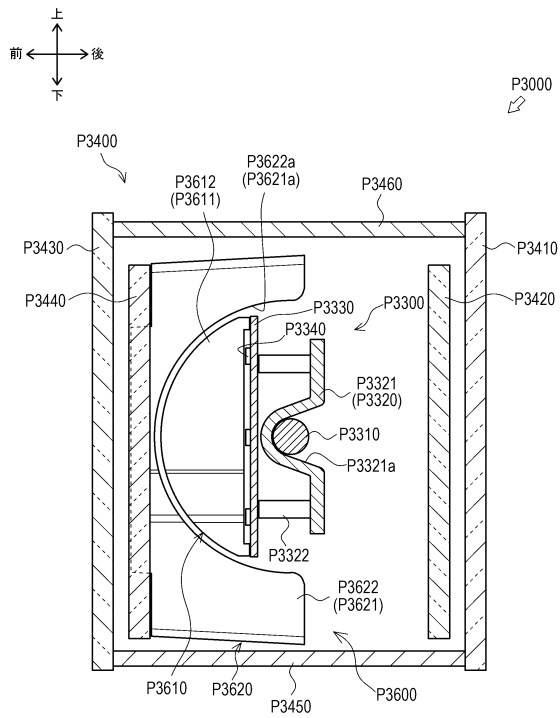
【図 3 4 0】



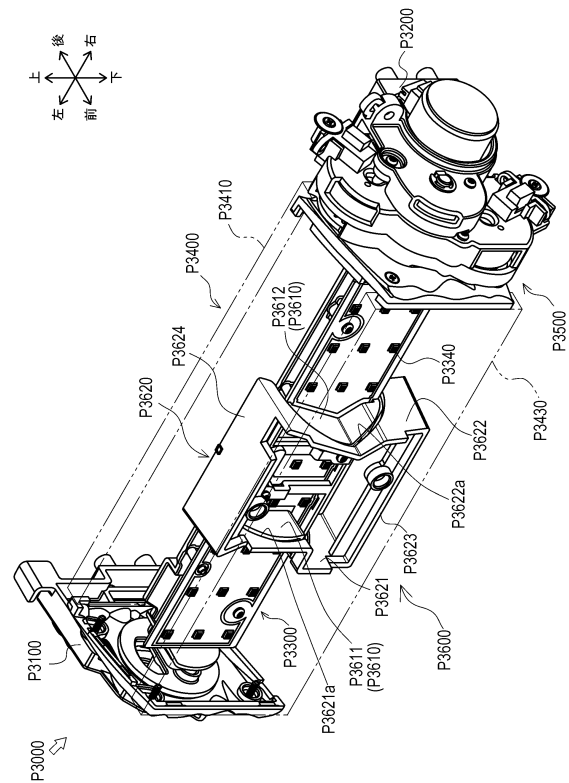
10

20

【図 3 4 1】



【図 3 4 2】

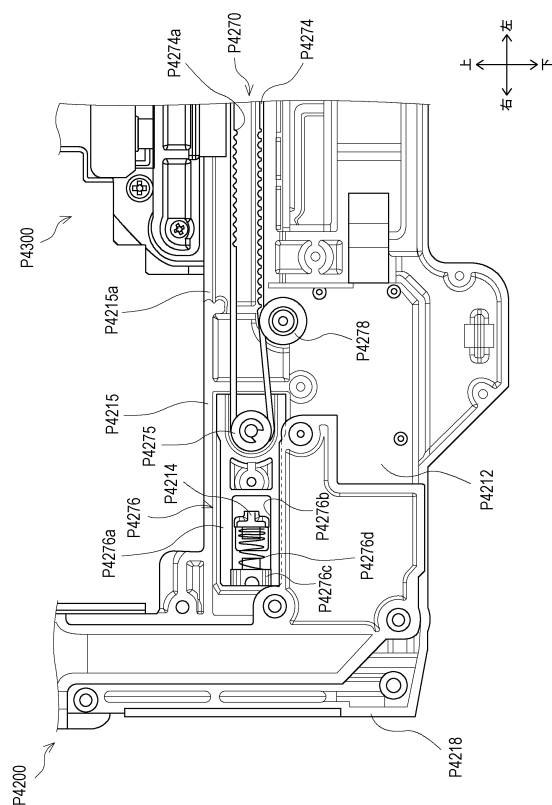


30

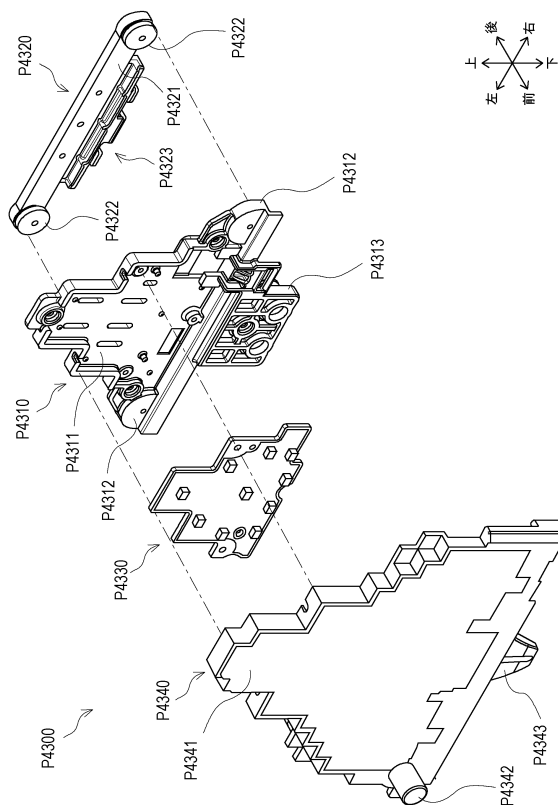
40

50

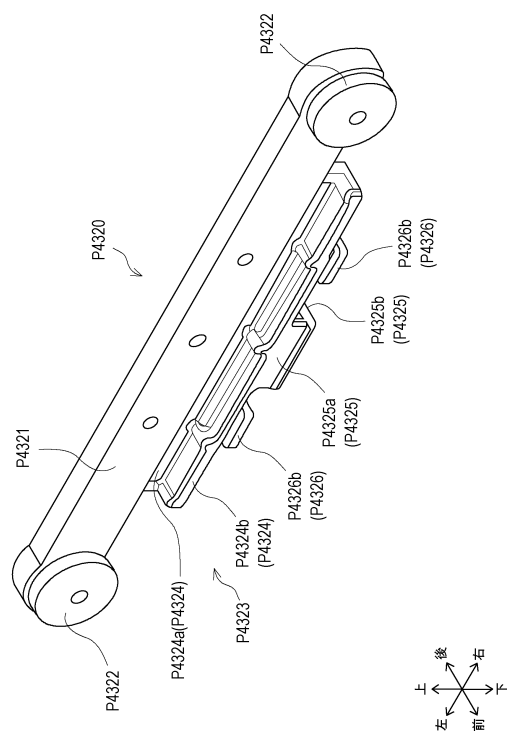
【図 3 5 1】



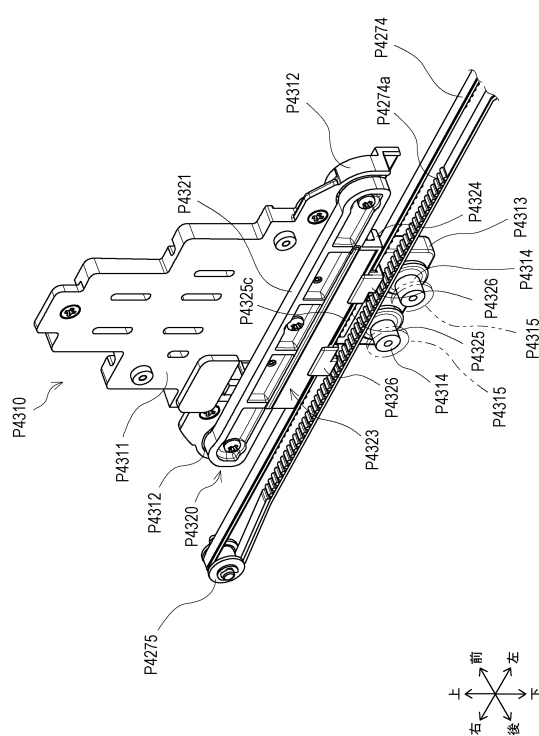
【図 3 5 2】



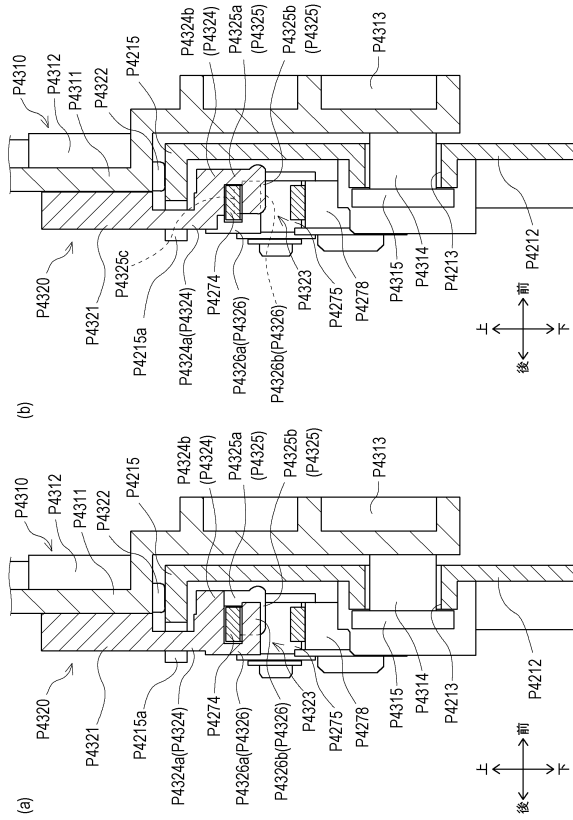
【図 3 5 3】



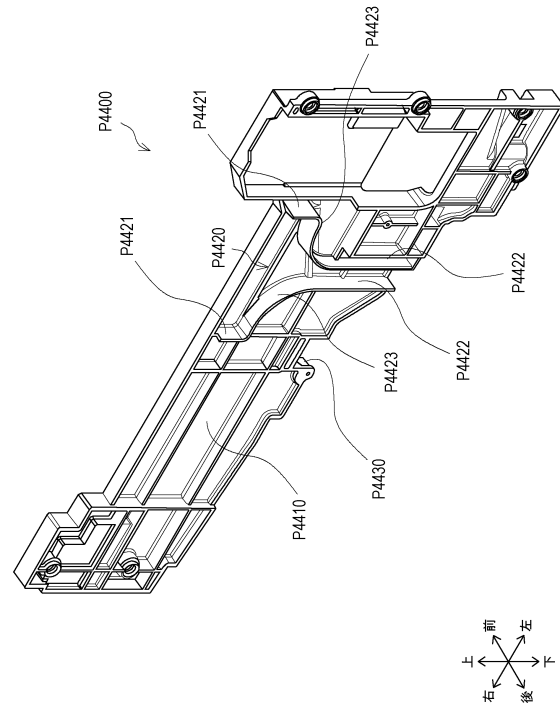
【図 3 5 4】



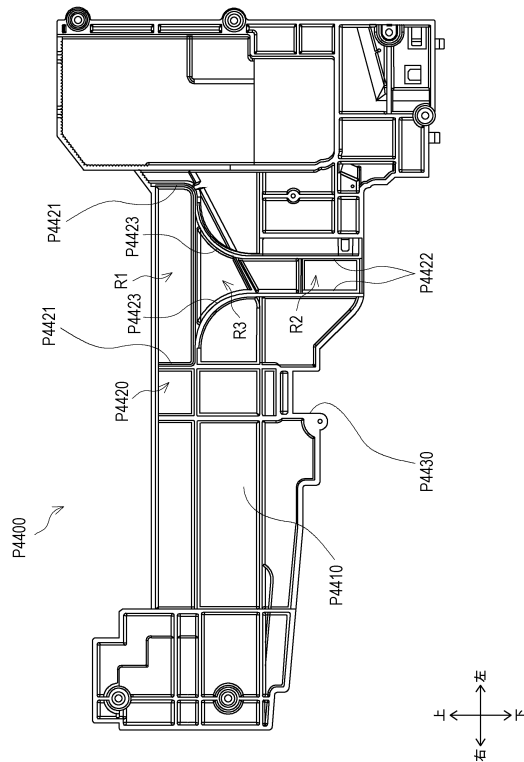
【図 3 5 5】



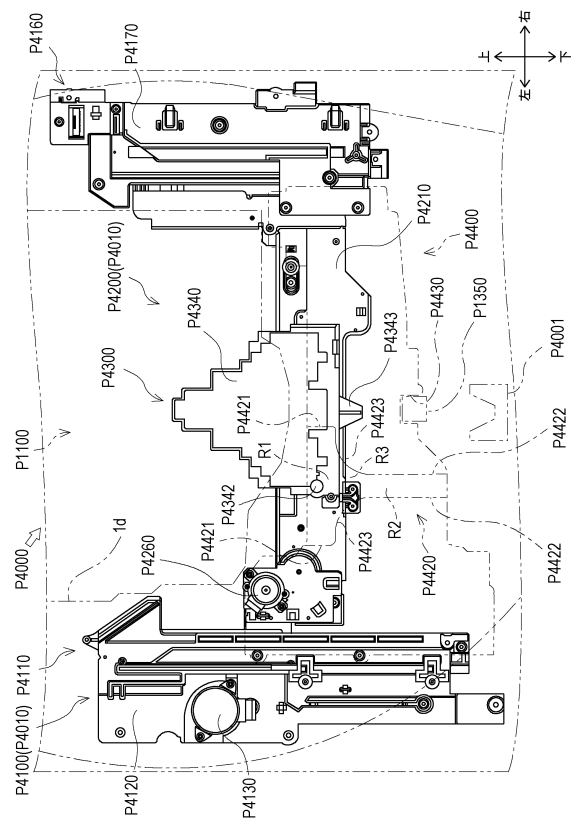
【図 3 5 6】



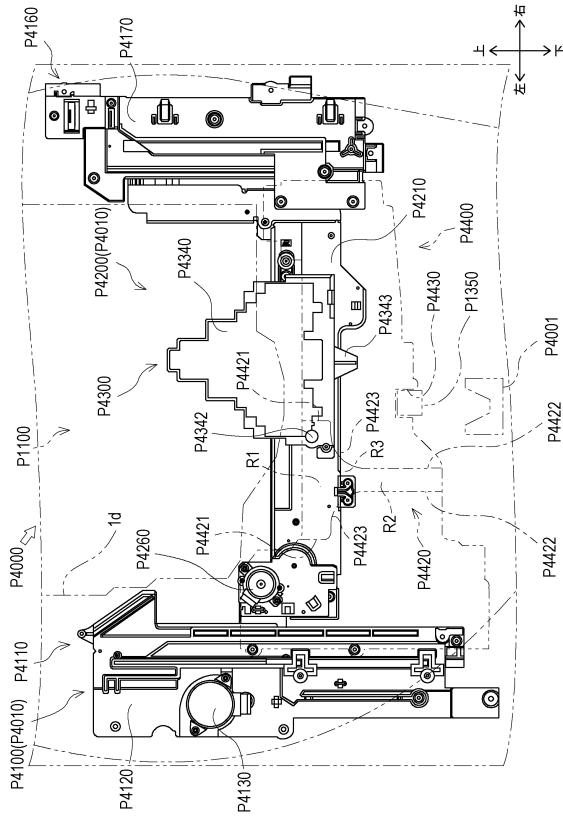
【図 3 5 7】



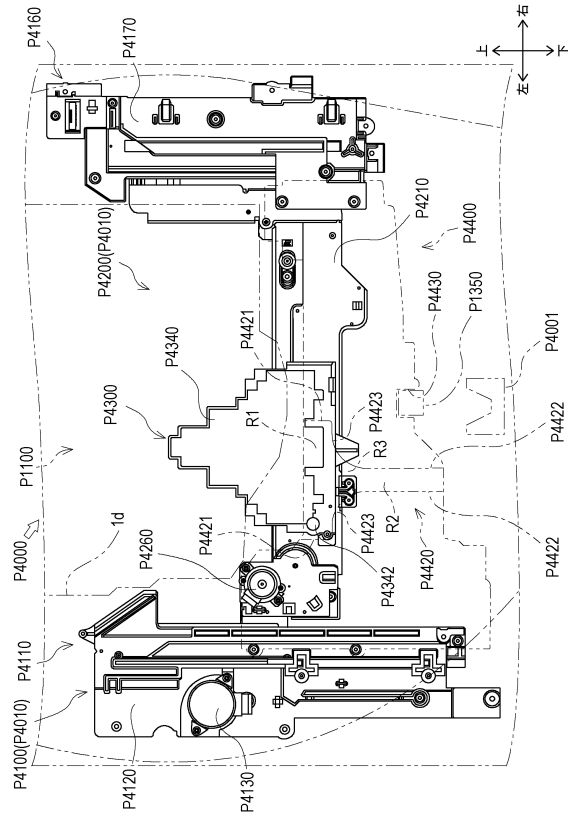
【図 3 5 8】



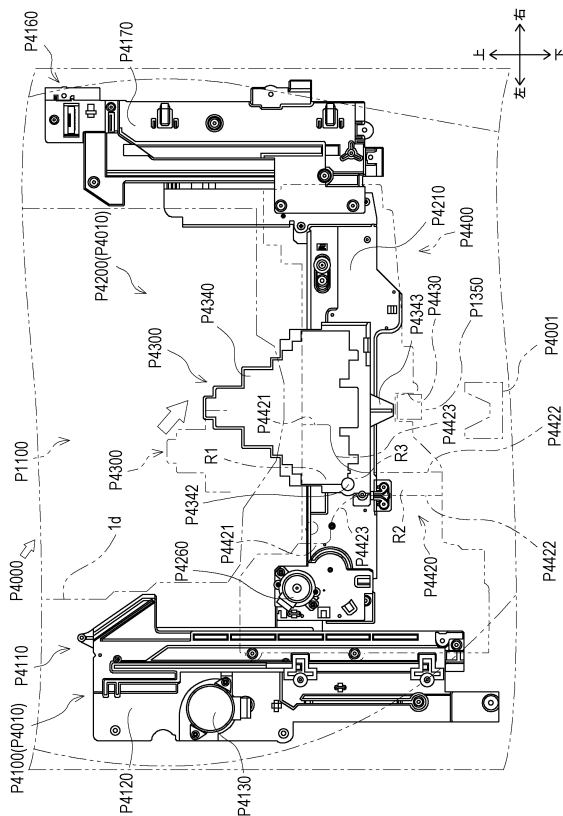
【図 3 5 9】



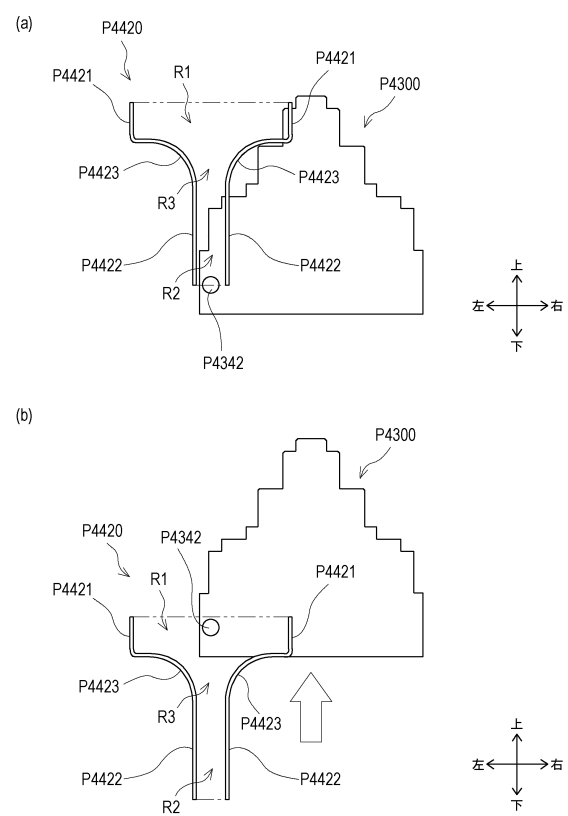
【図 3 6 0】



【図 3 6 1】



【図 3 6 2】



10

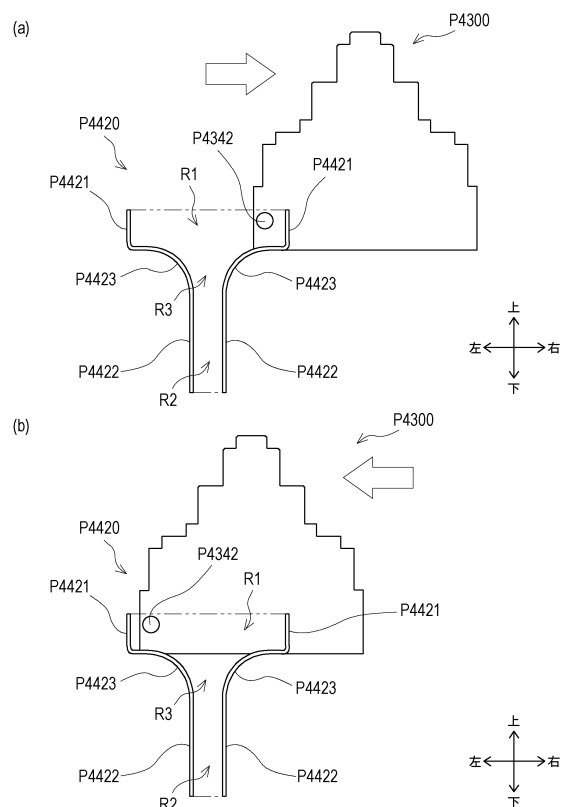
20

30

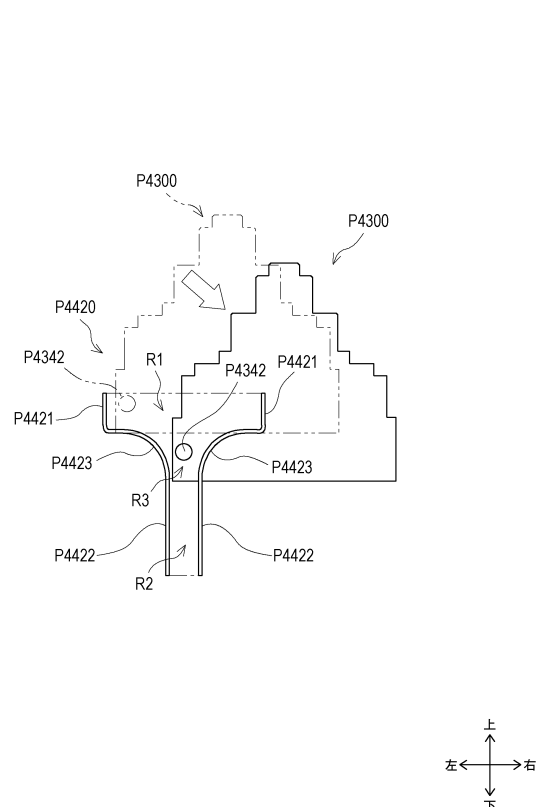
40

50

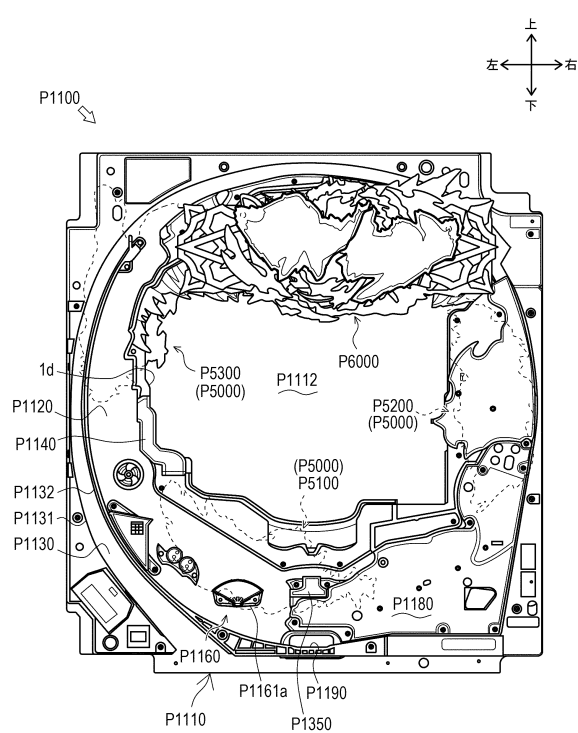
【図 3 6 3】



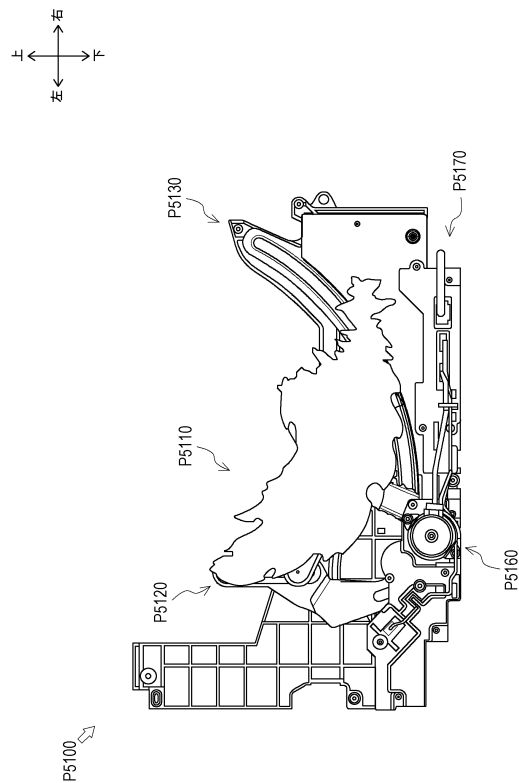
【図 3 6 4】



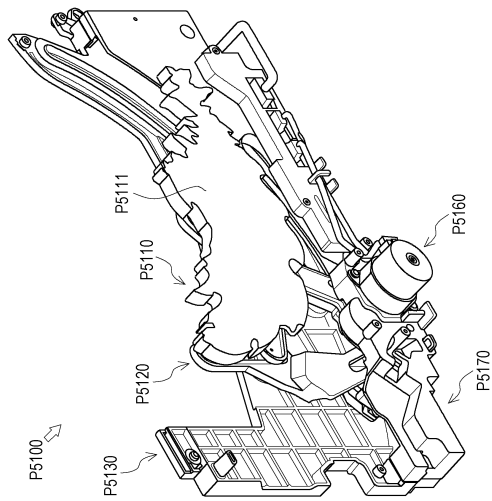
【図 3 6 5】



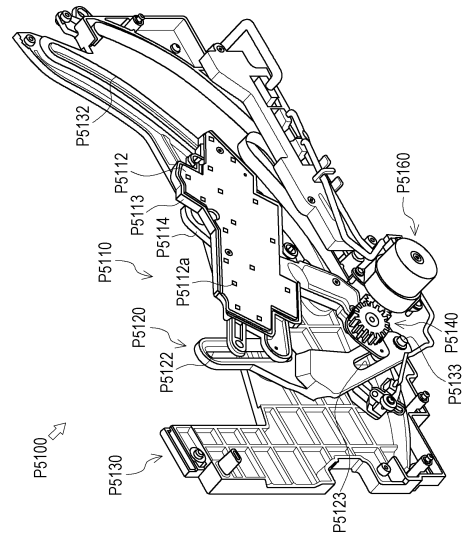
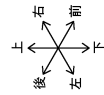
【図 3 6 6】



【図 3 6 7】



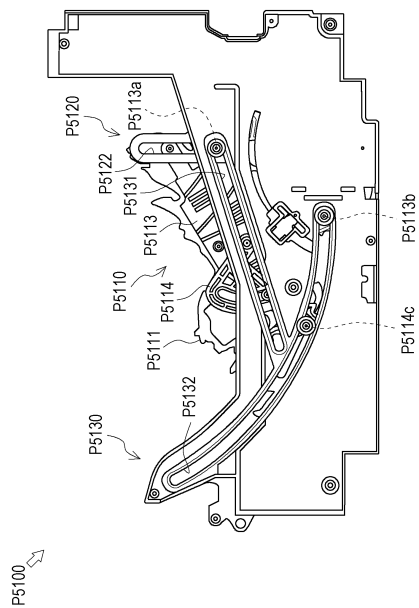
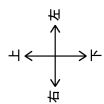
【図 3 6 8】



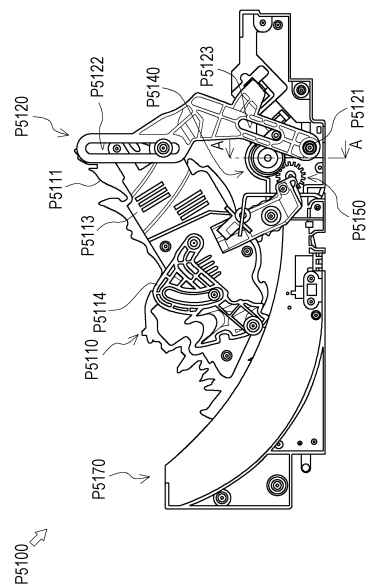
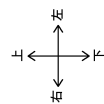
10

20

【図 3 6 9】



【図 3 7 0】

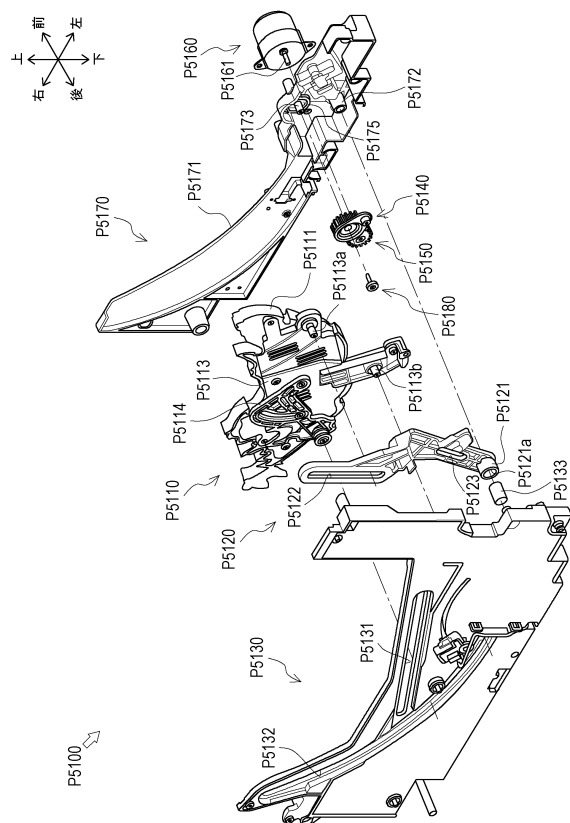


30

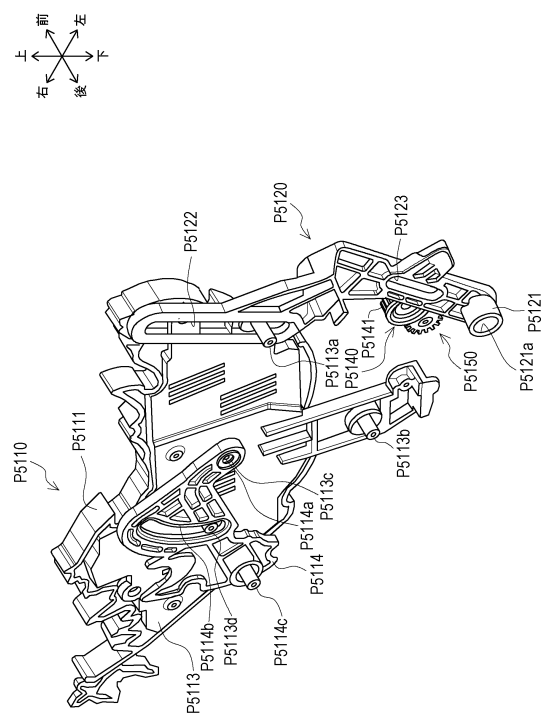
40

50

【図 3 7 1】



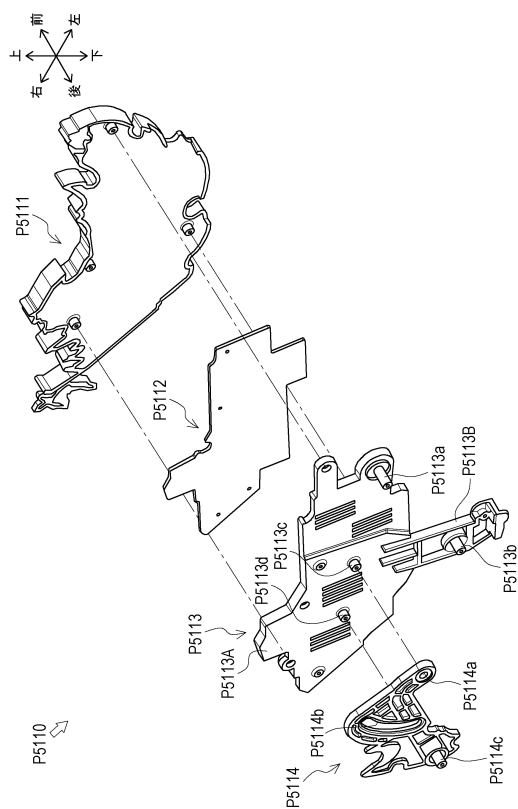
【図 3 7 2】



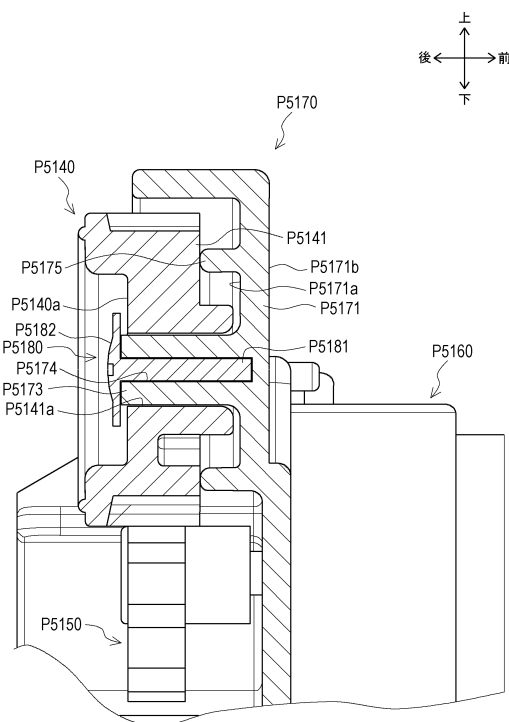
10

20

【図 3 7 3】



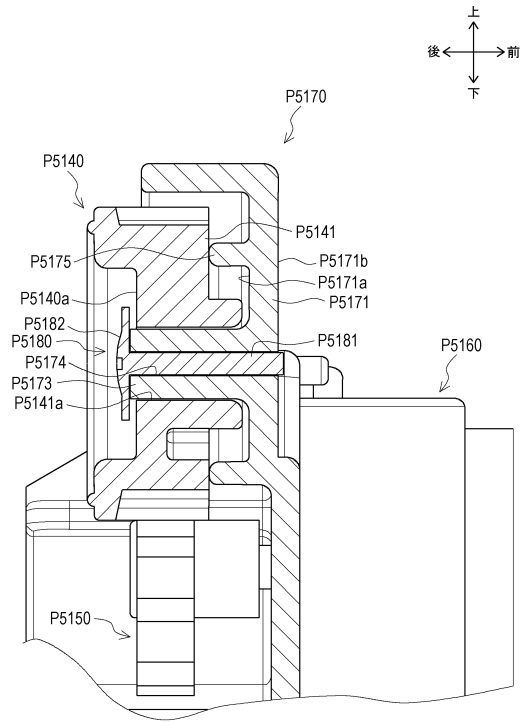
【図 3 7 4】



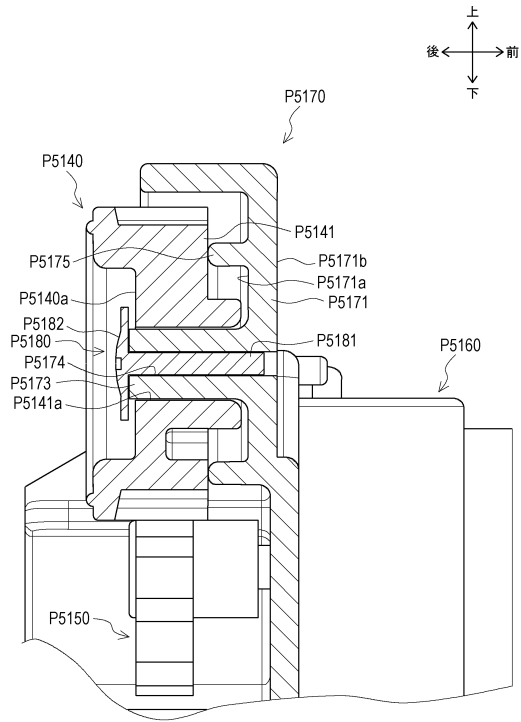
30

40

【図 3 7 9】



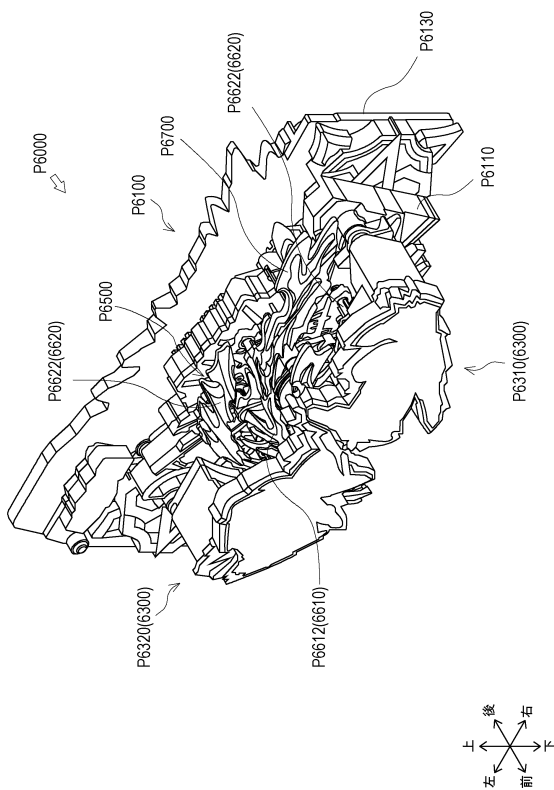
【図 3 8 0】



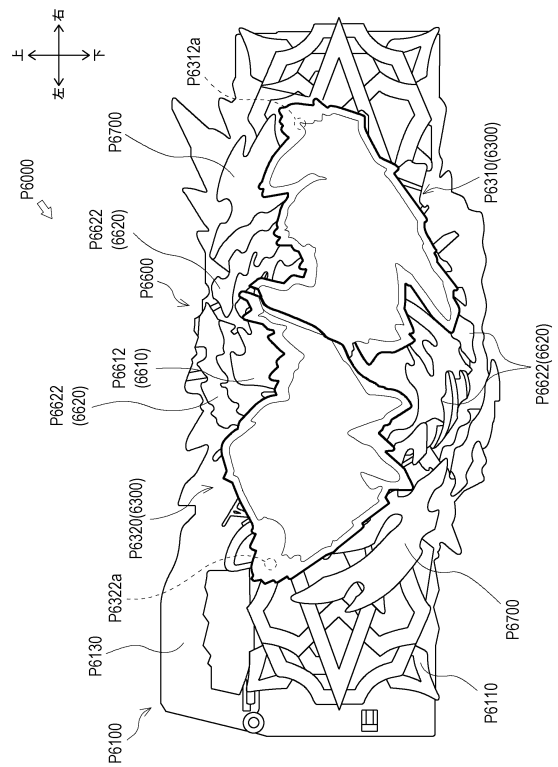
10

20

【図 3 8 1】



【図 3 8 2】

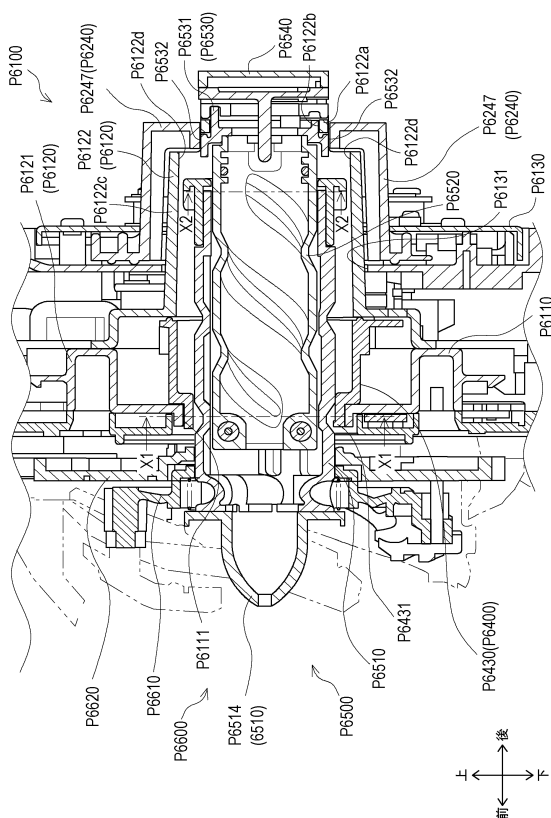


30

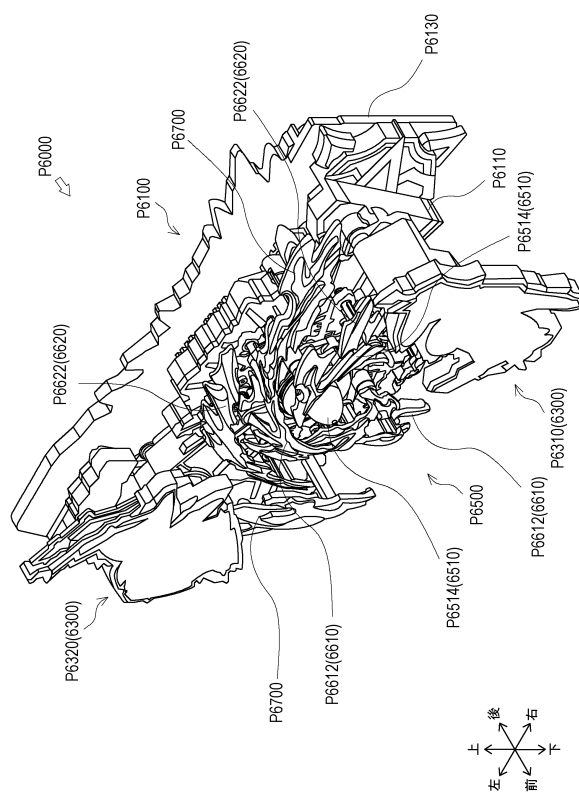
40

50

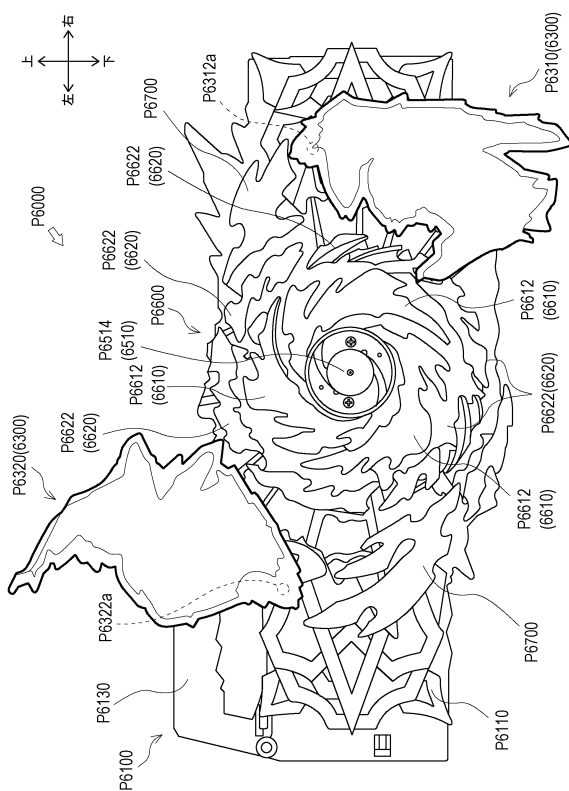
【圖 3 8 7】



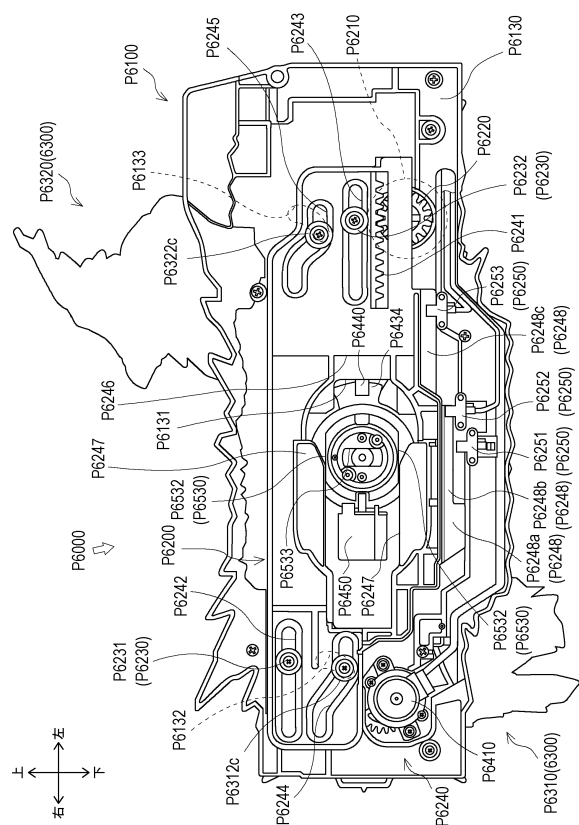
【図 3 8 8】



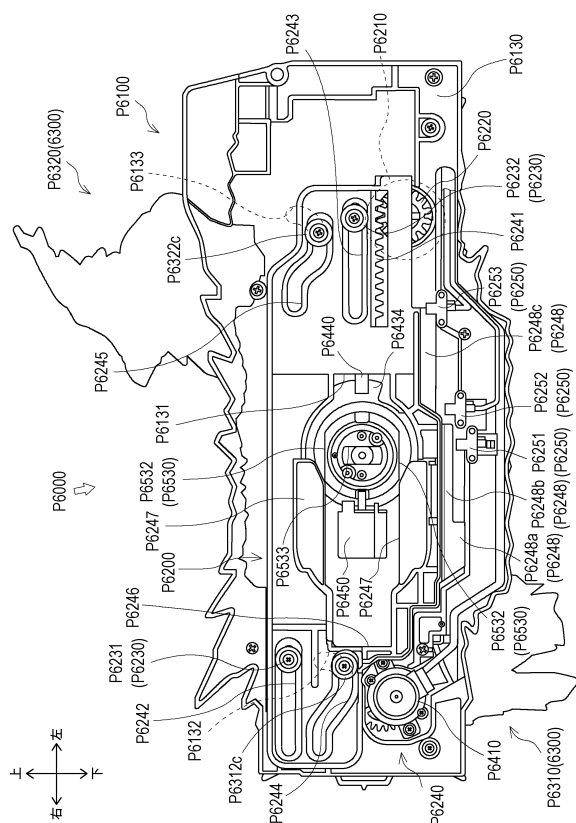
【圖 3 8 9】



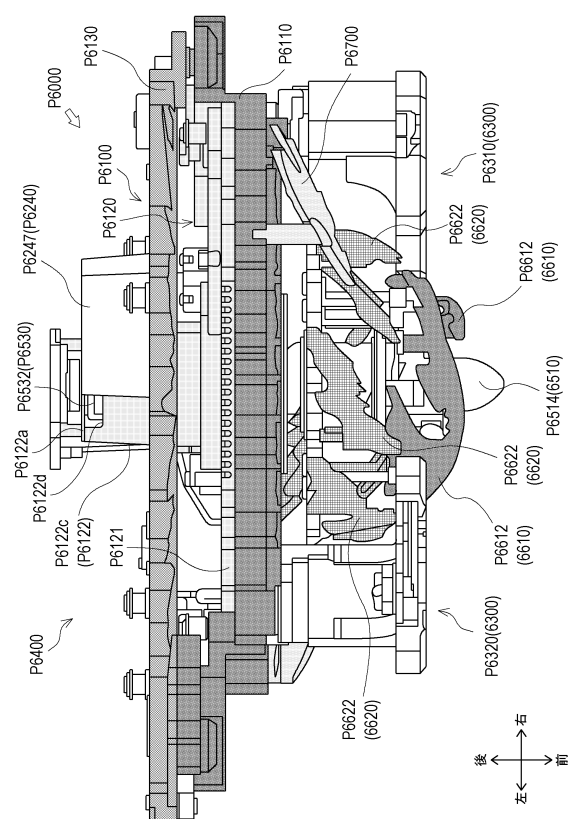
【図 390】



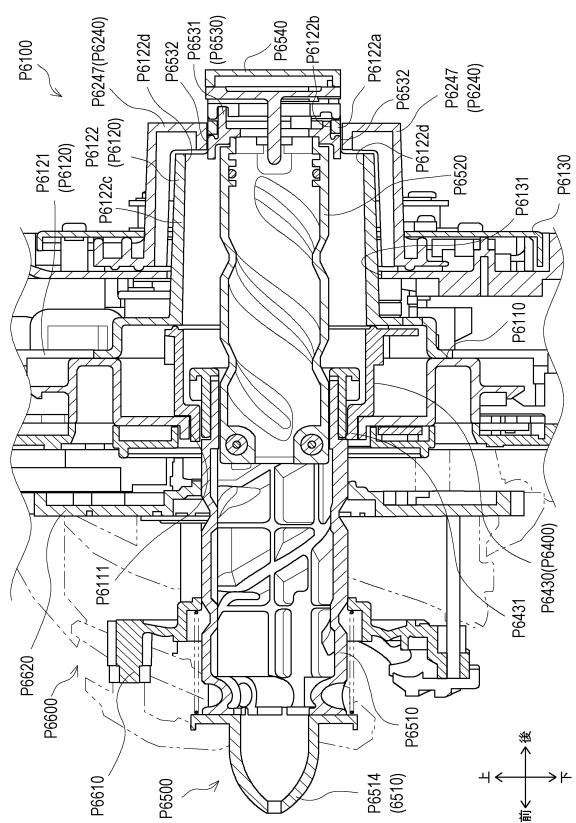
【図 3 9 1】



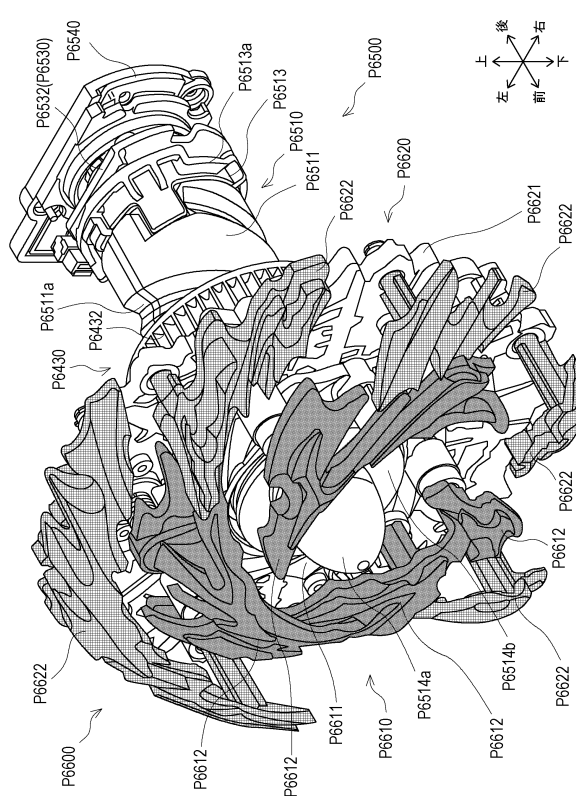
【図 3 9 2】



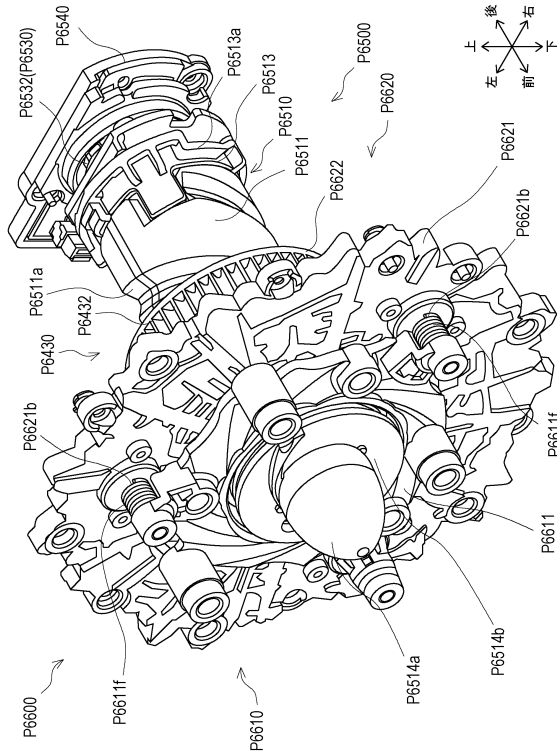
【図 3 9 3】



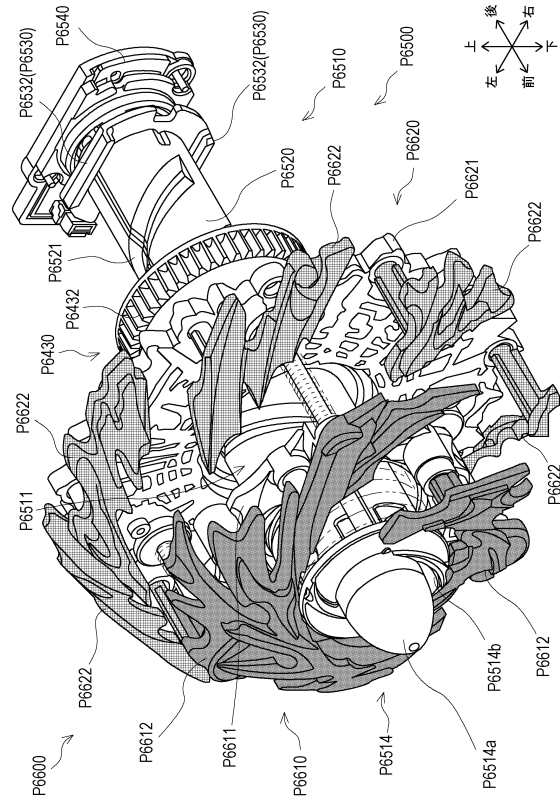
【図 3 9 4】



【図 3 9 5】



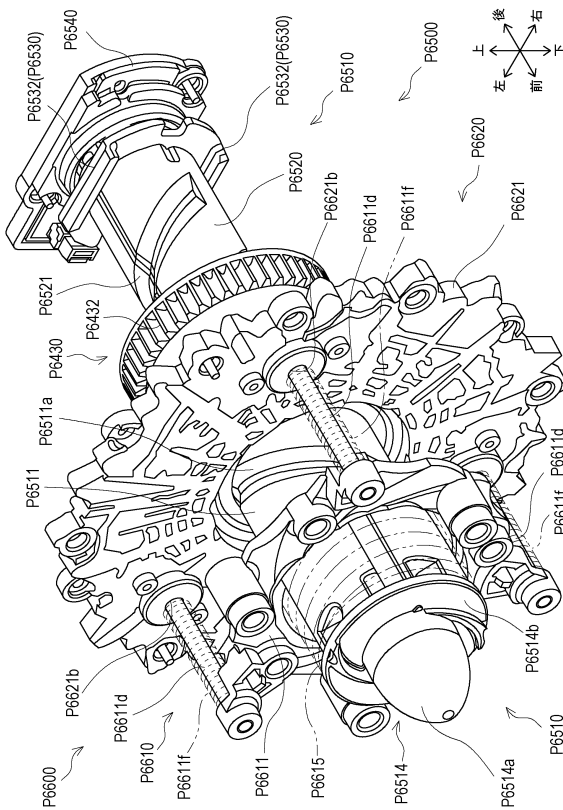
【図 3 9 6】



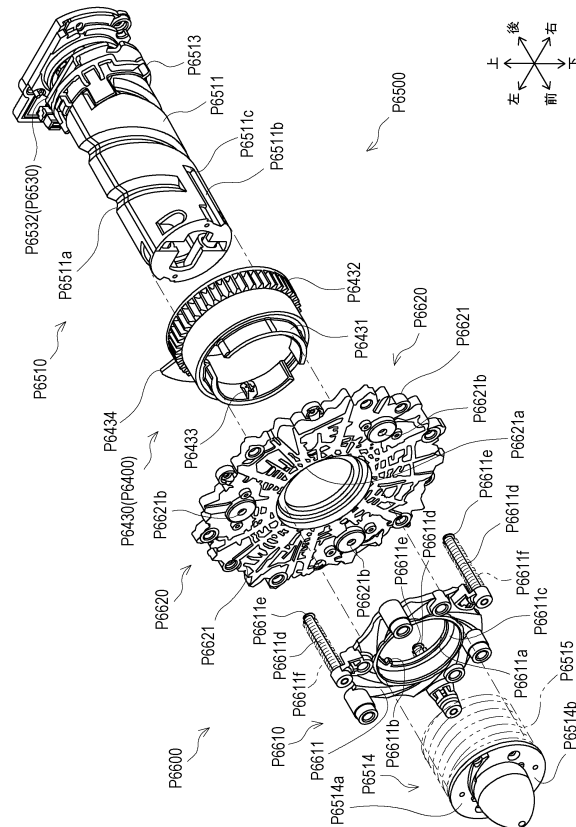
10

20

【図 3 9 7】



【図 3 9 8】

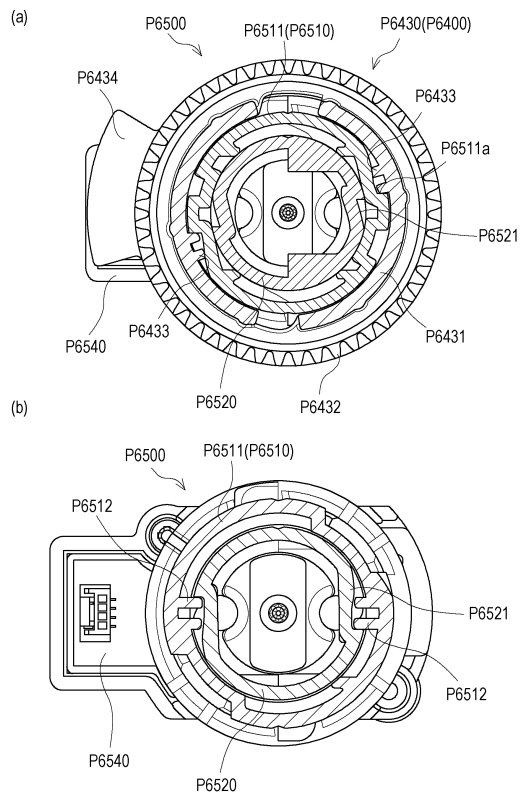


30

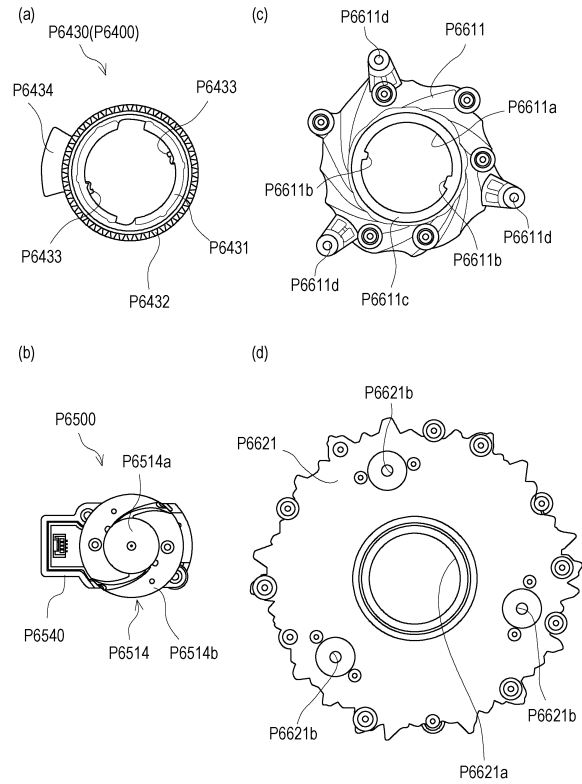
40

50

【図 3 9 9】



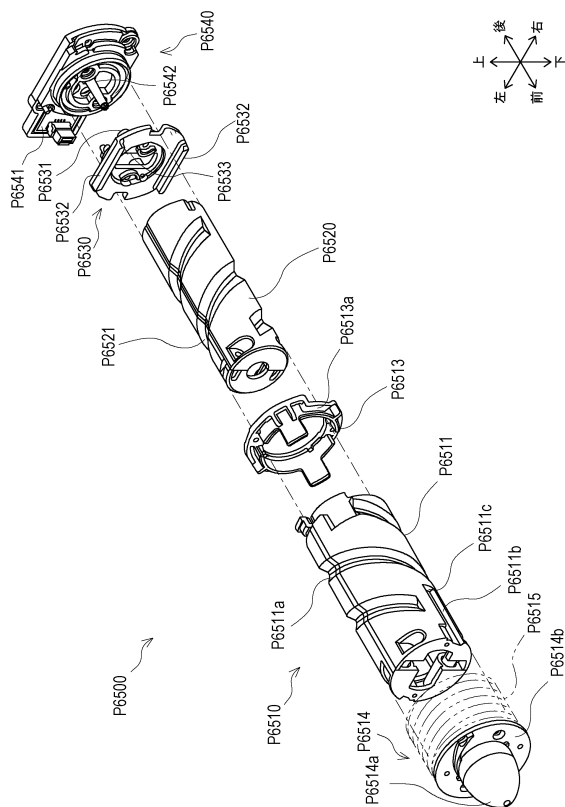
【図 4 0 0】



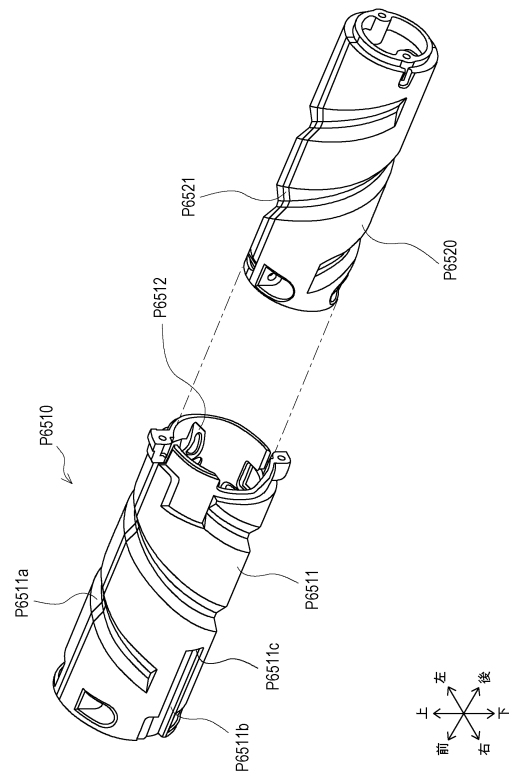
10

20

【図 4 0 1】



【図 4 0 2】

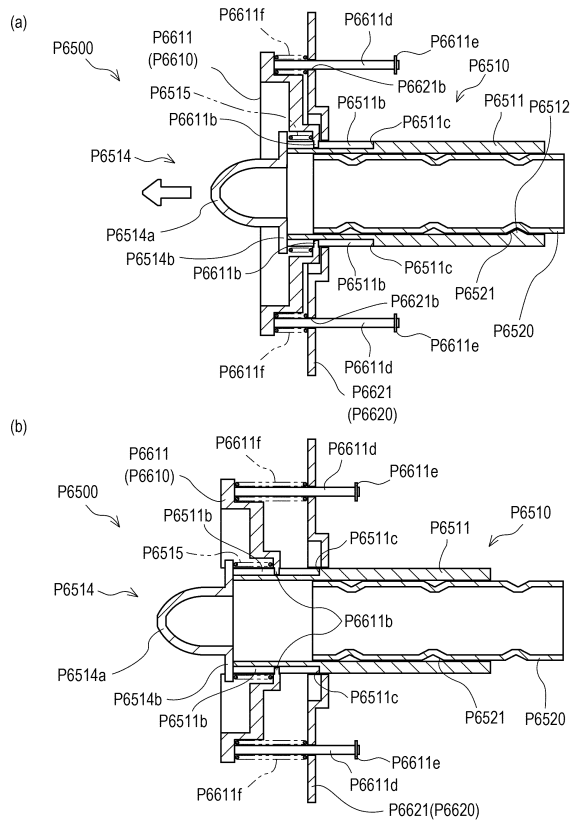


30

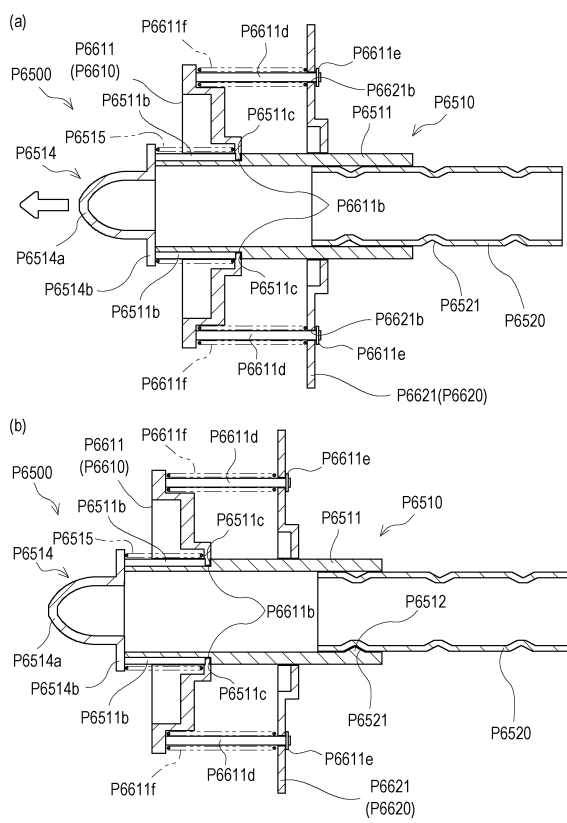
40

50

【図 403】



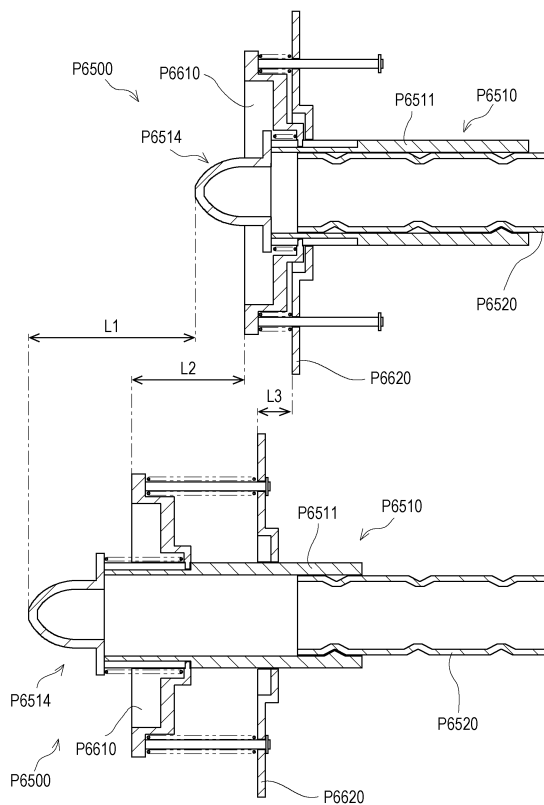
【図 404】



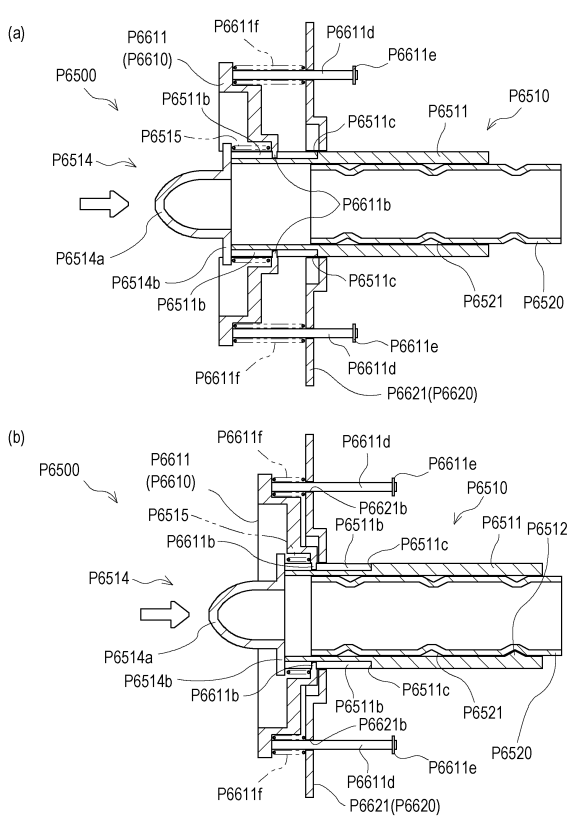
10

20

【図 405】



【図 406】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2011-110184 (JP, A)
特開 2011-234775 (JP, A)
特開 2010-075617 (JP, A)
特開 2021-108857 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 02