

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-27498

(P2018-27498A)

(43) 公開日 平成30年2月22日(2018.2.22)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 588 頁)

(21) 出願番号 特願2017-232964 (P2017-232964)
 (22) 出願日 平成29年12月4日(2017.12.4)
 (62) 分割の表示 特願2015-120088 (P2015-120088)
 の分割
 原出願日 平成22年12月13日(2010.12.13)

(71) 出願人 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 栗谷 信行
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 BA03

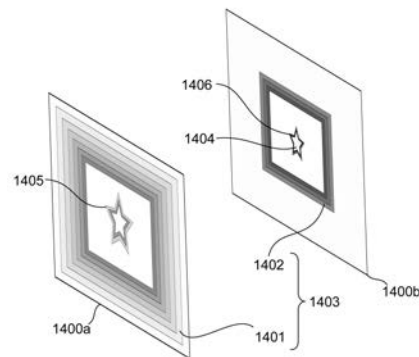
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】表示装置に表示された特定絵柄に意外性を持たせ、遊技者の興趣の低下を抑制することができるパチンコ機を提供する。

【解決手段】演出制御基板4010は、第1表示パネル1400a又は第2表示パネル1400bの少なくとも一方に特定絵柄1404を表示させるとともに、第1表示パネル1400aに、その特定絵柄1404の周囲に対応する位置に絵柄前面グラデーション1405を表示させ、かつ、第2表示パネル1400bに、その絵柄前面グラデーション1405に連続するように特定絵柄1404の周囲に対応する位置に絵柄後面グラデーション1406を表示させることにより、絵柄前面及び絵柄後面グラデーション1405、1406の視覚上の合成によって第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとの間に特定絵柄1404を結像させる。

【選択図】図467



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

後面映像を表示する後面表示パネルを搭載する表示装置と、
遊技媒体の所定の入賞口への入賞に応じて大当たり抽選を実行し、前記大当たり抽選に
当選した場合、特別遊技状態に移行する遊技制御手段と、

前記大当たり抽選に基づく特別図柄の変動表示が未実行の入賞数を示す保留表示を行う
保留表示手段と、

遊技者から見た場合に前記後面表示パネルの前側に配置されており、前面映像を表示し
、第 1 の領域を含む、透過型の前面表示パネルと、

前記大当たり抽選の結果に基づいて、前記前面表示パネル及び前記後面表示パネルの映
像を制御する周辺制御手段と、を備える遊技機であって、

前記後面表示パネルで、前記保留表示を表示可能な保留表示領域が定められており、前
記大当たり抽選の結果に基づく演出を表示可能であり、

前記第 1 の領域は、前記遊技者から見て前記保留表示領域と重ならないよう設定されて
おり、

前記周辺制御手段は、前記後面表示パネルに特定の前記演出を表示するとき、前記第 1
の領域内に前記前面映像を表示する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、いわゆる弾球式遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）などの遊技機に関
するものである。

【背景技術】

【0002】

一般的なパチンコ機は、遊技球が発射される遊技盤のほぼ中央にセンター役物と呼ばれ
る構造体が設けられており、このセンター役物には開口窓が形成されている。この開口窓
の周囲には、その遊技盤のコンセプトを装飾的に表した装飾体が設けられており、このよ
うな装飾体によって当該コンセプトが遊技者に印象付けられる。一方、上述した開口窓に
は、大当たり抽選の結果に応じて装飾図柄を変動表示する表示装置の表示領域の大部分が
露出しており、遊技者がある表示領域のある絵柄（以下、「特定絵柄」という）を視覚的
に認識可能な構成とされている（特許文献 1 参照）。

【0003】

従来パチンコ機では、このような構成によって、遊技者に対し、遊技者の手前側にお
いて、センター役物の一部である装飾体と表示領域に表示された特定絵柄との相対的な位
置関係を視認させることによって様々な演出効果を発揮し、遊技者を楽しませようとして
いた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2006 - 175177 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような従来パチンコ機においても遊技機の規則上、表示装置に表示されていなか
ればならない表示があり、これらの表示を確実に表示する必要があった。

【0006】

そこで、本発明は、遊技機の規則上、表示装置に表示されていなければならない表示を
確実に表示することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10	前記後面表示パネル及び前記後面表示パネルの映像を制御する周辺制御手段と、を備える遊技機であって、
20	【発明の詳細な説明】
20	【技術分野】
30	【0002】
30	【0003】
40	【0004】
50	【0005】
50	【0006】

【 0 0 0 7 】

第1の発明に係る遊技機は、後面映像を表示する後面表示パネルを搭載する表示装置と、遊技媒体の所定の入賞口への入賞に応じて大当たり抽選を実行し、前記大当たり抽選に当選した場合、特別遊技状態に移行する遊技制御手段と、前記大当たり抽選に基づく特別図柄の変動表示が未実行の入賞数を示す保留表示を行う保留表示手段と、遊技者から見た場合に前記後面表示パネルの前側に配置されており、前面映像を表示し、第1の領域を含む、透過型の前面表示パネルと、前記大当たり抽選の結果に基づいて、前記前面表示パネル及び前記後面表示パネルの映像を制御する周辺制御手段と、を備える遊技機であって、前記後面表示パネルで、前記保留表示を表示可能な保留表示領域が定められており、前記大当たり抽選の結果に基づく演出を表示可能であり、前記第1の領域は、前記遊技者から見て前記保留表示領域と重ならないよう設定されており、前記周辺制御手段は、前記後面表示パネルに特定の前記演出を表示するとき、前記第1の領域内に前記前面映像を表示することを特徴とする。

10

【 0 0 0 8 】

【 0 0 0 9 】

【 0 0 1 0 】

【 0 0 1 1 】

【 0 0 1 2 】

【 0 0 1 3 】

【 0 0 1 4 】

20

【 0 0 1 5 】

【 0 0 1 6 】

【 0 0 1 7 】

【 0 0 1 8 】

【 0 0 1 9 】

【 0 0 2 0 】

【 0 0 2 1 】

【 0 0 2 2 】

【 発明の効果 】

【 0 0 2 3 】

30

本発明に係る遊技機は、表示されていない表示を確実に表示することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 4 】

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

【 図 2 】 パチンコ機の正面図である。

【 図 3 】 パチンコ機の側面図である。

【 図 4 】 パチンコ機の平面図である。

【 図 5 】 パチンコ機の背面図である。

40

【 図 6 】 パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の後方から見た分解斜視図である。

【 図 7 】 パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠の前方から見た分解斜視図である。

【 図 8 】 外枠の正面斜視図である。

【 図 9 】 外枠の正面から見た分解斜視図である。

【 図 1 0 】 外枠の正面図である。

【 図 1 1 】 外枠の背面図である。

【 図 1 2 】 図 1 0 の B - B 断面図 (A) と図 1 2 (A) の C - C 断面図 (B)、D - D 断面図 (C)、E - E 断面図 (D) である。

50

【図 1 3】本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図である。

【図 1 4】外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図（A）と下方から見た斜視図（B）である。

【図 1 5】軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図 1 6】ロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

【図 1 7】扉枠の正面図である。

【図 1 8】扉枠の背面図である。

【図 1 9】扉枠を右前方から見た斜視図である。

10

【図 2 0】扉枠を左前方から見た斜視図である。

【図 2 1】扉枠の正面から見た分解斜視図である。

【図 2 2】扉枠の背面から見た分解斜視図である。

【図 2 3】（A）は扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、（B）は扉枠ベースユニットの背面斜視図である。

【図 2 4】扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 2 5】扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 2 6】扉枠ベースユニットにおけるサイドスピーカ電飾ユニットの左ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 2 7】図 2 6 を後ろから見た分解斜視図である。

20

【図 2 8】扉枠ベースユニットにおけるサイドスピーカ電飾ユニットの右ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 2 9】図 2 8 を後ろから見た分解斜視図である。

【図 3 0】扉枠ベースユニットにおける球送りユニットを分解して示す分解斜視図である。

【図 3 1】（A）は扉枠ベースユニットにおけるジョイントユニットの部分を拡大して示す斜視図であり、（B）はジョイントユニットを分解して示す分解斜視図である。

【図 3 2】（A）はトップランプ電飾ユニットの正面斜視図であり、（B）はトップランプ電飾ユニットの背面斜視図である。

【図 3 3】トップランプ電飾ユニットを斜め前下から示す斜視図である。

30

【図 3 4】（A）はトップランプ電飾ユニットを主な構成毎に分解して前から示す分解斜視図であり、（B）は（A）を後から示す分解斜視図である。

【図 3 5】トップランプ電飾ユニットにおけるトップランプリフレクタユニットを分解してトップランプベースと共に前から示す分解斜視図である。

【図 3 6】図 3 5 を後から示す分解斜視図である。

【図 3 7】トップランプ電飾ユニットにおける左回転灯を分解して示す分解斜視図である。

【図 3 8】トップランプ電飾ユニットにおける右回転灯を分解して示す分解斜視図である。

【図 3 9】トップランプ電飾ユニットにおける中央回転灯を分解して示す分解斜視図である。

40

【図 4 0】皿ユニットの正面斜視図である。

【図 4 1】皿ユニットの背面斜視図である。

【図 4 2】皿ユニットの平面図である。

【図 4 3】図 4 2 における A - A 断面図である。

【図 4 4】皿ユニットの皿奥板を取外した状態で示す背面図である。

【図 4 5】皿ユニットの皿奥板及び貸球ユニットを取外した状態で後から示す斜視図である。

【図 4 6】皿ユニットを主な構成部品毎に分解して前から示す分解斜視図である。

【図 4 7】図 4 6 を後ろから示す分解斜視図である。

50

- 【図 4 8】皿ユニットにおける皿ユニット本体を分解して前から示す分解斜視図である。
- 【図 4 9】図 4 8 を後ろから示す分解斜視図である。
- 【図 5 0】皿ユニットにおける第一球抜き機構を示す背面図である。
- 【図 5 1】皿ユニットにおける第二球抜き機構を後ろから示す斜視図である。
- 【図 5 2】皿ユニットにおける操作ボタンユニットを分解して示す分解斜視図である。
- 【図 5 3】皿ユニットにおける操作ボタンユニットの操作ボタンユニット基板を取外した状態の底面図である。
- 【図 5 4】皿ユニットにおける操作ボタンユニットのメインボタンを下から示す底面斜視図である。
- 【図 5 5】皿ユニットにおける操作ボタンユニットのメインボタンを分解して示す分解斜視図である。 10
- 【図 5 6】扉枠に取付けられたハンドル装置の断面図である。
- 【図 5 7】ハンドル装置を構成する操作ハンドル部とジョイントユニットとの関係を示す斜視図である。
- 【図 5 8】ハンドル装置における操作ハンドル部の分解斜視図である。
- 【図 5 9】操作ハンドル部とジョイントユニットの動作を説明するための動作図である。
- 【図 6 0】ハンドル装置と本体枠に設けられる打球発射装置との関係を示す斜視図である。
- 【図 6 1】ハンドル装置と打球発射装置とを連結する状態を説明するための断面図である。 20
- 【図 6 2】(A) は皿ユニット内での遊技球の流れを示す説明図であり、(B) は皿ユニット内での第二球抜き口と遊技球の流れとの関係を示す説明図である。
- 【図 6 3】皿ユニットにおける横長の球流入口と貯留皿との関係を示す説明図である。
- 【図 6 4】ガラスユニットの正面斜視図である。
- 【図 6 5】ガラスユニットを分解して前から示す分解斜視図である。
- 【図 6 6】図 6 5 を後ろから示す分解斜視図である。
- 【図 6 7】部品を取付ける前の本体枠主体の正面図である。
- 【図 6 8】部品を取付ける前の本体枠主体の背面図である。
- 【図 6 9】部品を取付ける前の本体枠主体の側面図である。
- 【図 7 0】部品を取付ける前の本体枠主体の背面から見た斜視図である。 30
- 【図 7 1】部品を取付けた本体枠の前方から見た斜視図である。
- 【図 7 2】部品を取付けた本体枠を外枠に軸支した状態を前方から見た斜視図である。
- 【図 7 3】部品を取付けた本体枠の背面図である。
- 【図 7 4】部品を取付けた本体枠の背面から見た斜視図である。
- 【図 7 5】パチンコ機の中程(主制御基板ボックス部分)の水平線で切断したパチンコ機の断面平面図である。
- 【図 7 6】遊技盤の正面から見た斜視図である。
- 【図 7 7】遊技盤の正面図である。
- 【図 7 8】遊技盤の背面図である。
- 【図 7 9】遊技盤の平面図である。 40
- 【図 8 0】遊技盤に形成される取り外し防止機構部分の拡大斜視図である。
- 【図 8 1】遊技盤の取り外し防止機構に対する本体枠側の構造を示す本体枠の部分斜視図である。
- 【図 8 2】図 7 6 乃至図 7 9 に示す遊技盤とは異なる第二の実施形態の遊技盤における前構成部材、遊技パネル、及びパネルホルダを組立てた状態で縦方向に切断して示す断面図である。
- 【図 8 3】第二の実施形態の遊技盤を主に構成する前構成部材、遊技パネル、及びパネルホルダ等を分解して斜め前から見た分解斜視図である。
- 【図 8 4】図 8 3 を斜め後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 8 5】盤用基板ホルダに主制御基板ボックスを固定した状態で斜め後ろから示す斜視図 50

である。

【図 8 6】図 8 5 を盤用基板ホルダ、ドロワホルダ、及び主制御基板ボックスに分解して斜め後から示す分解斜視図である。

【図 8 7】遊技盤における機能表示ユニットの分解斜視図の概略図である。

【図 8 8】機能表示シールの概略図である。

【図 8 9】遊技窓を介して遊技盤の機能表示シールを見た部分図である。

【図 9 0】打球発射装置の全体の斜視図 (A) , 発射モータ部分を取り外した状態の斜視図 (B) である。

【図 9 1】打球発射装置の分解斜視図である。

【図 9 2】打球発射装置と発射レールとの関係を示す正面図 (A) , 発射モータ部分の斜視図 (B) である。

10

【図 9 3】操作ハンドル部を操作していない状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。

【図 9 4】操作ハンドル部を操作している状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。

【図 9 5】打球発射装置に設けられるスライド部材の平面図 (A) , 正面図 (B) , 正面から見た斜視図 (C) , 正面図 (B) の A - A 断面図 (D) である。

【図 9 6】賞球タンクの斜視図 (A) 、平面図 (B) 、側面図 (C) である。

【図 9 7】従来の賞球タンク (A) , (B) と本実施形態に係る賞球タンク (C) との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。

20

【図 9 8】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ機 1 の背面側から見た斜視図である。

【図 9 9】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ機 1 の正面側から見た斜視図である。

【図 1 0 0】タンクレール部材の下流部と球通路ユニットの上流部との関係を示す断面図 (A) と平面図 (B) である。

【図 1 0 1】本体枠と球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す分解斜視図である。

【図 1 0 2】球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す背面図である。

【図 1 0 3】球通路ユニットの背面から見た斜視図である。

30

【図 1 0 4】球通路ユニットの正面図である。

【図 1 0 5】球通路ユニットと賞球ユニットとの連結構造を説明するための側面図である。

【図 1 0 6】賞球ユニットの背面側から見た分解斜視図である。

【図 1 0 7】払出モータと払出部材としてのスプロケットとの関係を説明するための背面図である。

【図 1 0 8】賞球ユニットの通路と駆動関係を説明するための背面図である。

【図 1 0 9】図 1 0 8 の A - A 断面図である。

【図 1 1 0】賞球ユニットと満タンユニットとの関係を示す斜視図である。

【図 1 1 1】満タンユニットの斜視図である。

40

【図 1 1 2】満タンユニットの正面から見た分解斜視図である。

【図 1 1 3】満タンユニットの背面から見た分解斜視図である。

【図 1 1 4】満タンユニットとファール口との関係を示す一部破断斜視図である。

【図 1 1 5】満タンユニットに設けられる底面揺動板部分で切断した横断面図である。

【図 1 1 6】満タンユニットとファール口との関係を示す断面図である。

【図 1 1 7】錠装置と本体枠との関係を示す背面斜視図である。

【図 1 1 8】錠装置の本体枠への掛け止め構造を示す拡大側方断面図である。

【図 1 1 9】パチンコ機の縦方向中央よりやや下方の位置で水平方向に切断した一部断面図である。

【図 1 2 0】錠装置と本体枠の側壁との詳細な関係を示す拡大断面図である。

50

- 【図121】錠装置の側面図(A)、前面側から見た斜視図(B)である。
- 【図122】錠装置の背面側から見た斜視図(A)、錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられるガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の斜視図(B)、(C)である。
- 【図123】錠装置の分解斜視図である。
- 【図124】ガラス扉用摺動杆と本体枠用摺動杆の作用を説明するための正面図である。
- 【図125】不正防止部材の作用を説明するための正面図である。
- 【図126】基板ユニットを背面側から見た斜視図である。
- 【図127】基板ユニットの背面側から見た分解斜視図である。
- 【図128】基板ユニットを前面側から見た斜視図である。
- 【図129】基板ユニットの前面側から見た分解斜視図である。 10
- 【図130】基板ユニットの主体をなす枠用基板ホルダの前面側から見た正面図である。
- 【図131】枠用基板ホルダの背面図である。
- 【図132】基板ユニットの背面図である。
- 【図133】払出制御基板ボックス及び端子基板ボックスを取り外した状態の基板ユニットの背面図である。
- 【図134】基板ユニットに設けられる各基板の接続関係を示す平面図である。
- 【図135】基板ユニットと遊技盤との電気的な接続を示す概略図である。
- 【図136】払出制御基板と基板ユニットとの配線等を示すパチンコ機の背面図の一部である。
- 【図137】図138の断面図の断面箇所を説明するための遊技盤の正面図である。 20
- 【図138】図137のC-C断面図である。
- 【図139】第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機であってカバー体を開放した状態の背面から見た斜視図である。
- 【図140】第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機の側面図である。
- 【図141】第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機であってカバー体の開放側から見た斜視図である。
- 【図142】第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機であってカバー体の軸支側から見た斜視図である。
- 【図143】第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機の背面図である。
- 【図144】第二実施形態に係るカバー体を取り外した状態のパチンコ機の背面図である 30
- 。
- 【図145】第二実施形態に係るカバー体の下辺部と重合当接する払出制御基板ボックスの斜視図である。
- 【図146】第二実施形態に係るカバー体の内側から見た斜視図である。
- 【図147】第二実施形態に係るカバー体に設けられるシリンダ錠の作用を説明するための背面図である。
- 【図148】図143のA-A断面図である。
- 【図149】図143のB-B断面図である。
- 【図150】図143のC-C断面図である。
- 【図151】遊技盤の正面図である。 40
- 【図152】遊技盤を斜め右前から見た斜視図である。
- 【図153】遊技盤を斜め左前から見た斜視図である。
- 【図154】遊技盤を斜め後から見た斜視図である。
- 【図155】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図である。
- 【図156】遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。
- 【図157】(A)は遊技盤におけるアタッカユニット、サイド入賞口部材、及びゲート部材を斜め前から示す斜視図であり、(B)は(A)を斜め後から示す斜視図である。
- 【図158】(A)は遊技盤におけるセンター役物を斜め前から示す斜視図であり、(B)は(A)を斜め後から示す斜視図である。
- 【図159】遊技盤におけるセンター役物を斜め後下から示す斜視図である。 50

【図160】(A)は裏ユニットを斜め前から見た斜視図であり、(B)は裏ユニットを斜め後から見た斜視図である。

【図161】裏ユニットを主な構成毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図162】裏ユニットを主な構成毎に分解して斜め後から見た分解斜視図である。

【図163】裏ユニットにおける裏箱ユニットを主な構成毎に分解して斜め前から見た斜視図である。

【図164】裏箱ユニットを主な構成毎に分解して斜め後から見た斜視図である。

【図165】左可動装飾体ユニットをスライドラックカバーと昇降レールカバーとを外した状態で示す斜視図である。

【図166】左可動装飾体ユニットの動きを示す説明図である。

10

【図167】(A)は裏ユニットにおける右可動装飾体ユニットを斜め前から見た斜視図であり、(B)は右可動装飾体ユニットを斜め後から見た斜視図である。

【図168】右可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め前から見た分解斜視図である。

【図169】右可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め後から見た分解斜視図である。

【図170】右可動装飾体ユニットにおける右可動装飾体の回動動作を示す説明図である。

【図171】右可動装飾体ユニットにおける右可動装飾体の伸縮動作を示す説明図である。

20

【図172】裏ユニットにおける上部左可動装飾体ユニットを斜め前から見た斜視図である。

【図173】上部左可動装飾体ユニットを斜め後から見た斜視図である。

【図174】上部左可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め前上から見た分解斜視図である。

【図175】上部左可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め後下から見た分解斜視図である。

【図176】(A)は裏ユニットにおける上部中可動装飾体ユニットを斜め前から見た斜視図であり、(B)は上部中可動装飾体ユニットを斜め後から見た斜視図である。

【図177】(A)は上部中可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(B)は上部中可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して後から見た分解斜視図である。

30

【図178】遊技盤を右斜め上から見た斜視図である。

【図179】図151におけるア-ア線において切断した断面図である。

【図180】遊技盤を右斜め下から見た斜視図である。

【図181】左可動装飾体が右方向へ移動した状態を示す遊技盤の正面図である。

【図182】右方向へ移動した左可動装飾体の副装飾体が上昇した状態を示す遊技盤の正面図である。

【図183】右可動装飾体が直立状に回動した状態を示す遊技盤の正面図である。

【図184】右可動装飾体が左側へ回動すると共に上部左可動装飾体が降下した状態を示す遊技盤の正面図である。

40

【図185】図184の状態から右可動装飾体が伸長した状態を示す遊技盤の正面図である。

【図186】図185の状態から右可動装飾体が更に伸長した状態を示す遊技盤の正面図である。

【図187】上部中可動装飾体の動きを示す説明図である。

【図188】裏ユニットの液晶表示装置よりも上側の部分で遊技盤と共に横方向へ切断した断面図である。

【図189】主基板及び周辺基板のブロック図である。

【図190】液晶制御基板4150の構成を示す説明図である。

50

【図191】VDP4150cと画像分割モジュール4150fとの詳細な構成を示す説明図である。

【図192】第1同期信号SSOの説明図である。

【図193】画像(データ)分割の1つの態様を示す概略図である。

【図194】画像(データ)分割による処理の概要を示すタイミングチャートである。

【図195】2枚のパネルのうち一方のパネル(例えば、第1パネルLCD1)にのみ画像を表示する場合の処理の概要を示すタイミングチャートである。

【図196】2枚のパネルLCD1、LCD2に画像を表示している状態から、第1パネルLCD1のみが画像を表示する状態への切り替え処理の概要を示すタイミングチャートである。

10

【図197】2枚のパネルLCD1、LCD2に画像を表示している状態から、第2パネルLCD2のみが画像を表示する状態への切り替え処理の概要を示すタイミングチャートである。

【図198】画像(データ)の分割の別の態様を示す概略図である。

【図199】画像(データ)分割の別の態様による処理の概要を示すタイミングチャートである。

【図200】画像サイズ(画面サイズ)が互いに異なる表示パネルLCD1、LCD2を利用する場合の第1同期信号SSO、第2同期信号SSEの説明図である。

【図201】主制御基板における機能的な構成を示すブロック図である。

【図202】主基板の主制御基板に搭載される主制御MPUが実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図203】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。

【図204】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図205】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図206】第一・第二始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図207】第二特別図柄先行処理の処理ステップを示すフローチャートである。

【図208】先行判定テーブルを示す図である。

【図209】第二特別図柄先行処理の処理ステップを示すフローチャートである。

【図210】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図211】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図212】当たり変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図213】当たり変動パターンテーブル設定処理において、設定されるテーブルの振り分けを示す表である。

【図214】高期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図215】高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、設定されるテーブルの振り分けを示す表である。

【図216】低期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図217】低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、設定されるテーブルの振り分けを示す表である。

40

【図218】当たり変動パターンテーブル設定処理において選択され得る当たり変動パターンテーブルA~Cに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。

【図219】当たり変動パターンテーブル設定処理において選択され得る当たり変動パターンテーブルD~Mに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。

【図220】高期待外れ変動パターン設定処理において選択され得る高期待外れ変動パターンテーブルN~Sに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。

【図221】低期待外れ変動パターン設定処理において選択され得る低期待外れ変動パターンテーブルT~Z、AA、BB、CCに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。

50

- 【図 2 2 2】変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 3】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 4】小当たり成立時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 5】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 6】特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 2 7】液晶表示装置の表示について説明する概念図である。
- 【図 2 2 8】液晶表示装置の表示について説明する概念図である。
- 【図 2 2 9】液晶表示装置に装飾図柄の変動表示及び演出表示が表示されている様子の一例を示す図である。
- 【図 2 3 0】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。 10
- 【図 2 3 1】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 3 2】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 3 3】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 3 4】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 3 5】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。 20
- 【図 2 3 6】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 3 7】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 3 8】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 3 9】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 0】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。 30
- 【図 2 4 1】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 2】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 3】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 4】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 5】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。 40
- 【図 2 4 6】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 7】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 8】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 4 9】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図 2 5 0】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を 50

示す図である。

【図251】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図252】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図253】連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図254】連続演出の変形例について説明する図である。

【図255】連続演出の変形例について説明する図である。

【図256】連続演出における装飾図柄の変動を表すタイミングチャートの一例である。

【図257】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図258】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図259】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図260】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図261】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図262】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図263】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図264】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図265】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図266】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図267】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図268】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図269】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図270】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図271】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図272】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図273】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図274】切り抜きスベリ演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図275】第1特殊モード演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図276】第1特殊モード演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図339】ステップアップ予告B演出を説明するための図である。
- 【図340】ステップアップ予告B演出を説明するための図である。
- 【図341】ステップアップ予告B演出を説明するための図である。
- 【図342】ステップアップ予告B演出を説明するための図である。
- 【図343】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。
- 【図344】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。
- 【図345】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。
- 【図346】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。
- 【図347】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。
- 【図348】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。 10
- 【図349】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。
- 【図350】ステップアップ予告C演出を説明するための図である。
- 【図351】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図352】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図353】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図354】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図355】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図356】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図357】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図358】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。 20
- 【図359】ステップアップ予告D演出を説明するための図である。
- 【図360】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図361】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図362】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図363】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図364】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図365】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図366】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図367】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図368】リーチ選択演出を説明するための図である。 30
- 【図369】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図370】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図371】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図372】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図373】リーチ選択演出を説明するための図である。
- 【図374】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図375】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図376】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。 40
- 【図377】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図378】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図379】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図380】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。
- 【図381】図376と同様のフレーム画像を表す説明図である。 50

【図382】図381と同様のフレーム画像を表す説明図である。

【図383】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図384】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図385】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図386】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図387】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図388】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図389】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図390】リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図391】3Dリーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図392】両面リーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図393】両面リーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図394】両面リーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図395】両面リーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図396】両面リーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図397】両面リーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図398】両面リーチ演出の一例として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。

【図399】両面リーチ演出の変形例について説明する図である。

【図400】両面リーチ演出の変形例について説明する図である。

【図401】両面リーチ演出の変形例について説明する図である。

【図402】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図403】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図404】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図405】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図406】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図407】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図408】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

10

20

30

40

50

【図409】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図410】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図411】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図412】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図413】浮遊表示演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図414】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図415】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図416】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図417】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図418】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図419】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図420】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図421】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図422】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図423】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図424】変動中昇格演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図425】変動中昇格失敗演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図426】変動中昇格演出の第3変形例について説明する図である。

【図427】特殊演出を説明するための図である。

【図428】特殊演出を説明するための図である。

【図429】特殊演出を説明するための図である。

【図430】特殊演出を説明するための図である。

【図431】特殊演出を説明するための図である。

【図432】特殊演出を説明するための図である。

【図433】特殊演出を説明するための図である。

【図434】特殊演出を説明するための図である。

【図435】特殊演出を説明するための図である。

【図436】特殊演出を説明するための図である。

【図437】特殊演出を説明するための図である。

【図438】特殊演出を説明するための図である。

【図439】特殊演出を説明するための図である。

【図440】外部通常遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 4 4 1】外部通常遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 4 2】外部通常遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 4 3】外部通常遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 4 4】外部通常遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 4 5】外部通常遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

10

【図 4 4 6】外部有利遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 4 7】外部有利遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 4 8】外部有利遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 4 9】外部有利遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【図 4 5 0】外部有利遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

20

【図 4 5 1】液晶制御基板における処理の説明図である。

【図 4 5 2】液晶制御 M P U と V D P との動作の参考例を示すタイミングチャートである。

【図 4 5 3】液晶制御 M P U と V D P との動作の別の態様を示すタイミングチャートである。

【図 4 5 4】主制御部判定処理において、主制御 M P U が参照する判定用情報のデータ構造を示す概念図である。

【図 4 5 5】主制御部判定処理の処理ステップを示すフローチャートである。

【図 4 5 6】比較例としての判定処理について説明する図である

【図 4 5 7】本実施形態における仕様変更の一例を説明するための図である

30

【図 4 5 8】比較例における仕様変更の一例を説明するための図である。

【図 4 5 9】周辺制御 M P U の機能ブロックを示す図である。

【図 4 6 0】主制御 M P U、周辺制御 M P U、及び、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a が行う連動演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 1】主制御基板及び周辺基板が行う演出制御についてのタイミングチャートである。

【図 4 6 2】主制御基板及び周辺基板が行う演出制御で用いられるコマンドについて説明するための図である。

【図 4 6 3】液晶表示装置を正面から見た様子の一例を示す正面図である。

【図 4 6 4】液晶表示装置に搭載された第 1 表示パネル及び第 2 表示パネルの各表示内容の一例を示す斜視図である。

40

【図 4 6 5】図 4 6 3 に示す表示態様のグラデーションを側面から見た場合におけるイメージ図である。

【図 4 6 6】特定絵柄に関する表示態様の第 1 変形例を示す正面図である。

【図 4 6 7】特定絵柄に関する表示態様の第 1 変形例を示す斜視図である。

【図 4 6 8】特定絵柄に関する表示態様の第 2 変形例を示す正面図である。

【図 4 6 9】特定絵柄に関する表示態様の第 2 変形例を示す斜視図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 5 】

[1 . パチンコ機の全体構造]

50

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

【0026】

図1乃至図7において、本実施形態に係るパチンコ機1は、遊技ホールの島（図示しない）に設置される外枠2と、外枠2に開閉自在に軸支され且つ遊技盤4を装着し得る本体枠3と、本体枠3に開閉自在に軸支され且つ遊技盤4に形成されて球が打ち込まれる遊技領域605を遊技者が視認し得る遊技窓101とその遊技窓101の下方に配置され且つ遊技の結果によって払出される球を貯留する貯留皿としての皿ユニット300とを備えた扉枠5と、を備えて構成されている。

10

【0027】

外枠2には、その下方前方に装飾カバー板15を補強するカバー補強金具14が固着されている。また、本体枠3には、上記したように遊技盤4が着脱自在に装着し得る他に、その裏面下部に打球発射装置650と、遊技盤4を除く扉枠5や本体枠3に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板1136等が一纏めに設けられている基板ユニット1100が取付けられ、本体枠3の後面開口580（図6を参照）を覆うカバー体1250が着脱自在に設けられている。更に、扉枠5には、上記した皿ユニット300の他に、遊技窓101を閉塞するようにガラスユニット450と、ハンドル装置400とが設けられている。そして、本実施形態の特徴は、扉枠5に設けられる皿ユニット300が1つであり、しかも、従来は本体枠3に設けられていたハンドル装置400が扉枠5に設けられ、また、扉枠5と本体枠3とが正面から見て略同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠3が視認できなくした点である。以下、パチンコ機1を構成する部材について詳細に説明する。

20

【0028】

[1-1. 外枠]

外枠2について、主として図8乃至図12を参照して説明する。図8は、外枠2の正面斜視図であり、図9は、同外枠2の正面から見た分解斜視図であり、図10は、同外枠2の正面図であり、図11は、同外枠2の背面図であり、図12は、図10のB-B断面図（A）と図12（A）のC-C断面図（B）、D-D断面図（C）、E-E断面図（D）である。また、図13は本体枠の上軸支金具と外枠の上支持金具との脱着構造を説明するための斜視図であり、図14は外枠の上支持金具の裏面に設けられるロック部材の取付状態を示す分解斜視図（A）と下方から見た斜視図（B）である。更に始動口、図15は軸支ピンとロック部材との関係を説明するための上支持金具部分の裏面図であり、図16はロック部材の作用を説明するための上支持金具部分の裏面図である。

30

【0029】

図8及び図9において、本実施形態に係る外枠2は、横方向へ延びる上下の上枠板10及び下枠板11と、縦（上下）方向へ延びる左右の側枠板12, 13とを、夫々の端部を連結するための連結部材19で連結することによって方形に組み付けられるものである。具体的には、連結部材19は、中央と左右とに段差のある表彰台状に形成され、突出した中央の部分が上枠板10及び下枠板11の両端部中央に形成された係合切欠部20に嵌合され、一段下がった左右の部分の平面に上枠板10の裏面と下枠板11の上面とが当接し且つ一段下がった左右の部分の一側面に側枠板12, 13の内側面が当接するようになっている。

40

【0030】

そして、その状態で、上枠板10の係合切欠部20の両側方及び下枠板11の係合切欠

50

部 20 の両側方に夫々形成される挿通穴 21 と連結部材 19 の一段下がった左右の部分の平面に形成される複数（図示の場合 2 個）の連結穴 22（図 9 の上枠板 10 と側枠板 12 とを連結する連結部材 19 に表示するが、他の連結部材 19 にも存在する）とを一致させて上方又は下方から複数（図示の場合 2 本）の連結ビス 23 で止着し、更に、側枠板 12、13 の上下端部分に穿設される複数（図示の場合 2 個）の取付穴 24 と連結部材 19 の一段下がった左右の部分の側面に形成される複数（図示の場合 3 個）の連結穴 25 とを一致させて側方外側から複数（図示の場合 3 本）の連結ビス 26、27 で止着することにより、上下の上枠板 10 及び下枠板 11 と左右の側枠板 12、13 とが強固に連結固定される。ただし、3 本の連結ビス 26、27 のうち、1 本の連結ビス 27 は、側枠板 12、13 と連結部材 19 とを連結するものではなく、上枠板 10 及び下枠板 11 と連結部材 19 とを側方から直接連結するものである。

10

【0031】

外枠 2 を構成する上枠板 10 と下枠板 11、及び側枠板 12、13 のうち、上枠板 10 と下枠板 11 とは従来と同じ木製であり、側枠板 12、13 は、軽量金属、例えば、アルミニウム合金の押出し成型板により構成されている。上枠板 10 及び下枠板 11 を従来と同じ木製で構成した理由は、パチンコ機 1 を遊技場に列設される島に設置する場合に、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作業は上枠板 10 及び下枠板 11 と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くするためである。一方、側枠板 12、13 をアルミニウム合金の押出し成型板により構成した理由は、従来の木製に比べ強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することができるため、側枠板 12、13 の内側に隣接する本体枠 3 の側面壁 540～543（図 69 を参照）の正面から見たときの左右幅を広くすることができる。このため左右方向の寸法の大きな遊技盤 4 を本体枠 3 に装着することができることになり、結果的に遊技盤 4 の遊技領域 605 を大きく形成することができるからである。

20

【0032】

なお、側枠板 12、13 をアルミニウム合金の平板で構成すると、十分な剛性が確保できないため、図 12（C）に示すように、側枠板 12（側枠板 13 も全く同じ構造である。）の後方部分内側にリブによって後方が開放した空間部 28（側枠板 13 の空間部 28 は図 11 に表示）を形成して後方部分の肉厚 h_1 が厚くなるように引き抜き成型されている。もちろん、この肉厚 h_1 は、従来の木製の肉厚と同等若しくは若干薄い寸法となっている。

30

【0033】

また、図 12（B）、（D）に示すように、側枠板 12 の空間部 28 の前方には、連結部材 19 の一段下がった左右の部分の一方の部分が嵌め込まれる溝部 29（側枠板 13 の溝部 29 は図 8 に表示）が形成されている。側枠板 12 の溝部 29 から前端部までは、図 12（B）～（D）に示すように、その内側面が連結部材 19 の一段下がった左右の部分の他方の部分が当接する平板状をなすものであるが、その平板部に材料軽減のための浅い凹部が形成されている。更に、溝部 29 が形成される反対側の面（外側面）には、図 8 及び図 12（B）に示すように、上支持金具 45 の垂下片部 53 が挿入される凹部 30（側枠板 13 の凹部 30 は図 9 に表示）が形成されている。

40

【0034】

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

【0035】

一方、開放側の側枠部 13 には、連結部材 19 を取付けるための構成以外に、その上部

50

に閉鎖用突起 38 を取付ネジ 39 で取付けるための取付穴 37 が穿設され、その下部に閉鎖用突起 41 を取付ネジ 42 で取付けるための取付穴 40 が穿設されると共に、さらに最下方に側枠板 13 とカバー補強金具 14 とを止着ビス 44 で止着するための取付穴 43 が形成されている。

【0036】

なお、この閉鎖用突起 38, 41 は、外枠 2 に対して本体枠 3 を閉じる際に、本体枠 3 の開放側辺に沿って取付けられる錠装置 1000 のフック部 1054, 1065 (図 121 を参照) と係合するものであり、後に詳述するように錠装置 1000 のシリンダ錠 1010 に鍵を差し込んで一方に回転することにより、フック部 1054, 1065 と閉鎖用突起 38, 41 との係合が外れて本体枠 3 を外枠 2 に対して開放することができるものである。

10

【0037】

また、下枠板 11 と左右の側枠板 12, 13 の下部前面に固定されるカバー補強金具 14 は、閉止時においてその上面に本体枠 3 が載置されるものであり、カバー補強金具 14 の表面及び側面は、装飾カバー板 15 によって被覆されている。なお、外枠 2 の装飾カバー板 15 の開放側の上面には、本体枠 3 の閉止時に本体枠 3 をスムーズに案内するための案内板 18 が交換可能に装着されている。

【0038】

ところで、本体枠 3 を開閉自在に軸支する構造として、上枠板 10 と側枠板 12 とを連結する機能も兼用する上支持金具 45 とカバー補強金具 14 の一側上面に沿って取付けられる下支持金具 66 とが設けられている。上支持金具 45 には、前方に突出している支持突出片 46 に支持突出片 46 の側方から先端中央部に向かって屈曲して形成された支持鉤穴 47 が形成されており、この支持鉤穴 47 に本体枠 3 の後述する上軸支金具 503 の軸支ピン 504 (図 71 を参照) が着脱自在に係合されるようになっている。

20

【0039】

また、下支持金具 66 も前方に突出した形状に形成されているが、この突出した部分に上向きに支持突起 68 が突設され、この支持突起 68 に本体枠 3 の後述する枠支持板 506 (図 72 を参照) に形成される支持穴が挿入される。したがって、外枠 2 に本体枠 3 を支持するためには、下支持金具 66 の支持突起 68 に本体枠 3 の枠支持板 506 に形成される支持穴に係合させた後、本体枠 3 の上軸支金具 503 の軸支ピン 504 を支持鉤穴 47 に掛け止めることにより簡単に開閉自在に軸支することができる。

30

【0040】

また、上支持金具 45 は、上枠板 10 の軸支側の上面及び前面に凹状に形成される取付段部 49 に装着されるものであるが、その装着に際し、上支持金具 45 に形成される複数 (図示の場合 2 個) の取付穴 48 と取付段部 49 に穿設される複数 (図示の場合 2 個) の取付穴 50 とを一致させて取付ビス 51 を上方から差し込み、上枠板 10 の裏面から押し当てられる挟持板 52 に止着することにより上支持金具 45 が上枠板 10 に堅固に固定される。

【0041】

また、上支持金具 45 の外側側方には、側枠板 12 の外側に当接する垂下片部 53 があり、その垂下片部 53 にも取付穴が穿設され、この取付穴と取付穴 31 とを止着ビス 32 で止着することにより、上支持金具 45 と側枠板 12 とを固定すると共に、上枠板 10 と側枠板 12 とを上支持金具 45 を介して連結している。

40

【0042】

一方、下支持金具 66 は、前述したように側枠板 12 の取付穴 33 と垂直当接片 72 の取付穴 69 とを一致させた状態で止着ビス 34 で止着し、さらに、下支持金具 66 の水平面の中程に穿設される取付穴 70 に取付ネジ 71 を差し込むことにより、装飾カバー板 15 を介してカバー補強金具 14 の上面に止着されるものである。

【0043】

上記のように構成される外枠 2 において、その構成部材である上枠板 10 と下枠板 11

50

と側枠板 12, 13 とを連結部材 19 で連結することにより、連結部材 19 が側枠板 12, 13 の内面に密着して止着されると共に連結部材 19 と上枠板 10 及び下枠板 11 が係合した状態で止着されるので、その組み付け強度が高く頑丈な方形状の枠組みとすることができる。上記した連結部材 19 と上枠板 10 及び下枠板 11 との係合状態に加え、連結部材 19 の側枠板 12, 13 への取付けに際し、溝部 29 に連結部材 19 の一段下がった左右の部分の一方の部分が嵌め込まれる構造であるため、連結部材 19 の側枠板 12, 13 への取付けが強固となり、これによっても方形状の枠組みの強度を向上することができると共にその位置決めを正確に行うことができる。

【0044】

また、連結部材 19 によって上枠板 10、下枠板 11、側枠板 12, 13 を連結した後、上支持金具 45 を所定の位置に取付けたときに、図 10 及び図 11 に示すように、各枠板 10, 11, 12, 13 の外側面（外周面）から外側に突出する部材は存在しないので、パチンコ機 1 を図示しないパチンコ島台に設置する際に、隣接する装置（例えば、隣接する玉貸器）と密着して取付けることができる。また、下支持金具 66 を取付けたときにも、カバー補強金具 14 の上面と下支持金具 66 の上面とが略同一平面となるようになっている。

【0045】

ところで、本体枠 3 を開閉自在に軸支するための上支持金具 45 の裏面には、図 14 に示すようにロック部材 80 が回動自在に軸支されている。より詳細に説明すると、図 14 (A) に示すように、上支持金具 45 の支持突出片 46 は、先端部が円弧状の平板として形成されると共に支持突出片 46 の外側縁に沿って直角に折り曲げられた垂下壁 46a が形成される。この垂下壁 46a により、上支持金具 45 の支持突出片 46 の強度を向上させることができると共に、正面から見たときに次に説明するロック部材 80 が視認できないようにして外観を良くし、更に、次に説明するロック部材 80 の弾性片 80c の先端当接部が当接する部位として利用したりロック部材 80 が支持突出片 46 から外側に飛び出さないように停止部として利用している。また、支持突出片 46 に形成される支持鉤穴 47 は、垂下壁 46a が形成されない反対側の側方から内側にやや向ってさらに先端中央部に向かって傾斜状となるように屈曲して形成されている。そして、支持鉤穴 47 の傾斜状穴部の溝寸法は、軸支ピン 504 の直径よりもやや大きな寸法に形成されている。

【0046】

また、上記した垂下壁 46a は、支持鉤穴 47 の前方の入口端部から支持突出片 46 及び上支持金具 45 の外側縁に沿って直角に折り曲げられて形成されていると共に、支持鉤穴 47 の前方の入口端部の部分で内側に向って折り曲げられて停止垂下部 47a となっている。また、支持突出片 46 の略中央に取付穴 46b が穿設され、取付穴 46b にロック部材 80 がリベット 81 によって回動自在に軸支されている。ロック部材 80 は、合成樹脂によって成型されるものであり、ストッパー部 80a と操作部 80b とが L 字状に形成され、また操作部 80b と反対側に円弧状の弾性片 80c が一体的に延設されている。そして、ストッパー部 80a と操作部 80b とがなす L 字状の基部にリベット 81 が挿通される取付穴 80d が形成されている。しかして、ロック部材 80 がリベット 81 によって取付穴 46b に取付けられて支持突出片 46 の裏面に回動自在に固定した状態においては、図 14 (B) に示すように、弾性片 80c の先端当接部が垂下壁 46a の内側面と当接しており、ストッパー部 80a が支持鉤穴 47 の傾斜状穴部を閉塞するようになっている。また、このときストッパー部 80a の先端部分は、支持鉤穴 47 の傾斜状穴部の先端空間部分を閉塞した状態となっていない。即ち、通常の状態では支持鉤穴 47 の先端空間部分には、本体枠 3 の上軸支金具 503 の軸支ピン 504 が挿入される空間が形成されている。

【0047】

ところで、軸支ピン 504 が支持鉤穴 47 の傾斜状穴部の先端空間部分に挿入されてストッパー部 80a の先端側方が入口端部の停止垂下部 47a に対向している状態（この状態ではストッパー部 80a の先端側方と停止垂下部 47a との間に僅かな隙間があり当接

10

20

30

40

50

した状態となっていない)である通常の軸支状態においては、屈曲して形成される支持鉤穴47の傾斜状穴部の先端空間部分に位置する軸支ピン504とストッパ部80aの先端面80eとの夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠3を軸支している軸支ピン504が支持鉤穴47の先端部分に当接した状態となっているので、軸支ピン504からストッパ部80aの先端面80eへの負荷がほとんどかかっていないため、ロック部材80の弾性片80cに対し負荷がかかっていない状態となっている。また、図15(A)に示すように、ストッパ部80aの先端面80eが操作部80bを操作して回動したときにロック部材80がスムーズに回動するように円弧状に形成されている。図示の場合、この円弧状先端面80eの円弧中心は、リベット81の中心(ロック部材80の回転中心)である。

10

【0048】

このため、軸支ピン504が支持鉤穴47の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Fがかかって円弧状の先端面80eに当接したとき、その作用力Fを、軸支ピン504と円弧状の先端面80eとの当接部分に作用する分力F1(円弧状先端面80eの円弧の法線方向)と、軸支ピン504と支持鉤穴47の傾斜状穴部の一側内面との当接部分に作用する分力F2と、に分けたときに、分力F1の方向がリベット81の中心(ロック部材80の回転中心)を向くため、ロック部材80のストッパ部80aの先端部が支持突出片46から外れる方向(図示の時計方向)に回転させるモーメントが働かず、軸支ピン504がロック部材80のストッパ部80aの先端部と支持鉤穴47の傾斜状穴部の一側内面との間に挟持された状態を保持する。このため、通常の軸支状態でもあるいは軸支

20

【0049】

また、図15(A)に示す実施形態においては、ストッパ部80aの円弧状先端面80eの円弧中心がリベット81の中心(ロック部材80の回転中心)であることにより、軸支ピン504に対し支持鉤穴47の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向の作用力Fがかかってもロック部材80に回転モーメントが生じないものについて説明したが、図15(B)に示すように、ストッパ部80aの円弧状先端面80fの曲率半径をさらに小さくし、且つロック部材80のリベット81による軸支位置を支持突出片46の内側にした場合に、軸支ピン504が支持鉤穴47の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Fがかかって円弧状の先端面80fに当接したとき、その作用力Fを、軸支ピン504と円弧状の先端面80fとの当接部分に作用する分力F1(円弧状先端面80fの円弧の法線方向)と、軸支ピン504と支持鉤穴47の傾斜状穴部の一側内面との当接部分に作用する分力F2と、に分けた場合において、分力F1によって回転モーメントが働いてロック部材80を図示の矢印方向(時計回転方向)に回転させるが、ロック部材80が回転してもストッパ部80aの先端一側方が停止垂下部47aに当接するだけであるため、ロック部材80が支持突出片46の外側にはみ出ることもし、ロック部材80の弾性片80cに対しても負荷がかかることもない。

30

40

【0050】

つまり、図15(A)及び図15(B)に示す実施形態から理解することができる点は、軸支ピン504が支持鉤穴47の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Fがかかって先端面80e、80fに当接したとき、その作用力Fの軸支ピン504と先端面80e、80fとの当接部分に作用する分力F1によってロック部材80を回転させる回転モーメントが生じない位置若しくはロック部材80をその先端部が支持突出片46の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材80の回転中心(リベット

50

81により固定される軸)を位置させることにより、常時ロック部材80の弾性片80cに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材80が回転してもストッパ部80aの先端一側方が停止垂下部47aに当接するだけであるため、ロック部材80が支持突出片46の外側にはみ出ることもない。なお、ストッパ部80aの先端面の形状が円弧状でなくても、上記した分力F1の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材80をその先端部が支持突出片46の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材80の回転中心(リベット81により固定される軸)を位置させることにより、常時ロック部材80の弾性片80cに対しても負荷がかかることはないし、ロック部材80が回転してもストッパ部80aの先端一側方が停止垂下部47aに当接するだけであるため、ロック部材80が支持突出片46の外側にはみ出ることもないという点を本出願人は確認している。

10

【0051】

上記のように構成されるロック部材80の作用について図16を参照して説明する。外枠2に本体枠3を開閉自在に軸支する前提として、本体枠3の枠支持板506(図71を参照)に形成される支持穴(図示しない)に下支持金具66の支持突起68が挿通されていることが必要である。そのような前提において、図16(A)に示すように、本体枠3の上軸支金具503の軸支ピン504をロック部材80のストッパ部80aの側面に当接させて押し込むことにより、図16(B)に示すように、ロック部材80が弾性片80cを変形させながら反時計方向に回動させるので、軸支ピン504を支持鉤穴47に挿入することができる。そして、軸支ピン504が支持鉤穴47の傾斜状穴部の先端空間部分に到達すると、図16(C)に示すように、軸支ピン504とストッパ部80aの先端側面とが当接しなくなるためロック部材80が弾性片80cの弾性力に付勢されて時計方向に回動し、ロック部材80のストッパ部80aが再度通常の状態に戻って支持鉤穴47の入口部分を閉塞すると同時に、ストッパ部80aの先端部分が軸支ピン504と対向して軸支ピン504が支持鉤穴47から抜け落ちないようにしている。そして、この状態は、図16(D)に示すように、本体枠3が完全に閉じられた状態でもあるいは本体枠3の通常の開閉動作中も保持される。次いで、軸支ピン504を支持鉤穴47から取り外すためには、図16(E)に示すように、指を支持突出片46の裏面に差し入れてロック部材80の操作部80bを反時計方向に回動することにより、ロック部材80が弾性片80cの弾性力に抗して回動し、ストッパ部80aの先端部分が支持鉤穴47から退避した状態となるため、軸支ピン504を支持鉤穴47から取り出すことができる。その後、本体枠3を持ち上げて、枠支持板506に形成される支持穴と下支持金具66の支持突起68との係合を解除することにより、本体枠3を外枠2から取り外すことができる。

20

30

【0052】

上記したように、第二実施形態に係る外枠2の上支持金具45に設けられるロック部材80は、ストッパ部80aと操作部80bと弾性片80cとが合成樹脂によって一体的に形成されているので、上支持金具45の裏面に極めて簡単に取付けることができると共に、極めて簡単な構造であるため故障も少なく且つ製造コストの低減を計ることができる。また、軸支ピン504が支持鉤穴47の傾斜状穴部の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Fがかかって先端面80e, 80fに当接したとき、その作用力Fの軸支ピン504と先端面80e, 80fとの当接部分に作用する分力F1によってロック部材80を回転させる回転モーメントが生じない位置若しくはロック部材80をその先端部が支持突出片46の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材80の回転中心(リベット81により固定される軸)を位置させることにより、常時ロック部材80の弾性片80cに対しても負荷がかかることはなく、合成樹脂で一体形成される弾性片80cのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って軸支ピン504の支持鉤穴47からの脱落を防止することができると共に、ロック部材80が回転してもストッパ部80aの先端一側方が停止垂下部47aに当接するだけであるため、ロック部材80が支持突出片46の外側にはみ出ることもない。

40

【0053】

50

[1 - 2 . 扉枠の全体構成]

次に、上記した本体枠 3 の前面側に開閉自在に設けられる扉枠 5 について、図 1 7 乃至図 2 2 を参照して説明する。図 1 7 は、扉枠の正面図であり、図 1 8 は、扉枠の背面図である。また、図 1 9 は、扉枠を右前方から見た斜視図であり、図 2 0 は、扉枠を左前方から見た斜視図である。図 2 1 は、扉枠の正面から見た分解斜視図であり、図 2 2 は、扉枠の背面から見た分解斜視図である。

【 0 0 5 4 】

図 1 7、図 1 8、図 2 1 及び図 2 2 に示すように、扉枠 5 は、外形が縦長の矩形状に形成され内周形状が縦長の多角形状とされた遊技窓 1 0 1 を有する扉枠ベースユニット 1 0 0 と、扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面で遊技窓 1 0 1 の上部に取付けられる横長のト
10
ップランプ電飾ユニット 2 0 0 と、扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面で遊技窓 1 0 1 の下部に取付けられる皿ユニット 3 0 0 と、扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に遊技窓 1 0 1 を閉鎖するように取付けられるガラスユニット 4 5 0 と、ガラスユニット 4 5 0 の後側下部を被覆するように扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に取付けられる防犯カバー 4 7 0 とを備えている。この扉枠 5 における扉枠ベースユニット 1 0 0 には、詳細な説明は後述するが、遊技窓 1 0 1 の左右両側にサイドスピーカ電飾ユニット 1 2 0 を備えており、このサイドスピーカ電飾ユニット 1 2 0、トップランプ電飾ユニット 2 0 0、及び皿ユニット 3 0 0 によって、遊技窓 1 0 1 の外周が囲まれた形態となっている。また、扉枠 5 には、皿ユニット 3 0 0 の正面視左側（開放側）に遊技球の打込操作をするためのハンドル装置 4 0 0 が備えられている。
20

【 0 0 5 5 】

[1 - 2 A . 扉枠ベースユニット]

続いて、扉枠 5 における扉枠ベースユニット 1 0 0 について、主に図 2 3 乃至図 3 1 を参照して説明する。図 2 3 (A) は扉枠ベースユニットの正面斜視図であり、(B) は扉枠ベースユニットの背面斜視図である。図 2 4 は、扉枠ベースユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 2 5 は、扉枠ベースユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図 2 6 は、扉枠ベースユニットにおけるサイドスピーカ電飾ユニットの左ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 2 7 は、図 2 6 を後ろから見た分解斜視図である。図 2 8 は、扉枠ベースユニットにおけるサイドスピーカ電飾ユニットの右ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 2 9 は、図 2 8 を後ろから見た分解斜視図である。更に、図 3 0 は、扉枠ベースユニットにおける球送りユニットを分解して示す分解斜視図である。また、図 3 1 (A) は扉枠ベースユニットにおけるジョイントユニットの部分を拡大して示す斜視図であり、(B) はジョイントユニットを分解して示す分解斜視図である。
30

【 0 0 5 6 】

図示するように、扉枠ベースユニット 1 0 0 は、外形が縦長の矩形状に形成されると共に、前後方向に貫通し内周が縦長で多角形状に形成された遊技窓 1 0 1 を有した扉枠ベース本体 1 1 0 と、扉枠ベース本体 1 1 0 の前側で遊技窓 1 0 1 の左右両側に固定されるサイドスピーカ電飾ユニット 1 2 0 と、扉枠ベース本体 1 1 0 の後側に固定される金属製で
40
枠状の補強板金 1 4 0 と、補強板金 1 4 0 の後側に固定される横長の装着台 1 6 0 と、装着台 1 6 0 に固定され皿ユニット 3 0 0 から供給される遊技球を一つずつ打球発射装置 6 5 0 へ送る球送りユニット 1 7 0 と、扉枠ベース本体 1 1 0 の後側で補強板金 1 4 0 及び装着台 1 6 0 を介して固定される球送りユニット 1 7 0 の略下側に配置され、ハンドル装置 4 0 0 における操作ハンドル部 4 1 0 の回転操作を打球発射装置 6 5 0 へ伝達させるジョイントユニット 1 8 0 とを主に備えている。

【 0 0 5 7 】

また、扉枠ベースユニット 1 0 0 は、扉枠ベース本体 1 1 0 の前側で遊技窓 1 0 1 の左下側に固定される左下装飾基板 1 9 0 と、扉枠ベース本体 1 1 0 における皿ユニット 3 0 0 の球抜き経路 3 9 3 と対応する位置に形成された球抜き経路開口 1 1 2 を閉鎖する球抜き経路カバー 1 9 1 と、扉枠ベース本体 1 1 0 の後側で遊技窓 1 0 1 よりも下側に固定さ
50

れる扉装飾駆動基板 192 と、扉装飾駆動基板 192 を後方から覆う扉装飾駆動基板カバー 193 と、扉枠ベース本体 110 の後側でジョイントユニット 180 の直上に固定されるハンドル中継端子板 194 と、遊技窓 101 の下側で扉枠ベース本体 110 の後側に形成され左下装飾基板 190 やハンドル中継端子板 194 からの配線等を収容可能な配線収容溝 110b を後側から閉鎖する配線カバー 195 と、遊技窓 101 の左右上部に夫々配置され扉枠ベース本体 110 の後側に回動可能に軸支される止めレバー 196 とを備えている。

【0058】

本実施形態の扉枠ベースユニット 100 は、合成樹脂からなる矩形状の扉枠ベース本体 110 の後側に、金属板金をリベット等で組立てた補強板金 140 が固定されることで、
10

【0059】

また、扉枠ベースユニット 100 における左下装飾基板 190 は、その前面に複数の LED 190a が実装されており、後述する皿ユニット 300 の左端部を発光装飾させることができるようになっている。一方、扉装飾駆動基板 192 は、扉枠 5 に設けられる電飾部品や電気部品（各基板等を実装された LED やランプ、スピーカ 121, 391、ハンドル装置 400 の操作ハンドル部 410 内に設けられるスイッチ、貸球ユニット 301、操作ボタンユニット 370 等）からの配線が集約して接続され、その扉装飾駆動基板 192 からの配線が本体枠 3 の裏面に取付けられる基板ユニット 1100 に組み込まれる扉中継基板 1102 等を介しての賞球払出制御基板 1186 や遊技盤 4 に取付けられる主制御基板ボックス 624 の主制御基板 4100（図 189 を参照）に接続されている。
20

【0060】

[1 - 2 A - 1 . 扉枠ベース本体]

まず、扉枠ベースユニット 100 における扉枠ベース本体 110 は、図 24 及び図 25 等に示すように、合成樹脂によって縦長の額縁状に形成されており、前後方向に貫通し内形が縦長で多角形状の遊技窓 101 が全体的に上方へオフセットするような形態で形成されている。この扉枠ベース本体 110 は、遊技窓 101 によって形成される上辺、及び左右の側辺の幅が、後述する補強板金 140 の上側補強板金 141、軸支側補強板金 142、及び開放側補強板金 143 の幅と略同じ幅とされており、正面視における扉枠ベース本体の大きさに対して、遊技窓 101 が可及的に大きく形成されている。従って、扉枠 5 の後側に配置される遊技盤 4 のより広い範囲を遊技者側から視認できるようになっており、従来のパチンコ機よりも広い遊技領域を容易に形成することができるようになっている。
30

【0061】

また、扉枠ベース本体 110 における遊技窓 101 よりも下方には、軸支側（正面視で左側）の上部に皿ユニット 300 の賞球連絡樋 343 が貫通する賞球通過口 111 と、賞球通過口 111 の下方で皿ユニット 300 における球抜き経路 393 と対応する位置に形成された球抜き経路開口 112 と、開放側（正面視で右側）の上部に球送りユニット 170 を装着するための球送り開口 113 と、球送り開口 113 のさらに開放側寄りに後述するシリンダ錠 1010 が挿通する錠穴 114 と、球送り開口 113 の下側でハンドル装置 400 のカム 416 が挿通可能なカム挿入開口 115 とが、扉枠ベース本体 110 を貫通するように夫々形成されている。
40

【0062】

更に、扉枠ベース本体 110 には、遊技窓 101 の下端の左右両側に詳細は後述するが防犯カバー 470 の装着弾性片 473 を装着するための装着開口部 116 と、装着開口部 116 の夫々左右外側に配置され後述するサイドスピーカ電飾ユニット 120 における左右下側のサイドスピーカ 121 の後端を逃がすためのスピーカ用開口 117 とが、貫通するように夫々形成されている。

【0063】

また、扉枠ベース本体 110 の後側には、遊技窓 101 の内周に略沿って前側へ凹みガ
50

ラスユニット450の前面外周縁が当接可能なガラスユニット支持段部110aと、遊技窓101の下側で下側補強板金144の前面と略対応する位置に前側へ凹んで形成され配線を収容可能な配線収容溝110bと、カム挿入開口115が開口し前側へ向かって凹みジョイントユニット180を取付けるためのジョイントユニット装着凹部110cとを備えている。

【0064】

更に、扉枠ベース本体110の後側には、その下辺から後方へ所定量突出する扉枠突片110d, 110eが形成されており、これら扉枠突片110d, 110eが、後述する本体枠3の係合溝584, 585内に挿入されることで、扉枠5が本体枠3に対して位置決め係止されるようになっている。なお、扉枠突片110dの後方への突出量は、扉枠突片110eの突出量よりも大きくなるように形成されている。

10

【0065】

また、扉枠ベース本体110には、図示するように、その前面上部に、トップランプ電飾ユニット200を固定するための前方へ突出した複数の取付ボス110hが備えられていると共に、その後面に、止めレバー196を回転可能に軸支するための止めレバー取付部110iが備えられている。また、その他に、扉枠ベース本体110には、サイドスピーカ電飾ユニット120、補強板金140、装着台160、皿ユニット300等を固定するための取付ボスや、取付穴が適宜位置に多数形成されている。

【0066】

[1-2A-2. サイドスピーカ電飾ユニット]

続いて、扉枠ベースユニット100におけるサイドスピーカ電飾ユニット120は、扉枠5の前面で遊技窓101の左右両側を電飾（発光装飾）すると共に、遊技窓101の四隅に配置された四つのサイドスピーカ121によって所定の音楽や効果音等を遊技者に対して発することができるものであり、遊技窓の101の軸支側（正面視で左側）に配置される左サイドスピーカ電飾ユニット120Lと、遊技窓101の開放側（正面視で右側）に配置される右サイドスピーカ電飾ユニット120Rとを備えている。このサイドスピーカ電飾ユニット120は、左右のユニット夫々に、縦長の電飾部122と、電飾部122の上下に夫々配置されサイドスピーカ121を有する音響部130とを備え、略左右が対称の構成となっている。

20

【0067】

詳述すると、サイドスピーカ電飾ユニット120の電飾部122は、図26乃至図29に分解して示すように、縦長の半円柱状で透明なサイド電飾レンズ123と、サイド電飾レンズ123の後側に配置されサイド電飾レンズ123と共に円柱を構成する透明なサイド電飾リフレクタ124と、サイド電飾リフレクタ124の後側に配置されるサイド電飾ベース125と、サイド電飾ベース125の後側に固定されるサイド装飾基板126と、サイド電飾レンズ123及びサイド電飾リフレクタ124の上端及び下端を夫々前側から包み込むように形成されサイド電飾ベース125に取付けられることでサイド電飾レンズ123及びサイド電飾リフレクタ124を支持するサイド電飾フラッシュカバー127と、サイド電飾フラッシュカバー127のフラッシュ開口127aを後側から閉鎖する透光性を有したフラッシュレンズ128と、フラッシュレンズ128の後側に配置されサイド電飾ベース125の前面に支持されるフラッシュ基板129とを備えている。

30

40

【0068】

このサイドスピーカ電飾ユニット120の電飾部122は、サイド電飾基板126の前面に、上下方向に所定間隔で様々な色に発光可能な複数のカラーLED126aと、複数のLED126aの上下に高輝度の白色LED126bとが夫々実装されている。また、サイド電飾リフレクタ124及びサイド電飾ベース125におけるサイド電飾基板126のLED126a, 126bと対応する位置には、夫々前後方向に貫通する開口部124a, 125aが形成されており、サイド装飾基板126に実装されたLED126a, 126bからの光が、サイド電飾ベース125の開口部125a、及びサイド電飾リフレクタ124の開口部124aを通して前方へ照射することができるようになっている。

50

【 0 0 6 9 】

また、電飾部 1 2 2 では、サイド電飾レンズ 1 2 3 とサイド電飾リフレクタ 1 2 4 の透明な円柱内の内側に、サイド電飾レンズ 1 2 3 の内周全体とサイド電飾リフレクタ 1 2 4 の内周の一部にかかるように断面略 U 字状のサイドレンズシート 1 2 3 a が配置されている。このサイドレンズシート 1 2 3 a は、透過光や反射光を、パール状或いは彩光状に見せる公知の光学シートにより形成されおり、遊技者側から見ると、このサイドレンズシート 1 2 3 a によって、サイド電飾レンズ 1 2 3 及びサイド電飾リフレクタ 1 2 4 により形成された透明な円柱（パイプ）内に、あたかも蛍光管（蛍光管）が配置されたような外観を呈することができるようになっている。

【 0 0 7 0 】

更に、電飾部 1 2 2 では、サイド電飾リフレクタ 1 2 4 に、サイド装飾基板 1 2 6 の複数の LED 1 2 6 a と対応して形成された複数の開口部 1 2 4 a を、上下方向に三つのグループに分割する分割壁 1 2 4 b を備えており、この分割壁 1 2 4 b によって所定の LED 1 2 6 a からの光が他のグループへ進入するのを抑制するようにしている。つまり、分割壁 1 2 4 b によって、サイド電飾レンズ 1 2 3 及びサイド電飾リフレクタ 1 2 4 によって形成される蛍光管を上中下の三つに明確に分割することができるようになっている。従って、サイド装飾基板 1 2 6 に実装された複数の LED 1 2 6 a を適宜発光させることで、蛍光管を全体的あるいは部分的に発光させたり、上中下の各部分毎に様々な色に発光させたりすることができるようになっている。

【 0 0 7 1 】

また、サイド電飾リフレクタ 1 2 4 には、サイド装飾基板 1 2 6 における上下の LED 1 2 6 b と対応した位置に、前側から凹んだレンズ凹部 1 2 4 c が形成されており、このレンズ凹部 1 2 4 c に前側から半円形状のサブレンズ 1 2 2 a（図 2 8 及び図 2 9 を参照）が挿入されるようになっている。本実施形態の電飾部 1 2 2 は、このサブレンズ 1 2 2 a 及び LED 1 2 6 b により、LED 1 2 6 a を発光させる前に、LED 1 2 6 b のみを強く発光させることで、サイド電飾レンズ 1 2 3 及びサイド電飾リフレクタ 1 2 4 によって形成される蛍光管をあたかも本物の蛍光灯のように、両端のみが光ってから点灯するような発光演出をすることができるようになっている。

【 0 0 7 2 】

更に、電飾部 1 2 2 は、サイド電飾フラッシュカバー 1 2 7 の後側に支持されるフラッシュ基板 1 2 9 の前面に強い光を発光可能なフラッシュライト 1 2 9 a（例えば、超高輝度白色 LED 等）が取付けられており、このフラッシュライト 1 2 9 a を発光させることで、閃光（フラッシュ）を遊技者側へ照射させることができるようになっている。

【 0 0 7 3 】

サイドスピーカ電飾ユニット 1 2 0 の音響部 1 3 0 は、最前部に配置され略円形のスピーカ開口 1 3 1 a を有したスピーカ飾り 1 3 1 と、スピーカ飾り 1 3 1 のスピーカ開口 1 3 1 a を後側から閉鎖するパンチングメタルからなる略円盤状のスピーカカバー 1 3 2 と、スピーカカバー 1 3 2 の後側に配置されスピーカ飾り 1 3 1 と協働してスピーカカバーを狭持し円形のスピーカ前支持口 1 3 3 a を有した飾りスペーサ 1 3 3 と、飾りスペーサ 1 3 3 のスピーカ前支持口 1 3 3 a を後側から閉鎖するように配置されるサイドスピーカ 1 2 1 と、サイドスピーカ 1 2 1 の外周に後側から嵌合するスピーカ嵌合口 1 3 4 a を有した裏押え部材 1 3 4 とを主に備えている。

【 0 0 7 4 】

この音響部 1 3 0 は、図示するように、スピーカ飾り 1 3 1 や飾りスペーサ 1 3 3、及び裏押え部材 1 3 4 の形状が、取付けられる位置に応じて異なる形状とされている。具体的には、図 2 6 及び図 2 7 に示すように、正面視で左上の音響部 1 3 0 では、スピーカ飾り 1 3 1 が円筒状に形成された上で左側から外方へ延び出す装飾部 1 3 1 b を有し、飾りスペーサ 1 3 3 がスピーカ飾り 1 3 1 内へ挿入可能な円筒状とされると共に、裏押え部材 1 3 4 にはスピーカ飾り 1 3 1 の装飾部 1 3 1 b と組になる裏押え装飾部 1 3 4 b が形成されている。なお、左上の音響部 1 3 0 には、裏押え部材 1 3 4 の裏押え装飾部 1 3 4 b

10

20

30

40

50

の上部に配置され補強板金 140 における上軸支部 146 の軸ピン 145 よりも下側を覆うヒンジカバー 135 を更に備えている。また、正面視で左下の音響部 130 では、スピーカ飾り 131 が装飾部 131b を有した板状に形成されると共に、飾りスペーサ 133 がスピーカ飾り 131 の装飾部 131b と組になるスペーサ装飾部 133b を有した板状に形成され、裏押え部材 134 がリング状に形成されている。

【0075】

一方、図 28 及び図 29 に示すように、正面視で右上の音響部 130 では、スピーカ飾り 131 が円筒状に形成されると共に、飾りスペーサ 133 と裏押え部材 134 とがスピーカ飾り 131 内へ挿入可能な円筒状に形成されている。また、正面視で右下の音響部 130 では、スピーカ飾り 131 が円環状に形成された上で、飾りスペーサ 133 がスピーカ飾り 131 の後面と当接するスペーサ装飾部 133b を有した平板状に形成されると共に、裏押え部材 134 がリング状に形成されている。なお、右下の音響部 130 では、裏押え部材 134 の更に後側に、裏押え部材 134 を前側から挿通固定可能な貫通する裏押え部材固定口 136a を有した飾りベース 136 を更に備えている。

【0076】

本実施形態のサイドスピーカ電飾ユニット 120 における四つのサイドスピーカ 121 は、図示するように、遊技窓 101 の上下左右の四隅に配置されており、蓋然的に、遊技する遊技者の頭部に対しても上下左右の位置に配置されるようになっていて、各サイドスピーカ 121 に対して独立した音響信号（例えば、2ch ステレオ信号、4ch ステレオ信号、後述する下部スピーカ 391 を加えた 2.1ch サラウンド信号或いは 4.1ch サラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができるようになっていて、なお、本実施形態のサイドスピーカ 121 は、主に中音域から高音域を担当し、下部スピーカ 391 は、低音域を担当するものとなっている。

【0077】

[1 - 2 A - 3 . 補強板金]

次に、扉枠ベースユニット 100 における補強板金 140 は、主に図 24 及び図 25 に示すように、扉枠ベース本体 110 の上辺部裏面に沿って取付けられる上側補強板金 141 と、扉枠ベース本体 110 の軸支側辺部裏面に沿って取付けられる軸支側補強板金 142 と、扉枠ベース本体 110 の開放側辺部裏面に沿って取付けられる開放側補強板金 143 と、扉枠ベース本体 110 の遊技窓 101 の下辺裏面に沿って取付けられる下側補強板金 144 と、が相互にビス等で締着されて方形状に形成されている。

【0078】

この補強板金 140 は、図 24 に示すように、軸支側補強板金 142 の上下端部に、その上面に上下方向に摺動自在に設けられる軸ピン 145 を有する上軸支部 146 と、その下面に軸ピン 147（図 18 を参照）を有する下軸支部 148 と、が一体的に形成されている。そして、上下の軸ピン 145, 147 が本体枠 3 の軸支側上下に形成される上軸支金具 503 及び下軸支金具 509 に軸支されることにより、扉枠 5 が本体枠 3 に対して開閉自在に設けられるものである。

【0079】

また、補強板金 140 の下側補強板金 144 は、所定幅を有して扉枠ベース本体 110 の横幅寸法と略同じ長さ形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁が後方に向けて折曲した下折曲突片 149 となっており（図 25 を参照）、上方長辺端縁の両側部が後方に向けて折曲した上折曲突片 150 となっているものの、その両側部の上折曲突片 150 に挟まれる部分が垂直方向に延設される垂直折曲突片 151 となっている。下折曲突片 149 の突出量はあまり大きくなく、この下折曲突片 149 が溝部や凹部と係合して凹凸係合をなすものではなく、強度を高めるために形成されているのに対し、両側部の上折曲突片 150 の突出量は下折曲突片 149 の突出量よりもやや大きく下方からの不正具の侵入を多少防止するが、むしろ、本実施形態における下側補強板金 144 の構成で最も特徴的な構成は、垂直折曲突片 151 である。

【 0 0 8 0 】

この垂直折曲突片 1 5 1 は、その上端縁形状が後述するガラスユニット 4 5 0 のユニット枠 4 5 1 の下端形状に合致するように凹状に形成され、ガラスユニット 4 5 0 を扉枠 5 の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片 1 5 1 の上端片がガラスユニット 4 5 0 のユニット枠 4 5 1 における幅方向（前後方向）の略中央の外周に沿って形成される係合溝 4 5 1 c に係合するようになっている。なお、下側補強板金 1 4 4 には、扉枠ベース本体 1 1 0 に形成された賞球通過口 1 1 1 の底面を除く外周を保護する賞球通過口被覆部 1 5 2 が形成されている。

【 0 0 8 1 】

また、補強板金 1 4 0 の開放側補強板金 1 4 3 には、上側補強板金 1 4 1 と下側補強板金 1 4 4 との間の長辺の両側に、後方へ向かって屈曲された開放側外折曲突片 1 5 3 及び開放側内折曲突片 1 5 4 が夫々形成されており、開放側外折曲突片 1 5 3 よりも開放側内折曲突片 1 5 4 の方が後方へ長く伸び出したように形成されている。また、上側補強板金 1 4 1 には、その長辺の両側に後方へ向かって屈曲された屈曲突片 1 5 5 , 1 5 6 が夫々形成されている。更に、軸支側補強板金 1 4 2 には、その長辺の外側端に後方へ伸び出した軸支側 L 字状折曲突片 1 5 7 が形成されている。また、開放側補強板金 1 4 3 の後側下部には、後述する錠装置 1 0 0 0 の扉枠用フック部 1 0 4 1 と当接するフックカバー 1 5 8 が取付けられている。

【 0 0 8 2 】

[1 - 2 A - 4 . 装着台・球送りユニット]

次に、扉枠ベースユニット 1 0 0 における装着台 1 6 0 及び球送りユニット 1 7 0 について説明する。まず、装着台 1 6 0 は、図 1 8、図 2 4、及び図 2 5 に示すように、扉枠ベースユニット 1 0 0 の板部裏面の上半分を覆うように取付けられ、防犯カバー 4 7 0 と同様に透明な合成樹脂によって前方が開放した横長直方体状に形成されている。この装着台 1 6 0 は、発射レール 5 1 5 から発射された球をスムーズに遊技盤 4 に導くために、扉枠 5 を閉めたときに装着台 1 6 0 の後面と本体枠 3 の板部 5 1 1 とによって発射レール 5 1 5 を挟持するように形成されており、装着台 1 6 0 の後面に球飛送誘導面 1 6 1 が形成されている。ところで、本実施形態に係る装着台 1 6 0 には、その軸支側上部に下側補強板金 1 4 4 に形成される賞球通過口被覆部 1 5 2 の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口 1 6 2 が形成されており、その開放側下部に球送りユニット 1 7 0 を取付ける球送りユニット取付凹部 1 6 3 が形成されている。この球送りユニット取付凹部 1 6 3 から斜め方向の領域が球飛送誘導面 1 6 1 となっている。

【 0 0 8 3 】

また、装着台 1 6 0 の中程下部には、後述する球抜き経路カバー 1 9 1、扉装飾駆動基板 1 9 2 及び扉装飾駆動基板カバー 1 9 3 を取り外す際に指を入れることができる蓋用切欠き 1 6 4 が形成されていると共に、装着台 1 6 0 の上辺の一部には、垂直に立設される立壁 1 6 5 が形成されている。この立壁 1 6 5 は、図 1 8 に示すように、防犯カバー 4 7 0 を取付けたときに、防犯カバー 4 7 0 の前面と当接して防犯カバー 4 7 0 の下部が前方に移動しないように規制するためのものである。

【 0 0 8 4 】

更に、この装着台 1 6 0 には、上述した球飛送誘導面 1 6 1 の下方から賞球通過口用開口 1 6 2 にかけて斜め状に後方へ向かって突設された防犯突片 1 6 6 を備えている。この防犯突片 1 6 6 は、前述したように、本体枠 3 の板部 5 1 1 に形成される防犯空間 5 8 6 との間で、扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における内側の突条及び係合部を構成するものである。

【 0 0 8 5 】

一方、球送りユニット 1 7 0 は、図 3 0 に示すように、球送りユニット取付凹部 1 6 3 に固定される箱状の本体部 1 7 1 と、本体部 1 7 1 の支持軸 1 7 1 a に回動可能に軸支された球送り部材 1 7 2 と、球送り部材 1 7 2 の球受部を上方へ回動させると共に回転可能に球送り部材 1 7 2 に軸支された錘 1 7 3 とを備えている。この球送りユニット 1 7 0 は

10

20

30

40

50

、球送り部材 172 が後述する打球発射装置 650 の打球槌 687 の往復動差に対応して揺動することで、皿ユニット 300 の第三傾斜面 311c の流下端にある球を、本体部 171 に形成された打球供給口 171b を通して発射レール 515 の発射位置に 1 個ずつ供給するものである。

【0086】

なお、図中の符号 174 は、Eリングであり、本体部 171 の支持軸 171a から球送り部材 172 が抜けるのを防止したり、球送り部材 172 から錘 173 が抜けるのを防止したりするものである。

【0087】

[1-2A-5. ジョイントユニット]

続いて、扉枠ベースユニット 100 におけるジョイントユニット 180 について説明する。ジョイントユニット 180 は、図 31 に示すように、扉枠ベース本体 110 のジョイントユニット装着凹部 110c の内部に収納されて横方向にスライド可能なスライド体 182 と、スライド体 182 が収納された状態でジョイントユニット装着凹部 110c の前面を被覆するカバー体 184 とから構成されている。

【0088】

扉枠ベース本体 110 のジョイントユニット装着凹部 110c は、前面が開放した直方体の箱状に形成され、その後面にカム挿入開口 115 が開設されている。また、ジョイントユニット装着凹部 110c の一つの略対角線状に位置する隅部には、ジョイントユニット 180 のカバー体 184 を固定するための一对の取付穴 110f が形成されている。更に、ジョイントユニット装着凹部 110c の内側面の上辺及び底辺には、スライド体 182 の上下辺の外側面と当接してスライド体 182 がスムーズに移動できるようにするための円弧状の当接凸部 110g (図 31 (B) では下辺の当接凸部 110g だけを図示し、上辺の当接凸部 110g は図示省略されている。) が突設されている。

【0089】

一方、ジョイントユニット 180 のスライド体 182 は、ジョイントユニット装着凹部 110c とカバー体 184 とによって形成される空間内に左右方向に移動可能に収納されるように、ジョイントユニット装着凹部 110c よりも小さな後面が開放した直方体の箱状に形成され、その後面壁には、後方へ所定量突出し略水平方向に並んで配置された二つの案内突起 182a と、背面視で右側の案内突起 182a の下側に配置され後方へ突出する板状のスライド突片 183 と、二つの案内突起 182a の間でスライド突片 183 よりも背面視で左側に後述するハンドル装置 400 の配線通し筒部 428 が貫通するように穿設された矩形状の筒部材貫通開口 182b とを備えている。このスライド体 182 のスライド突片 183 は、スライド時の進行方向 (背面視で右方向) が斜めにカットされた傾斜辺 183a となっている。また、スライド体 182 の前面壁には、ハンドル装置 400 における回転軸 415 の先端部に固定されるカム 416 が収納されるカム係合凹部 182c がリブによってコ字形状に形成されている。そして、カム係合凹部 182c を形成するリブの一部の垂直部分がカム係合凹部 182c 内に突出するように円弧状のリブとして形成され、その部分がカム 416 と当接するカム当接部 182d となっている。

【0090】

また、ジョイントユニット 180 のカバー体 184 は、前面が開放した直方体の箱状に形成され、その前面にスライド体 182 の前面に突設される円筒ボス状の案内突起 182a が挿入されてスライド体 182 の移動を案内する横長穴状の 2 つの案内横穴 194a と、スライド体 182 の前面に突設されるスライド突片 183 が挿通される挿通横穴 184b と、操作ハンドル部 410 の後握り部材 413 の後端に取付けられてカム挿入開口 115 から挿入される配線通し筒部 428 の後端部が臨む配線開口 184c と、ジョイントユニット装着凹部 110c の取付穴 110f と対応する位置から外方へ突出するように形成された取付穴 184d とを備えている。この取付穴 184d を介してジョイントユニット装着凹部 110c の取付穴 110f へ所定のビス (図示しない) を止着することで、カバー体 184 をジョイントユニット装着凹部 110c に取付けることができるようになって

10

20

30

40

50

いる。

【 0 0 9 1 】

ジョイントユニット 1 8 0 のスライド体 1 8 2 とカバー体 1 8 4 とをジョイントユニット装着凹部 1 1 0 c に組み付けるには、ジョイントユニット装着凹部 1 1 0 c にスライド体 1 8 2 を収納し、その状態でカバー体 1 8 4 を前方から被覆する。被覆する際には、案内突起 1 8 2 a が案内横穴 1 9 4 a に、スライド突片 1 8 3 が挿通横穴 1 8 4 b に、夫々挿通するようにする。そして、被覆した後は、取付穴 1 8 4 d を介して取付穴 1 1 0 f にビスで螺着することにより、スライド体 1 8 2 を内部に収納した状態となってジョイントユニット 1 8 0 の組み付けが終了する。

【 0 0 9 2 】

[1 - 2 B . トップランプ電飾ユニット]

次に、扉枠 5 におけるトップランプ電飾ユニット 2 0 0 について、主に図 3 2 乃至図 3 9 を参照して説明する。図 3 2 (A) はトップランプ電飾ユニットの正面斜視図であり、(B) はトップランプ電飾ユニットの背面斜視図であり、図 3 3 はトップランプ電飾ユニットを斜め前下から示す斜視図である。図 3 4 (A) はトップランプ電飾ユニットを主な構成毎に分解して前から示す分解斜視図であり、(B) は (A) を後から示す分解斜視図である。また、図 3 5 はトップランプ電飾ユニットにおけるトップランプリフレクタユニットを分解してトップランプベースと共に前から示す分解斜視図であり、図 3 6 は図 3 5 を後から示す分解斜視図である。更に、図 3 7 はトップランプ電飾ユニットにおける左回転灯を分解して示す分解斜視図であり、図 3 8 はトップランプ電飾ユニットにおける右回転灯を分解して示す分解斜視図であり、また、図 3 9 はトップランプ電飾ユニットにおける中央回転灯を分解して示す分解斜視図である。

【 0 0 9 3 】

本実施形態の扉枠 5 におけるトップランプ電飾ユニット 2 0 0 は、図 3 3 にも示すように、左右方向に並んだ三つの回転灯 2 4 4 , 2 6 4 , 2 8 4 (所謂、パトライト (登録商標)) を備えており、それら回転灯 2 4 4 , 2 6 4 , 2 8 4 の大きさは正面視で左側から順に大きなものが配置されている。このトップランプ電飾ユニット 2 0 0 は、横長で箱状のトップランプベース 2 1 0 と、トップランプベース 2 1 0 の前面に固定されると共にトップランプベース 2 1 0 を挟んで扉枠ベースユニット 1 0 0 の前面上部に固定されるトップランプリフレクタユニット 2 2 0 と、トップランプリフレクタユニット 2 2 0 の前面に取付けられる左回転灯ユニット 2 4 0 、右回転灯ユニット 2 6 0 、及び中央回転灯ユニット 2 8 0 と、左回転灯ユニット 2 4 0 、右回転灯ユニット 2 6 0 、及び中央回転灯ユニット 2 8 0 の前面を夫々覆いトップランプリフレクタユニット 2 2 0 に取付けられる回転灯カバー 2 0 1 , 2 0 2 , 2 0 3 と、トップランプリフレクタユニットの略中央下面を覆うリフレクティナ 2 0 4 と、を主に備えている (図 3 4 を参照) 。

【 0 0 9 4 】

また、トップランプ電飾ユニット 2 0 0 には、トップランプベース 2 1 0 の前側右に固定されるトップランプ電源基板 2 0 5 と、トップランプベース 2 1 0 の後側に固定される二つのトップランプ装飾駆動基板 2 0 6 とを更に備えている。このトップランプ電源基板 2 0 5 は、トップランプ電飾ユニット 2 0 0 内の各基板 2 2 4 , 2 2 6 , 2 3 1 や LED 2 4 4 a , 2 6 6 a , 2 3 1 a 、各回転灯ユニット 2 4 0 , 2 6 0 , 2 8 0 のモータ 2 4 5 , 2 6 5 , 2 8 5 や各基板 2 4 8 , 2 6 8 , 2 8 8 , 2 9 6 の LED 、後述するガラスユニット 4 5 0 の LED 4 5 3 a 等へ電源基板 1 1 3 6 (後述する) からの電源を中継して供給するためのものである。また、トップランプ装飾駆動基板 2 0 6 は、トップランプリフレクタユニット 2 2 0 内の LED や、中央回転灯ユニット 2 8 0 内の LED 、及び各回転灯ユニット 2 4 0 , 2 6 0 , 2 8 0 のモータ 2 4 5 , 2 6 5 , 2 8 5 等の発光や駆動を、後述する周辺基板 4 0 1 0 (周辺制御基板 4 1 4 0) からの制御信号に基づいて駆動させるためのものである。

【 0 0 9 5 】

[1 - 2 B - 1 . トップランプベース]

10

20

30

40

50

次に、トップランプ電飾ユニット200におけるトップランプベース210は、図35及び図36に示すように、上面及び左右側面が扉枠ベースユニット100の上辺及び左右側辺と略沿った形状とされると共に、下面が扉枠ベースユニット100の遊技窓101と略沿った形状とされ、横長で前後方向の中間で仕切られたような箱状に形成されている。このトップランプベース210は、その外周沿った位置に、後側から扉枠ベース本体110の取付ボス110hが挿通されると共に、前側からトップランプリフレクタユニット220から後方へ突出する取付ボス221iの後端が嵌合して夫々を位置決めし、所定のビスが挿通可能な挿通孔を有した略筒状の取付ボス部211を複数備えている。この取付ボス部211に対して、後方から扉枠ベースユニット100の取付ボス110hの先端を挿入すると共に、前方からトップランプリフレクタユニット220の取付ボス221iの後端を挿入し、扉枠ベースユニット100の後側から所定のビスをトップランプリフレクタユニット220の取付ボス221iへ止着することで、トップランプベース210(トップランプ電飾ユニット200)が扉枠ベースユニット100に取付固定されるようになっている。

10

【0096】

また、トップランプベース210には、トップランプリフレクタユニット220から後方へ突出する固定ボス221jの後端が嵌合し所定のビスが通過可能な挿通孔を有した複数の固定ボス部212が備えられている。この固定ボス部212を介して後側からトップランプリフレクタユニット220の固定ボス221jへ所定のビスを止着することで、トップランプベース210とトップランプリフレクタユニット220とを互いに組付けることができるようになっている。

20

【0097】

更に、トップランプベース210には、正面視で右側端部付近に、トップランプ電源基板205の接続コネクタ205aが挿通可能なコネクタ開口部213を備えており、このコネクタ開口部213を介してコネクタ205aがトップランプベース210の後側から臨むようになっている。また、トップランプベース210の後側の左右には、夫々基板取付部214が備えられており、この基板取付部214にトップランプ装飾駆動基板206が取付けられるようになっている。

【0098】

[1-2B-2. トップランプリフレクタユニット]

続いて、トップランプ電飾ユニット200におけるトップランプリフレクタユニット220について説明する。本実施形態のトップランプリフレクタユニット220は、図35及び図36にも示すように、トップランプベース210を前方から被覆可能とされ後側が開放された箱状のリフレクタベース221を備えている。このリフレクタベース221は、前面に三つの回転灯244, 264, 284が並んで取付けられる、中央の回転灯284と左右の回転灯244, 264との間が、前方へ大きく突出する筒状の円筒部221aと、円筒部221aから下方へ垂下すると共に下方へ向かうに従って後方へ傾斜する傾斜部221bとによって仕切られている。このリフレクタベース221は、円筒部221aには略円形の開口部が形成されていると共に、傾斜部221bには上下方向に三つ並んだ矩形の開口部が形成されている(図33を参照)。また、リフレクタベース210には、左右両端に前方へ突出する縦長の膨出部221eを備えており、この膨出部221eの前面に縦長に開口する矩形のスリット221fが形成されている。このリフレクタベース210は、図示するように、二つの円筒部221a及び傾斜部221bと、二つの膨出部221eによって、三つの回転灯244, 264, 284の取付位置が後方へ凹んだような形状となっている。

30

40

【0099】

また、リフレクタベース221は、二つの円筒部221a及び傾斜部221bとの間(中央の回転灯284が配置される位置)が、後方へ凹んだ緩やかな湾曲面形状とされると共に、二つの円筒部221a及び傾斜部221bとの間に、左右方向略中央を挟んだ左右に正面視で略台形状に貫通するレンズ開口部221gが形成されている。更に、リフ

50

レクタベース 221 には、各回転灯 244, 264, 284 を備えた各回転灯ユニット 240, 260, 280 の回転灯ユニットベース 241, 261, 281 の前端が後側から通過可能な回転灯取付口 221 h が形成されている。また、リフレクタベース 221 には、トッランプベース 210 の取付ボス部 211 と嵌合する後方へ突出した複数の取付ボス 221 i と、トッランプベース 210 の固定ボス部 212 と嵌合し後方へ突出した複数の固定ボス 221 j とを備えている。なお、詳細な図示は省略するが、リフレクタベース 221 には、トッランプベース 210 を介さずに、扉枠ベースユニット 100 へ直接取付けられる取付ボス 221 k も備えられている。

【0100】

ところで、トッランプリフレクタユニット 220 は、リフレクタベース 221 の他に、リフレクタベース 221 の後側で左右方向略中央に固定される一対のトッインナレンズ 222 と、トッインナレンズ 222 の後側でリフレクタベース 221 のレンズ開口部 221 g と対応した位置に配置される一対のレンズシート 223 と、レンズシート 223 の後側に配置され前面に複数のカラー LED 224 a が実装された一対のリフレクタ装飾基板 224 と、リフレクタベース 210 における円筒部 221 a 内に後側から挿入され開口部 221 c を閉鎖する透明な丸レンズ 225 と、丸レンズ 225 及びトッインナレンズ 222 を挟んでリフレクタベース 210 の円筒部 221 a 及び傾斜部 221 b の後側に配置され前面に LED 226 a が実装された一対の仕切装飾基板 226 とを備えている。

【0101】

このトッインナレンズ 222 は、透明な樹脂により形成されており、リフレクタベース 221 のレンズ開口部 221 g を閉鎖する略台形で湾曲面状の湾曲レンズ部 222 a と、リフレクタベース 221 における傾斜部 221 b の三つの開口部 221 d を閉鎖する仕切レンズ部 222 b と、丸レンズ 225 の後端と当接する丸レンズ支持部 222 c とを備えている。なお、湾曲レンズ部 222 a の上下辺には鋸状の拡散レンズ部 222 d が形成されており、湾曲レンズ部 222 a とは異なる態様で発光することができると共に、発光していない時でも前側からの光を乱反射させることができるようになっている。

【0102】

また、トッインナレンズ 222 には、拡散レンズ部 222 d の後側から後方へ板状に突出する突出片 222 e と、上下の突出片に挟まれ湾曲レンズ部 222 a の後側にレンズシート 223 を支持する支持凹部 222 f とが形成されている。なお、図示するように、リフレクタ装飾基板 224 では複数の LED 224 a が、トッインナレンズ 222 の突出片 222 e と対応した位置に列設されていると共に、トッインナレンズ 222 の湾曲面レンズ部 222 a と対応した位置にも分散配置されている。これにより、トッインナレンズ 222 の湾曲レンズ部 222 a と拡散レンズ部 222 d とでは、夫々異なる態様で発光させることができるようになっている。

【0103】

なお、レンズシート 223 は、リフレクタ装飾基板 224 に実装された LED 224 a からの透過光や、他の光源等からの反射光を、パール状或いは彩光状に見せる公知の光学シートとされている。また、仕切装飾基板 226 に実装された LED 226 a は、超高輝度 LED とされており、強い閃光を発することができるようになっている。

【0104】

更に、トッランプリフレクタユニット 220 には、リフレクタベース 221 の左右の膨出部 221 e に形成された縦長のスリット 221 f を閉鎖するトッサイドレンズ 227 と、トッサイドレンズ 227 の上端を前側から固定するトッサイドレンズ押え 228 と、トッサイドレンズ 227 及びリフレクタベース 221 の後側に配置されるレンズシート 229 と、リフレクタベース 221 の後側に固定されることでレンズシート 229 を挟持するトッサイド基板ベース 230 と、トッサイド基板ベース 230 に固定されレンズシート 229 を介して前方のトッサイドレンズ 227 へ光を照射可能なカラー LED 231 a が前面に実装されたトッサイド基板 231 とを更に備えている。

【0105】

10

20

30

40

50

このトップサイドレンズ 221 は、透明な樹脂により平面視でく字状に形成されると共に、上下の端部に夫々係止片 227a, 227b が形成されており、下端の係止片 227b をリフレクタベース 221 におけるスリット 221f の下端と係止させた上で、上端の係止片 227a をトップサイドレンズ押え 228 により押えることで、リフレクタベース 221 に取付けられるようになっている。また、トップサイドレンズ 221 の後側に配されるレンズシート 229 は、上記のレンズシート 223 と同様の光学シートで形成されていると共に、図示するように、湾曲状に形成されており、リフレクタベース 221 に取付けられることで、トップサイドレンズ 227 の後側に、あたかも円柱状の蛍光管が配置されているような外観を呈することができるようになっている。

【0106】

また、トップサイド基板ベース 230 は、図示するように、縦長の矩形棒状に形成され、その棒内を通して後側に固定されるトップサイド基板 231 の LED 231a からの光が、レンズシート 229 及びトップサイドレンズ 227 を介して前面へ光を照射することができるようになっている。

【0107】

[1-2B-3. 回転灯ユニット]

次に、トップランプ電飾ユニット 200 における三つの回転灯ユニット 240, 260, 280 について説明する。まず、左回転灯ユニット 240 は、図 37 に示すように、上下方向に貫通する円形状の開口 241a を有し、その開口 241a がリフレクタベース 221 の回転灯取付口 221h から前側へ突出した位置となるようにリフレクタベース 221 の後側に固定される回転灯ユニットベース 241 と、回転灯ユニットベース 241 の開口 241a と同軸上に配置され回転灯ユニットベース 241 の上面に固定される略円環状の回転部ベース 242 と、回転部ベース 242 と同軸上に配置され回転部ベース 242 の上面に摺動回転可能に載置される回転灯ベースギア 243 と、回転灯ベースギア 243 から垂下するようにその下面に固定される回転灯 244 と、回転灯ベースギア 243 の軸線と略平行でリフレクタベース 221 の回転灯取付口 221h よりも後側の軸線上に配置され回転軸 245a が回転灯ユニットベース 241 の上面から上方へ突出するように回転灯ユニットベース 241 の下面に固定される左回転灯モータ 245 と、左回転灯モータ 245 の回転軸 245a に固定され回転灯ベースギア 243 と噛合する伝達ギア 246 と、回転灯ベースギア 243 の全体及び伝達ギア 246 の一部を上方から覆うと共に回転灯ベースギア 243 を回転部ベース 242 と協働して軸支し、回転灯ユニットベース 241 に固定される回転部ホルダ 247 と、回転灯ベースギア 243 と同軸上で回転部ホルダ 247 の下面に固定され、下方の回転灯 244 へ向かって発光可能な高輝度カラー LED (図示は省略) を有した左回転灯基板 248 と、を備えている。

【0108】

また、左回転灯ユニット 240 は、回転部ホルダ 247 を上方から覆う回転灯ユニットカバー 249 と、回転灯 244 の回転位置を検出する左回転位置検出センサ 250 と、左回転位置検出センサ 250 が実装された左回転位置検出基板 251 と、を更に備えている。

【0109】

この左回転灯ユニット 240 の回転灯ユニットベース 241 は、その上面に開口 241a の内周に略沿って形成された取付段部 241b と、開口 241a よりも後側の位置で下方へ向かって垂下しリフレクタベース 221 の後側に取付けられる取付部 241c と、開口 241a の後側に配置され左回転灯モータ 245 を固定するモータ固定部 241d とを備えており、この取付段部 241b 内に上方から回転部ベース 242 が嵌合するようになっている。また、回転部ベース 242 には、回転灯ユニットベース 241 の開口 241a と同軸上で小径の軸支口 242a と、回転灯ベースギア 243 の外周よりも外側となる上面の所定位置に左回転位置検出基板 251 の下端を支持する基板支持部 242b と、基板支持部 242b よりも後方に配置され左回転灯基板 248 及び左回転位置検出基板 251 に接続される配線を係止する配線係止部 242c とを備えている。

10

20

30

40

50

【0110】

また、回転灯ベースギア243は、外径が回転部ベース242の軸支口242aよりも大径の円環状の平歯車とされ、下面から下方へ向かって延び回転部ベース242の軸支口242a内に挿通可能な円筒状のギア軸筒（図示は省略）と、ギア軸筒よりも小径で上下方向に貫通する軸支穴243aと、下面の外周から半径方向外方へ突出した回転位置検出片243bとを備えている。この回転灯ベースギア243の軸筒の外径は、回転部ベース242の軸支口242aの内径よりも若干小径とされており、軸支口242a内へ挿入されることで、回転灯ベースギア243が軸支口242aと略同軸上に回転することができるようになっている。また、左回転灯ユニット240では、回転灯ベースギア243の回転位置検出片243bを、左回転位置検出センサ250で検出することで、回転灯244の回転位置を検出することができるようになっている。

10

【0111】

更に、回転部ホルダ247は、図示は省略するが、回転部ベース242の軸支口242aと同軸上となる位置に下方へ突出し回転灯ベースギア243の軸支穴243a内へ挿通可能な円筒状のホルダ軸筒が形成されている。このホルダ軸筒の外径は、回転灯ベースギア243の軸支穴243aよりも若干小径とされており、ホルダ軸筒を回転灯ベースギア243の軸支穴243aへ挿入することで、回転灯ベースギア243をホルダ軸筒と略同軸上に回転させることができるようになっている。つまり、本実施形態の左回転灯ユニット240では、回転部ベース242の軸支口242a、回転灯ベースギア243のギア軸筒及び軸支穴243a、回転部ホルダ247のホルダ軸筒によって、回転灯ベースギア243が回転可能に軸支されている。なお、回転部ホルダ247のホルダ軸筒の下端に、左回転灯基板248が固定されるようになっている。また、回転部ホルダ247には、図示は省略するが、その下面の回転部ベース242の基板支持部242bと対応する位置に、左回転位置検出基板251の上端を支持する基板支持部が形成されており、左回転位置検出基板251が回転部ベース242と回転部ホルダ247とで挟持固定されるようになっている。

20

【0112】

また、左回転灯ユニット240の回転灯244は、図示するように、回転灯ベースギア243の下側に配置される透明な円盤状の回転灯レンズ252と、回転灯レンズ252の下側に配置され回転灯ベースギア243の下面に固定されるリフレクタ253と、リフレクタ253を覆うリフレクタカバー254とで構成されている。この回転灯244のリフレクタ253は、表面に金属光沢を有したメッキ処理が施されており、円盤状のベース部253aと、ベース部253aの中央に穿設された開口部253bと、ベース部253aの下面から下方へ垂下する湾曲状の反射部253cと、ベース部253aの上面から上方へ延びだし上端が回転灯ベースギア243と当接可能な複数の取付ボス253dと、を備えている。

30

【0113】

この回転灯244は、リフレクタ253の開口部253bから回転灯レンズ252の下面が臨むようになっており、回転灯レンズ252にはリフレクタ253の取付ボス253dを挿通可能な挿通孔252aが形成されており、挿通孔252aに取付ボス253dを挿通させた上で、取付ボス253dを回転灯ベースギア243へ固定することで、回転灯レンズ252が回転灯ベースギア243とリフレクタ253との間に挟持固定されるようになっている。また、回転灯244のリフレクタカバー254は、平面視で略正八角形状とされ、上方が開放された箱状となっており、リフレクタ253における反射部253cの内面側と対向する側面に開口部254aが形成されている。

40

【0114】

続いて、右回転灯ユニット260は、図38に示すように、上下方向に貫通する円形状の開口261aを有し、その開口261aがリフレクタベース221の左側の回転灯取付口221hから前側へ突出した位置となるようにリフレクタベース221の後側に固定される回転灯ユニットベース261と、回転灯ユニットベース261の開口261aと同軸

50

上に配置され回転灯ユニットベース261の上面に固定される略円環状の回転部ベース262と、回転部ベース262と同軸上に配置され回転部ベース262の上面に摺動回転可能に載置される回転灯ベースギア263と、回転灯ベースギア263から垂下するようにその下面に固定される回転灯264と、回転灯ベースギア263の軸線と略平行でリフレクタベース221の回転灯取付口221hよりも後側の軸線上に配置され回転軸265aが回転灯ユニットベース261の上面から上方へ突出するように回転灯ユニットベース261の下面に固定される右回転灯モータ265と、右回転灯モータ265の回転軸265aに固定され回転灯ベースギア263と噛合する伝達ギア266と、回転灯ベースギア263の全体及び伝達ギア266の一部を上方から覆うと共に回転灯ベースギア263を回転部ベース262と協働して軸支し、回転灯ユニットベース261に固定される回転部ホルダ267と、回転灯ベースギア263と同軸上で回転部ホルダ267の下面に固定され、下方の回転灯264へ向かって発光可能な高輝度カラーLED(図示は省略)を有した右回転灯基板268と、を備えている。

10

【0115】

また、右回転灯ユニット260は、回転部ホルダ267を上方から覆う回転灯ユニットカバー269と、回転灯264の回転位置を検出する右回転位置検出センサ270と、右回転位置検出センサ270が実装された右回転位置検出基板271と、を更に備えている。

【0116】

この右回転灯ユニット260の回転灯ユニットベース261は、その上面に開口261aの内周に略沿って形成された取付段部261bと、開口261aよりも後側の位置で下方へ向かって垂下しリフレクタベース211の後側に取付けられる取付部261cと、開口261aの後側に配置され右回転灯モータ265を固定するモータ固定部261dとを備えており、この取付段部261b内に上方から回転部ベース262が嵌合するようになっている。また、回転部ベース262には、回転灯ユニットベース261の開口261aと同軸上で小径の軸支口262aと、回転灯ベースギア263の外周よりも外側となる上面の所定位置に右回転位置検出基板271の下端を支持する基板支持部262bと、基板支持部262bよりも後方に配置され右回転灯基板268及び右回転位置検出基板271に接続される配線を係止する配線係止部262cとを備えている。

20

【0117】

また、回転灯ベースギア263は、外径が回転部ベース262の軸支口262aよりも大径の円環状の平歯車とされ、下面から下方へ向かって延び回転部ベース262の軸支口262a内に挿通可能な円筒状のギア軸筒(図示は省略)と、ギア軸筒よりも小径で上下方向に貫通する軸支穴263aと、下面の外周から半径方向外方へ突出した回転位置検出片263bとを備えている。この回転灯ベースギア263の軸筒の外径は、回転部ベース262の軸支口262aの内径よりも若干小径とされており、軸支口262a内へ挿入されることで、回転灯ベースギア263が軸支口262aと略同軸上に回転することができるようになっている。また、右回転灯ユニット260では、回転灯ベースギア263の回転位置検出片263bを、右回転位置検出センサ270で検出することで、回転灯264の回転位置を検出することができるようになっている。

30

40

【0118】

更に、回転部ホルダ267は、図示は省略するが、回転部ベース262の軸支口262aと同軸上となる位置に下方へ突出し回転灯ベースギア263の軸支穴263a内へ挿通可能な円筒状のホルダ軸筒が形成されている。このホルダ軸筒の外径は、回転灯ベースギア263の軸支穴263aよりも若干小径とされており、ホルダ軸筒を回転灯ベースギア263の軸支穴263aへ挿入することで、回転灯ベースギア263をホルダ軸筒と略同軸上に回転させることができるようになっている。つまり、本実施形態の右回転灯ユニット260では、回転部ベース262の軸支口262a、回転灯ベースギア263のギア軸筒及び軸支穴263a、回転部ホルダ267のホルダ軸筒によって、回転灯ベースギア263が回転可能に軸支されている。なお、回転部ホルダ267のホルダ軸筒の下端に、右

50

回転灯基板 268 が固定されるようになっている。また、回転部ホルダ 267 には、図示は省略するが、その下面の回転部ベース 262 の基板支持部 262b と対応する位置に、右回転位置検出基板 271 の上端を支持する基板支持部が形成されており、右回転位置検出基板 271 が回転部ベース 262 と回転部ホルダ 267 とで挟持固定されるようになっている。

【0119】

また、右回転灯ユニット 260 の回転灯 264 は、図示するように、左回転灯ユニット 240 の回転灯 244 よりも全体的に大きく、回転灯ベースギア 263 の下側に配置される透明な円盤状の回転灯レンズ 272 と、回転灯レンズ 272 の下側に配置され回転灯ベースギア 263 の下面に固定されるリフレクタ 273 と、リフレクタ 273 を覆うリフレクタカバー 274 とで構成されている。この回転灯 264 のリフレクタ 273 は、表面に金属光沢を有したメッキ処理が施されており、円盤状のベース部 273a と、ベース部 273a の中央に穿設された開口部 273b と、ベース部 273a の下面から下方へ垂下する湾曲状の反射部 273c と、ベース部 273a の上面から上方へ延びだし上端が回転灯ベースギア 263 と当接可能な複数の取付ボス 273d と、を備えている。

10

【0120】

この回転灯 264 は、リフレクタ 273 の開口部 273b から回転灯レンズ 272 の下面が臨むようになっていると共に、回転灯レンズ 272 にはリフレクタ 273 の取付ボス 273d を挿通可能な挿通孔 272a が形成されており、挿通孔 272a に取付ボス 273d を挿通させた上で、取付ボス 273d を回転灯ベースギア 263 へ固定することで、回転灯レンズ 272 が回転灯ベースギア 263 とリフレクタ 273 との間に挟持固定されるようになっている。また、回転灯 264 のリフレクタカバー 274 は、平面視で略正八角形状とされ、上方が開放された箱状となっていると共に、リフレクタ 273 における反射部 273c の内面側と対向する側面に開口部 274a が形成されている。

20

【0121】

次に、中央回転灯ユニット 280 は、図 39 に示すように、上下方向に貫通する円形状の開口 281a を有し、その開口 281a がリフレクタベース 221 の左右方向中央の回転灯取付口 221h から前側へ突出した位置となるようにリフレクタベース 221 の後側に固定される回転灯ユニットベース 281 と、回転灯ユニットベース 281 の開口 281a と同軸上に配置され回転灯ユニットベース 281 の上面に固定される略円環状の回転部ベース 282 と、回転部ベース 282 と同軸上に配置され回転部ベース 282 の上面に摺動回転可能に載置される回転灯ベースギア 283 と、回転灯ベースギア 283 から垂下するようにその下面に固定される回転灯 284 と、回転灯ベースギア 283 の軸線と略平行でリフレクタベース 221 の回転灯取付口 221h よりも後側の軸線上に配置され回転軸 285a が回転灯ユニットベース 281 の上面から上方へ突出するように回転灯ユニットベース 281 の下面に固定される中央回転灯モータ 285 と、中央回転灯モータ 285 の回転軸 285a に固定され回転灯ベースギア 283 と噛合する伝達ギア 286 と、回転灯ベースギア 283 の全体及び伝達ギア 286 の一部を上方から覆うと共に回転灯ベースギア 283 を回転部ベース 282 と協働して軸支し、回転灯ユニットベース 281 に固定される回転部ホルダ 287 と、回転灯ベースギア 283 と同軸上で回転部ホルダ 287 の下面に固定され、下方の回転灯 284 へ向かって発光可能な高輝度カラー LED (図示は省略) を有した中央回転灯基板 288 と、を備えている。

30

40

【0122】

また、中央回転灯ユニット 280 は、回転部ホルダ 287 を上方から覆う回転灯ユニットカバー 289 と、回転灯 284 の回転位置を検出する中央回転位置検出センサ 290 と、中央回転位置検出センサ 290 が実装された中央回転位置検出基板 291 と、を更に備えている。

【0123】

この中央回転灯ユニット 280 の回転灯ユニットベース 281 は、その上面に開口 281a の内周に略沿って形成された取付段部 281b と、開口 281a よりも後側の位置で

50

下方へ向かって垂下しリフレクタベース211の後側に取り付けられる取付部281cと、開口281aの後側に配置され中央回転灯モータ285を固定するモータ固定部281dとを備えており、この取付段部281b内に上方から回転部ベース282が嵌合するようになっている。また、回転部ベース282には、回転灯ユニットベース281の開口281aと同軸上で小径の軸支口282aと、回転灯ベースギア283の外周よりも外側となる上面の所定位置に中央回転位置検出基板291の下端を支持する基板支持部282bと、基板支持部282bよりも後方に配置され中央回転灯基板288及び中央回転位置検出基板291に接続される配線を係止する配線係止部282cとを備えている。

【0124】

また、回転灯ベースギア283は、外径が回転部ベース282の軸支口282aよりも大径の円環状の平歯車とされ、下面から下方へ向かって延び回転部ベース282の軸支口282a内に挿通可能な円筒状のギア軸筒(図示は省略)と、ギア軸筒よりも小径で上下方向に貫通する軸支穴283aと、下面の外周から半径方向外方へ突出した回転位置検出片283bとを備えている。この回転灯ベースギア283の軸筒の外径は、回転部ベース282の軸支口282aの内径よりも若干小径とされており、軸支口282a内へ挿入されることで、回転灯ベースギア283が軸支口282aと略同軸上に回転することができるようになっている。また、中央回転灯ユニット280では、回転灯ベースギア283の回転位置検出片283bを、中央回転位置検出センサ290で検出することで、回転灯284の回転位置を検出できるようになっている。

【0125】

更に、回転部ホルダ287は、図示は省略するが、回転部ベース282の軸支口282aと同軸上となる位置に下方へ突出し回転灯ベースギア283の軸支穴283a内へ挿通可能な円筒状のホルダ軸筒が形成されている。このホルダ軸筒の外径は、回転灯ベースギア283の軸支穴283aよりも若干小径とされており、ホルダ軸筒を回転灯ベースギア283の軸支穴283aへ挿入することで、回転灯ベースギア283をホルダ軸筒と略同軸上に回転させることができるようになっている。つまり、本実施形態の中央回転灯ユニット280では、回転部ベース282の軸支口282a、回転灯ベースギア283のギア軸筒及び軸支穴283a、回転部ホルダ287のホルダ軸筒によって、回転灯ベースギア283が回転可能に軸支されている。なお、回転部ホルダ287のホルダ軸筒の下端に、中央回転灯基板288が固定されるようになっている。また、回転部ホルダ287には、図示は省略するが、その下面の回転部ベース282の基板支持部282bと対応する位置に、中央回転位置検出基板291の上端を支持する基板支持部が形成されており、中央回転位置検出基板291が回転部ベース282と回転部ホルダ287とで挟持固定されるようになっている。

【0126】

また、中央回転体ユニット280の回転灯294は、図示するように、その大きさが左回転灯ユニット240の回転灯244と、右回転灯ユニット260の回転灯264との中間の大きさとされ、回転灯ベースギア283の下側に配置される透明な円盤状の回転灯レンズ292と、回転灯レンズ292の下側に配置され回転灯ベースギア283の下面に固定されるリフレクタ293と、リフレクタ293を覆うリフレクタカバー294とで構成されている。この回転灯284のリフレクタ293は、表面に金属光沢を有したメッキ処理が施されており、円盤状のベース部293aと、ベース部293aの中央に穿設された開口部293bと、ベース部293aの下面から下方へ垂下する湾曲状の反射部293cと、ベース部293aの上面から上方へ延びだし上端が回転灯ベースギア283と当接可能な複数の取付ボス293dと、を備えている。

【0127】

この回転灯284は、リフレクタ293の開口部293bから回転灯レンズ292の下面が臨むようになっていると共に、回転灯レンズ292にはリフレクタ293の取付ボス293dを挿通可能な挿通孔292aが形成されており、挿通孔292aに取付ボス293dを挿通させた上で、取付ボス293dを回転灯ベースギア283へ固定することで、

10

20

30

40

50

回転灯レンズ 292 が回転灯ベースギア 283 とリフレクタ 293 との間に狭持固定されるようになっている。また、回転灯 284 のリフレクタカバー 294 は、平面視で略正八角形状とされ、上方が開放された箱状となっておりと共に、リフレクタ 293 における反射部 293c の内面側と対向する側面に開口部 294a が形成されている。

【0128】

ところで、本実施形態の中央回転灯ユニット 280 は、図示するように、回転部ホルダ 287 と回転灯ユニットカバー 289 との間に、回転灯ユニットカバー 289 の前側の三つの側面に形成された複数の切欠き部 289a 内へ後側から挿入される複数の突出部 295a を有したカバーレンズ 295 と、カバーレンズ 295 の後側に配置され表面に複数のカラー LED 296a が実装されたカバー装飾基板 296 とを更に備えている。これらカバーレンズ 295 及びカバー装飾基板 296 は、回転部ホルダ 287 の前端に形成された溝状のレンズ支持部 287a 及び基板支持部 287b に夫々下端が支持されると共に、回転灯ユニットカバー 289 に形成された図示しない溝状のレンズ支持部及び基板支持部に夫々上端が支持されることで取付けられるようになっている。本実施形態では、カバー装飾基板 296 の LED を発光させることで、中央回転灯ユニット 280 の回転灯ユニットカバー 289 の前端を発光装飾させることができるようになっている。

【0129】

[1-2C. 皿ユニット]

次に、扉枠 5 における皿ユニット 300 について、主に図 40 乃至図 63 を参照して説明する。図 40 は皿ユニットの正面斜視図であり、図 41 は皿ユニットの背面斜視図であり、図 42 は皿ユニットの平面図である。図 43 は、図 42 における A-A 断面図である。図 44 は皿ユニットの皿奥板を取外した状態で示す背面図であり、図 45 は皿ユニットの皿奥板及び貸球ユニットを取外した状態で後から示す斜視図である。また、図 46 は皿ユニットを主な構成部品毎に分解して前から示す分解斜視図であり、図 47 は図 46 を後ろから示す分解斜視図である。また、図 48 は皿ユニットにおける皿ユニット本体を分解して前から示す分解斜視図であり、図 49 は図 48 を後ろから示す分解斜視図である。更に、図 50 は皿ユニットにおける第一球抜き機構を示す背面図であり、図 51 は皿ユニットにおける第二球抜き機構を後から示す斜視図である。また、図 52 は皿ユニットにおける操作ボタンユニットを分解して示す分解斜視図であり、図 53 は皿ユニットにおける操作ボタンユニットの操作ボタンユニット基板を取外した状態の底面図であり、図 54 は皿ユニットにおける操作ボタンユニットのメインボタンを下から示す底面斜視図であり、図 55 は皿ユニットにおける操作ボタンユニットのメインボタンを分解して示す分解斜視図である。

【0130】

また、図 56 は扉枠に取付けられたハンドル装置の断面図であり、図 57 はハンドル装置を構成する操作ハンドル部とジョイントユニットとの関係を示す斜視図であり、図 58 はハンドル装置における操作ハンドル部の分解斜視図である。更に、図 59 は操作ハンドル部とジョイントユニットの動作を説明するための動作図であり、図 60 はハンドル装置と本体枠に設けられる打球発射装置との関係を示す斜視図であり、図 61 はハンドル装置と打球発射装置とを連結する状態を説明するための断面図である。更に、図 62 (A) は皿ユニット内での遊技球の流れを示す説明図であり、(B) は皿ユニット内での第二球抜き口と遊技球の流れとの関係を示す説明図である。また、図 63 は、皿ユニットにおける横長の球流入口と貯留皿との関係を示す説明図である。

【0131】

本実施形態の扉枠 5 における皿ユニット 300 は、後述する賞球ユニット 800 から払出され遊技球を貯留することができると共に、貯留した遊技球を球送りユニット 170 を介して後述する打球発射装置 650 へ供給することができるものである。この皿ユニット 300 は、図 46 及び図 47 にも示すように、上方及び後方が開放され所定量の遊技球を貯留可能な貯留皿 311 を有した皿体 310 と、皿体 310 の前面を覆う皿ユニット本体 320 と、皿ユニット本体 320 及び皿体 310 の後面を覆う板状の皿奥板 340 と、皿

10

20

30

40

50

体 3 1 0 の貯留皿 3 1 1 に貯留された遊技球を全て排出可能な第一球抜き機構 3 5 0 と、皿体 3 1 0 の貯留皿に貯留された遊技球の一部残して排出可能な第二球抜き機構 3 6 0 と、パチンコ機 1 に隣接して設置された図示しない球貸し機（CRユニットとも称す）を作動させる貸球ユニット 3 0 1 と、皿体 3 1 0 の上面に固定され遊技状態（遊技状況）によって遊技者が操作可能な操作ボタンユニット 3 7 0 と、皿体 3 1 0 の下側で皿ユニット本体 3 2 0 と皿奥板 3 4 0 との間に配置され扉枠ベースユニット 1 0 0 におけるサイドスピーカ電飾ユニット 1 2 0 のサイドスピーカ 1 2 1 よりも大型の下部スピーカ 3 9 1 を有した下部スピーカユニット 3 9 0 と、皿ユニット本体 3 2 0 の正面視右下隅に配置されるハンドルベース 3 0 3 と、ハンドルベース 3 0 3 に支持され遊技球の打込操作をするためのハンドル装置 4 0 0 とを主に備えている。なお、符号 3 0 2 は、後述する皿ユニット本体 3 2 0 における皿電飾基板 3 3 6 と接続される電気配線を覆う配線カバーである。また、図示するように、皿奥板 3 4 0 の正面視で左側には、皿ユニット本体 3 2 0 の左端を発光装飾させる左下装飾基板 1 9 0 が配置されている。

10

【 0 1 3 2 】

この皿ユニット 3 0 0 における貸球ユニット 3 0 1 は、図示するように、左右方向の略中央で皿奥板 3 4 0 の上辺に固定されており、貸球ボタン 3 0 1 a と、貸球ボタン 3 0 1 a の横に配置された返却ボタン 3 0 1 b と、貸球ボタン 3 0 1 a と返却ボタン 3 0 1 b との間に配置され球貸し機に現金やプリペイドカードの残数を表示する貸出残表示器（図示せず）と、を備えている。この貸球ユニット 3 0 1 は、パチンコ機 1 に隣接して設けられた球貸し機に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、貸球ボタン 3 0 1 a を押すと、所定数の遊技球を皿ユニット 3 0 0 の貯留皿 3 1 1 内へ貸出す（払出す）ことができると共に、返却ボタン 3 0 1 b を押すと貸出された分の残りを引いた上で投入した現金の残金やプリペイドカードが返却されるようになっている。

20

【 0 1 3 3 】

また、皿ユニット 3 0 0 における操作ボタンユニット 3 7 0 のメインボタン 3 7 1 及び二つのサブボタン 3 7 2 は、遊技盤 4 に設けられる液晶表示装置 1 4 0 0 等で行われる遊技内容（遊技演出）に遊技者が参加する際に操作するものである。

【 0 1 3 4 】

[1 - 2 C - 1 . 皿体]

まず、皿ユニット 3 0 0 における皿体 3 1 0 は、図示するように、平面視で左端から全体の略 2 / 3 を占め上方及び後方に開放された所定深さの貯留皿 3 1 1 と、貯留皿 3 1 1 内の底部の所定位置に配置され上下方向に貫通する第二球抜き口 3 1 2 と、貯留皿 3 1 2 の右端から貯留皿 3 1 1 と連続し第三傾斜面 3 1 1 c の下流側に配置されると共に遊技球が流通可能とされ遊技球を第二球抜き口 3 1 2 の略直下まで誘導可能な第一球抜き経路 3 1 3（図 4 4 及び図 4 7 を参照）と、貯留皿 3 1 1 の右側で略菱形に上方へ開放し操作ボタンユニット 3 7 0 を装着可能な操作ボタンユニット装着凹部 3 1 4 と、操作ボタンユニット装着凹部 3 1 4 の後側で略円形状に開口し第一球抜き機構 3 5 0 の第一球抜きボタン 3 5 1 が装着される第一球抜きボタン装着口 3 1 5 と、第一球抜きボタン装着口 3 1 5 の略直下に配置され第一球抜き機構 3 5 0 を支持する第一球抜き機構支持部 3 1 6 と、を主に備えている。

30

40

【 0 1 3 5 】

この皿体 3 1 0 における貯留皿 3 1 1 は、皿奥板 3 4 0 の球流入口 3 4 1 の前面に配置され平面視で右側及び前側へ向かって低くなる第一傾斜面 3 1 1 a と、第一傾斜面 3 1 1 a の右側端部の後部と連続し右側及び後側へ向かって低くなる第二傾斜面 3 1 1 b と、第二傾斜面 3 1 1 b の右側端部と連続し奥皿板 3 4 0 の球供給口 3 4 2 へ向かって低くなる第三傾斜面 3 1 1 c と、第一傾斜面 3 1 1 a の右側端部の前部及び第二傾斜面 3 1 1 b の前側端部と連続し右側及び第二傾斜面 3 1 1 b へ向かって低くなる第四傾斜面 3 1 1 d と、第四傾斜面 3 1 1 d の右側端部と連続し第四傾斜面 3 1 1 d へ向かって低くなる第五傾斜面 3 1 1 e と、を備えている（図 4 2 及び図 4 3 等を参照）。

【 0 1 3 6 】

50

また、貯留皿 3 1 1 には、第五傾斜面 3 1 1 e の後側端部から上方へ立上り遊技球が越境不能とされた仕切壁 3 1 1 f と、仕切壁 3 1 1 f と第三傾斜面 3 1 1 c との間に配置され第三傾斜面 3 1 1 c へ向かって低くなる第六傾斜面 3 1 1 g とを更に備えている。なお、第二球抜き口 3 1 2 は、第一傾斜面 3 1 1 a と第二傾斜面 3 1 1 b との間に配置されている。また、第二球抜き口 3 1 2 は、通常は第二球抜き機構 3 6 0 の第二球抜きシャッター 3 6 4 により閉鎖された状態となっている。

【 0 1 3 7 】

本実施形態の貯留皿 3 1 1 では、図示するように平面視で、第一傾斜面 3 1 1 a は、貯留皿 3 1 1 の大きさの略半分を占める大きさの四角形状（台形状）とされていると共に、第二傾斜面 3 1 1 b は、左右方向の長さが貯留皿 3 1 1 の長さの約 1 / 4 で前後方向の奥行きが第三傾斜面 3 1 1 c へ向かって狭くなるような変五角形状とされ、更に、第三傾斜面 3 1 1 c は、前後方向の奥行きが遊技球の外径よりも若干大きい横長の区形状とされている。また、第四傾斜面 3 1 1 d は、左右方向の長さが第二傾斜面 3 1 1 b と略同じ長さで第二傾斜面 3 1 1 b へ向かうに従って長さが短くなる四角形状（台形状）とされている。更に、第五傾斜面 3 1 1 e は、その後側端部が左端部から右方向へ第三傾斜面 3 1 1 c と略平行に所定距離延びた上で後方の第三傾斜面 3 1 1 c へ向かって斜めに延びた後に仕切壁 3 1 1 f を挟んで第三傾斜面 3 1 1 c に沿って延びると共に、前側端部（右側端部）が後側端部の右端部へ向かって右方向へ向かうに従って後方へ向かうように延び、全体として逆へ字状に形成されており、仕切壁 3 1 1 f が第五傾斜面 3 1 1 e の後側端部に沿って形成されている。

10

20

【 0 1 3 8 】

また、この貯留皿 3 1 1 は、図示するように、第一傾斜面 3 1 1 a の左側端部と前側端部、第四傾斜面 3 1 1 d の前側端部、及び第五傾斜面の前側端部（右側端部）から上方へ立上る外周壁 3 1 1 h を備えており、この外周壁 3 1 1 h により貯留皿 3 1 1 が皿体 3 1 0 の上面から下方へ所定量凹んだ形態となっている。また、貯留皿 3 1 1 の外周壁 3 1 1 h は、第一傾斜面 3 1 1 a、第四傾斜面 3 1 1 d、及び第五傾斜面 3 1 1 e の前側端部では右方向へ向かうに従って前方へ向かうような緩い円弧状に形成されており、球流入口 3 4 1 から第一傾斜面 3 1 1 a 上へ流入した遊技球が、外周壁 3 1 1 h における球流入口 3 4 1 と対向する位置と当接すると、第五傾斜面 3 1 1 e の方向へ反射して第五傾斜面 3 1 1 d 上へ流通するようになっている。また、第五傾斜面 3 1 1 e は、球流入口 3 4 1 から貯留皿 3 1 1 内へ流入してきた遊技球が登坂可能な緩斜面とされており、第五傾斜面 3 1 1 e の右端部まで登坂した後に、その向きを変えて第四傾斜面 3 1 1 d の方向（左方向）へ流下するようになっている。つまり、本実施形態の貯留皿 3 1 1 は、球流入口 3 4 1 から流入した遊技球を、一旦第五傾斜面 3 1 1 e へ迂回させてから球供給口 3 4 2 への供給路となる第三傾斜面 3 1 1 c へ流入させるようになっている。

30

【 0 1 3 9 】

また、貯留皿 3 1 1 における第六傾斜面 3 1 1 g は、他の傾斜面 3 1 1 a ~ 3 1 1 e と比較して傾斜角度が急になっており、その下流側となる第三傾斜面 3 1 1 c 上で複数の遊技球を球供給口 3 4 2 へ向かって左右方向へ一列に整列させ易くすることができるようになっている。なお、第三傾斜面 3 1 1 c には、ステンレス製のレール体 3 0 4 が装着されるようになっており、流通する遊技球による耐摩耗性を向上させるようにしていると共に、遊技球に帯電した静電気を除去することができるようになっている。

40

【 0 1 4 0 】

更に、貯留皿 3 1 1 の第三傾斜面 3 1 1 c は、図 4 4 及び図 4 7 に示すように、その右側端部が、斜め右下へ潜り込んだ上で下方へ垂下し後側が開放された溝状に形成されていると共に第一球抜き経路 3 1 3 と連続するように形成されており、第一球抜き経路 3 1 3 と連続することで左右方向に対して折り返すような流路が形成されている。この第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分は、第一球抜き機構 3 5 0 の第一球抜きスライド 3 5 6 により流路が閉鎖されるようになっており、この第一球抜きスライド 3 5 6 に望むように皿奥板 3 4 0 の球供給口 3 4 2 が開口している。これにより、第三傾斜面

50

3 1 1 c を流下してきた遊技球が、第一球抜きスライド 3 5 6 により流下を遮られることで、球供給口 3 4 2 側へと流通するようになっている。

【 0 1 4 1 】

なお、皿体 3 1 0 における第一球抜き機構支持部 3 1 6 には、第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分の横（正面視で右側、図 4 4 では左側）に第一球抜きスライド 3 5 6 が左右方向へスライド可能に挿入配置されるスライド溝 3 1 6 a、スライド溝 3 1 6 a を挟んで第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分の反対側には後述する第一球抜きパネ 3 5 7 の下端部を係止する鉤部 3 1 6 b とが形成されている。

【 0 1 4 2 】

[1 - 2 C - 2 . 皿ユニット本体]

次に、皿ユニット 3 0 0 における皿ユニット本体 3 2 0 は、図 4 8 及び図 4 9 に示すように、皿ユニット 3 0 0 の前面を構成し皿体 3 1 0 と下部スピーカユニット 3 9 0 の前面を被覆し上方及び後方が開放された箱状の本体部 3 2 1 を備えている。この本体部 3 2 1 は、正面視で左側の約 3 / 4 が前方へ膨出したような形態となっており、この膨出した部分の内側（後側）に下部スピーカユニット 3 9 0 が収容されるようになっている。また、本体部 3 2 1 には、その膨出した部分の前面の中央右寄りで下部スピーカユニット 3 9 0 の下部スピーカ 3 9 1 と対応する位置に貫通するように形成されたスピーカ用開口 3 2 1 a と、スピーカ用開口 3 2 1 a の左側に形成されたダミー開口 3 2 1 b と、ダミー開口 3 2 1 b の左側に形成された第二球抜きボタン用開口 3 2 1 c とが夫々貫通するように形成されている。更に、本体部 3 2 1 には、右下隅部にハンドルベース 3 0 3 を取付けるための楕円形状のハンドルベース取付口 3 2 1 d と、ハンドルベース取付口 3 2 1 d の上側に配置され後述するシリンダ錠 1 0 1 0 が臨む錠用開口 3 2 1 e と、ハンドルベース取付口 d の左側で前側へ膨出した部分の右側面に開口する区形状のダクト用開口 3 2 1 f と、左右方向の略中央下部に開口する区形状の球排出口 3 2 1 g と、を備えている。

【 0 1 4 3 】

また、皿ユニット 3 0 0 における皿ユニット本体 3 2 0 には、本体部 3 2 1 のスピーカ用開口 3 2 1 a とダミー開口 3 2 1 b とを前側から覆う前面裏板 3 2 2 と、前面裏板 3 2 2 のスピーカ用開口 3 2 2 a を通して本体部 3 2 1 のスピーカ用開口 3 2 1 a と対応する前面に配置されパンチングメタルからなり四隅が切り落とされた板状の右カバー 3 2 3 と、右カバー 3 2 3 の前面の略中央に配置され右カバー 3 2 3 よりも小型で表面に金属光沢のメッキ処理が施された板状の右飾りベース 3 2 4 と、右飾りベース 3 2 4 の前面の略中央に配置され右飾りベース 3 2 4 よりも小型で板状の右飾り 3 2 5 と、前面裏板 3 2 2 における本体部 3 2 1 のダミー開口 3 2 1 b と対応する前面に配置されパンチングメタルからなり四隅が切落とされた板状の左カバー 3 2 6 と、左カバー 3 2 6 の前面の略中央に配置され左カバー 3 2 6 よりも小型で表面に金属光沢のメッキ処理が施された板状の左飾りベース 3 2 7 と、左飾りベース 3 2 7 の前面の略中央に配置され左飾りベース 3 2 7 よりも小型で板状の左飾り 3 2 8 と、本体部 3 2 1 のスピーカ用開口 3 2 1 a、ダミー開口 3 2 1 b、及び第二球抜きボタン用開口 3 2 1 c の周縁を装飾する枠状の前面本体 3 2 9 と、を主に備えている。この皿ユニット本体 3 2 0 における前面裏板 3 2 2 には、本体部 3 2 1 のスピーカ用開口 3 2 1 a へ望むように貫通する複数の透孔 3 2 2 a が形成されており、これら透孔 3 2 2 a 及び右飾りベース 3 2 3 のパンチング孔（図示は省略）を介して下部スピーカ 3 9 1 からの音を外部へ良好に伝達させることができるようになっている。

【 0 1 4 4 】

また、本実施形態の皿ユニット本体 3 2 0 は、左下装飾基板 1 9 0 の前側で本体部 3 2 1 の左端に固定される本体左飾りベース 3 3 0 と、本体左飾りベース 3 3 0 の前面に固定され表面に金属光沢のメッキ処理が施された本体左飾り 3 3 1 と、を更に備えている。この本体左飾りベース 3 3 0 は、透光性を有しており、本体左飾りベース 3 3 0 の後側に配置される左下装飾基板 1 9 0 の LED 1 9 0 a によって発光装飾させることができるようになっている。

【 0 1 4 5 】

10

20

30

40

50

更に、皿ユニット本体 3 2 0 は、本体部 3 2 1 のダクト用開口 3 2 1 f を覆うパンチングメタルからなる板状のダクト用カバーと、ダクト用カバーが表面から臨むようなダクト用切欠き部 3 3 3 a が形成され、本体部 3 2 1 における前側へ膨出した部分の右側面全体を覆うと共に表面に金属光沢のメッキ処理を施した本体右飾り 3 3 3 と、を更に備えている。

【 0 1 4 6 】

また、皿ユニット本体 3 2 0 は、本体部 3 2 1 の上縁に沿って配置され上下方向に貫通する横長のスリット 3 3 4 a を複数有し、表面に金属光沢のメッキ処理が施された本体上飾り 3 3 4 と、本体上飾り 3 3 4 の下側で本体部 3 2 1 内に配置され、本体上飾り 3 3 4 のスリット 3 3 4 a 内へ挿入される導光部 3 3 5 a を有した上飾りレンズ 3 3 5 と、上飾りレンズ 3 3 5 の下側に配置され上面に複数のカラー LED 3 3 6 a が実装された皿電飾基板 3 3 6 と、を備えている。この皿電飾基板 3 3 6 の LED 3 3 6 a を適宜発光させることで、上飾りレンズ 3 3 5 を介して本体上飾り 3 3 4、つまり、皿ユニット本体 3 2 0 の上縁を発光装飾させることができるようになっている。

10

【 0 1 4 7 】

[1 - 2 C - 3 . 皿奥板]

続いて、皿ユニット 3 0 0 における皿奥板 3 4 0 は、図 4 6 及び図 4 7 等に示すように、全体が横長の板状に形成され、正面視で左上隅部に配置され横長の区形状で前後方向に貫通する球流入口 3 4 1 と、球流入口 3 4 1 よりも右下方向へ所定距離はなれて配置され遊技球が通過可能な区形状で貫通する球供給口 3 4 2 と、球流入口 3 4 1 と連通し後方へ延出する角筒状の賞球連絡樋 3 4 3 と、を主に備えている。この皿奥板 3 4 0 の球流入口 3 4 1 は、図 4 3 等に示すように、皿体 3 1 0 の貯留皿 3 1 1 内へ向かって開口すると共に、左右方向の長さが貯留皿 3 1 1 の第一傾斜面 3 1 1 a の長さと同様長さとされている。また、球供給口 3 4 2 は、貯留皿 3 1 1 における第三傾斜面 3 3 1 c の右端で第一球抜き機構 3 5 0 の第一球抜きスライド 3 5 6 と対応した位置に配置されている。また、賞球連絡樋 3 4 3 は、球流入口 3 4 1 に対して正面視で左端に偏った位置に配置されていると共に、左右方向の長さが球流入口 3 4 1 の長さに対して約半分の長さとなれ、後端が扉枠ベース本体 1 1 0 の賞球通過口 1 1 1 を貫通して後述する満タンユニット 9 0 0 における前方誘導通路 9 2 0 の流下端（前端）の出口 9 2 1 と連通するようになっている。

20

【 0 1 4 8 】

また、皿奥板 3 4 0 は、賞球連絡樋 3 4 3 の前端が球流入口 3 4 1 に対して後方へ所定量控えた位置に配置されており、球流入口 3 4 1 と賞球連絡樋 3 4 3 との間に、球流入口 3 4 1 の左右方向全長に亘って延び遊技球が流通可能な棚部 3 4 4 を更に有している。この棚部 3 4 4 により賞球連絡樋 3 4 3 を流通してきた遊技球を、貯留皿 3 1 1 の第二球抜き口 3 1 2 よりも下流側へ流入させることができるようになっている。

30

【 0 1 4 9 】

更に、奥皿板 3 4 0 は、後述する下部スピーカユニット 3 9 0 の球抜き経路 3 9 3 と対応し略 L 字状に貫通した球抜き経路用開口 3 4 5 と、球抜き経路用開口 3 4 5 の正面視左上で球流入口 3 4 1（皿体 3 1 0 における第二球抜き口 3 1 2）の下側に配置され、後述する第二球抜き機構 3 6 0 のラッチユニット 3 6 6 の後端が挿通される区形状に貫通したラッチ用開口 3 4 6 と、正面視で右上隅部に配置され略区形状に貫通する配線挿通口 3 4 7 と、球流入口 3 4 1 と配線挿通口 3 4 6 との間で奥皿板 3 4 0 の上辺に配置され貸球ユニット 3 0 1 を取付けるための貸球ユニット取付部 3 4 8 と、を備えている。

40

【 0 1 5 0 】

[1 - 2 C - 4 . 第一球抜き機構]

次に、皿ユニット 3 0 0 における第一球抜き機構 3 5 0 は、図 4 4、図 4 5 及び図 5 0 等に示すように、遊技者が押圧操作する第一球抜きボタン 3 5 1 と、第一球抜きボタン 3 5 1 を上下方向へスライド可能に支持すると共に皿体 3 1 0 の第一球抜きボタン装着口 3 1 5 に対して下側から挿入される第一球抜きボタンベース 3 5 2 と、第一球抜きボタンベース 3 5 2 の上部に皿体 3 1 0 を挟んで第一球抜きボタン 3 5 1 が上方へ突出するように

50

固定される第一球抜きボタン装飾体 3 5 3 と、第一球抜きボタン装飾体 3 5 3 と第一球抜きボタンベース 3 5 2 とで支持された第一球抜きボタン 3 5 1 の下端の正面視で右側（図 5 0 では左側）となる皿体 3 1 1 の第一球抜き機構支持部 3 1 6 の位置に支持される回動軸 3 5 4 と、回動軸 3 5 4 に回動可能に軸支され一端側が第一球抜きボタン 3 5 1 の下端部と当接すると共に他端側が下方へ延出した逆 L 字状の第一球抜きクランク 3 5 5 と、第一球抜きクランク 3 5 5 の他端側の下端と当接可能とされると共に皿体 3 1 1 の第一球抜き機構支持部 3 1 6 に略左右方向へスライド可能に支持され、皿体 3 1 0 の第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分を閉鎖可能な第一球抜きスライド 3 5 6 と、第一球抜きクランク 3 5 5 が所定方向へ回動するように付勢する第一球抜きバネ 3 5 7 と、を備えている。

10

【 0 1 5 1 】

この第一球抜き機構 3 5 0 の第一球抜きスライド 3 5 6 は、皿体 3 1 0 における第一球抜き機構支持部 3 1 6 のスライド溝 3 1 6 a 内に挿入配置されることで左右方向へスライドすることができるようになっており、その状態で、第一球抜きクランク 3 5 5 が回動することで第一球抜きクランク 3 5 5 の他端側の下端によって左右方向へスライドさせられるようになっている。この第一球抜きスライド 3 5 6 は、左右方向へスライドすることで先端部が皿体 3 1 0 の第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分の流路内に対して進退することができるようになっており、境界部分へ前進して流路を閉鎖すると第三傾斜面 3 1 1 c を流通してきた遊技球を球供給口 3 4 2 へ供給することができ、境界部分から後退して流路を開放すると第三傾斜面 3 1 1 c を流通してきた遊技球を第一球抜き経路 3 1 3 側へ供給（排出）することができるようになっている。

20

【 0 1 5 2 】

また、第一球抜きクランク 3 5 5 には、回動軸 3 5 4 を挟んで第一球抜きボタン 3 5 1 の下端部と当接する一端側とは反対側に第一球抜きバネ 3 5 7 の上端部を係止する鉤部 3 5 5 a が形成されている。この第一球抜きバネ 3 5 7 は、その上端部を第一球抜きクランク 3 5 5 の鉤部 3 5 5 a に係止すると共に、下端部を皿体 3 1 0 における第一球抜き機構支持部 3 1 6 の鉤部 3 1 6 b に係止することで、第一球抜きクランク 3 5 5 を、第一球抜きスライド 3 5 6 が第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分を閉鎖する位置、及び第一球抜きボタン 3 5 1 が最も上昇した位置となる方向へ回動するように付勢することができるようになっている。

30

【 0 1 5 3 】

この第一球抜き機構 3 5 0 は、遊技者によって第一球抜きボタン 3 5 1 が押圧されると、第一球抜きボタン 3 5 1 の下端部と当接する当接ピン 3 5 5 b を介して、第一球抜きクランク 3 5 5 が第一球抜きバネ 3 5 7 の付勢力に抗してその一端側が下方へ移動する方向へ回動すると共に、その他端側が第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分から遠ざかる方向へ移動する。そして、第一球抜きスライド 3 5 6 が第一球抜きクランク 3 5 5 の下端と共に第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分から遠ざかる方向へと移動し、第一球抜きスライド 3 5 6 の先端が境界部分の流路内から後退して第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 とが連通した状態となり、第三傾斜面 3 1 1 c つまり貯留皿 3 1 1 内の全ての遊技球を、第一球抜き経路 3 1 3 を介して外部へ排出することができるようになっている。

40

【 0 1 5 4 】

なお、第一球抜きボタン 3 5 1 の押圧を解除すると、第一球抜きバネ 3 5 7 の付勢力により第一球抜きクランク 3 5 5 が回動して、第一球抜きボタン 3 5 1 が上昇すると共に、第一球抜きスライド 3 5 6 の先端が第三傾斜面 3 1 1 c と第一球抜き経路 3 1 3 との境界部分の流路内へ前進してその流路を閉鎖し、第三傾斜面 3 1 1 c 上（貯留皿 3 1 1 内）の遊技球を、球供給口 3 4 2 を介して打球発射装置 6 5 0 へ供給することができるようになっている。

【 0 1 5 5 】

[1 - 2 C - 5 . 第二球抜き機構]

50

続いて、皿ユニット 300 における第二球抜き機構 360 は、図 5 1 等に示すように、皿ユニット本体 320 における本体部 321 の第二球抜きボタン用開口 321c から前方へ向かって突出する第二球抜きボタン 361 と、第二球抜きボタン 361 が先端に嵌合固定され後述する下部スピーカユニット 390 によって前後方向へスライド可能に支持された第二球抜きスライド 362 と、第二球抜きスライド 362 の前後方向の移動を伝達し下部スピーカユニット 390 により左右方向へ延びる軸回りに回動可能に軸支された棒状の第二球抜きクランク 363 と、第二球抜きクランク 363 の回動により皿体 310 における第二球抜き口 312 を閉鎖する閉位置と第二球抜き口 312 を開放する開位置との間で上下方向へ延びる軸周りに回動可能とされた第二球抜きシャッター 364 と、第二球抜きシャッター 364 を第二球抜き口 312 が閉鎖される閉位置へ付勢する第二球抜きバネ 365 と、第二球抜きバネ 365 の付勢力に抗して第二球抜きシャッター 364 を開位置へ保持可能なラッチユニット 366 と、第二球抜きシャッター 364 の下面を摺動可能に支持すると共に第二球抜き口 312 と対応した開口部 367a を有し、皿体 310 の下側に固定される第二球抜きベース 367 と、第二球抜きスライド 362 の後端を摺動可能に保持すると共にラッチユニット 366 を支持し、後述する下部スピーカユニット 390 のスピーカボックス 392 と協同して第二球抜きクランク 363 を回動可能に軸支する第二球抜き機構支持体 368 (図 4 4 及び図 4 7 を参照) と、を備えている。

10

【0156】

この第二球抜き機構 360 の第二球抜きスライド 362 には、その後端部に上方へ開放され第二球抜きクランク 363 の下端部が挿入される伝達溝 362a と、後端部から後方へ突出しラッチユニット 366 の係合爪 366a と係合可能な係合突起 362b とを備えている。また、第二球抜きクランク 363 は、略上下方向へ延びた棒状の部材とされ、その下端部が第二球抜きスライド 362 の伝達溝 362a 内へ上方から挿入されると共に、上下方向の略中間部分で下部スピーカユニット 390 のスピーカボックス 392 により回動可能に軸支されている。而して、第二球抜きスライド 362 が前後方向へスライドすると、その伝達溝 362a のスライドに伴って第二球抜きクランク 363 の下端部が移動し、第二球抜きクランク 363 が回動すると共に、第二球抜きクランク 363 の上端部が下端部とは反対方向へ移動するようになっている。

20

【0157】

また、第二球抜きシャッター 364 は、図示するように、第二球抜きスライド 362 よりも上方に配置され、皿体 310 の第二球抜き口 312 及び第二球抜きベース 367 の開口部 367a を閉鎖可能な平面視略半円形状 (D 字状) で板状の閉鎖部 364a と、閉鎖部 364a から左右方向の一方 (正面視で左方向、図 5 1 では右方向) へ延びる棒状の棹部 364b とを備えており、全体として略 P 字状に形成されている。また、この第二球抜きシャッター 364 は、棹部 364b の先端が皿体 310 と第二球抜きベース 367 とによって上下方向へ延びる軸周りに回動可能に軸支されていると共に、棹部 364b の後側で左右方向の略中間部分に、第二球抜きクランク 363 の上端部が当接するようになっている。更に、第二球抜きシャッター 364 における棹部 364b の後側基端部分に第二球抜きバネ 365 の前端部が係止されるようになっている。なお、図示は省略するが、第二球抜きバネ 365 の後端部は、皿体 310 の下面から下方へ垂下する係止ボスに係止されるようになっている。第二球抜きバネ 365 により、第二球抜きシャッター 364 の閉鎖部 364a が第二球抜き口 312 を閉鎖する閉位置 (図 5 1 に示す位置) となるように付勢されている。

30

40

【0158】

また、第二球抜き機構 360 の第二球抜きベース 367 は、開口部 367a と第二球抜きシャッター 364 を軸支する位置との間に、第二球抜きクランク 363 の上端部が通過可能な前後方向へ延びるスリット 367b を備えており、このスリット 367b を介して第二球抜きベース 367 の下側で軸支された第二球抜きクランク 363 の上端部が、第二球抜きベース 367 の上面に配置された第二球抜きシャッター 364 の棹部 364b と当接することができるようになっている。なお、第二球抜きベース 367 は、図示するよう

50

に、浅い皿状に形成されており、皿体 3 1 0 とで第二球抜きシャッター 3 6 4 を収容する収容空間を形成することができるようになっている。また、第二球抜きシャッター 3 6 4 を収容する収容空間の高さは、遊技球の外径よりも小さく低い高さとされており、第二球抜きシャッター 3 6 4 が回動して第二球抜き口 3 1 2 が開状態となっても、皿体 3 1 0 と第二球抜きベース 3 6 7 との間に遊技球が進入しないようになっている。

【 0 1 5 9 】

本実施形態の第二球抜き機構 3 6 0 は、遊技者が皿ユニット本体 3 2 0 の前方から前方へ突出する第二球抜きボタン 3 6 1 を押すと、第二球抜きスライド 3 6 2 が後方へスライドすると共に、第二球抜きスライド 3 6 2 の伝達溝 3 6 2 a に案内されて第二球抜きクランク 3 6 3 の下端部が後方へと移動するように第二球抜きクランク 3 6 3 が回動する。そして、第二球抜きクランク 3 6 3 が回動することでその上端部が下端部とは反対方向の前方へ移動することとなり、第二球抜きクランク 3 6 3 の上端部と当接する第二球抜きシャッター 3 6 4 が、第二球抜きパネ 3 6 5 の付勢力に抗して棹部 3 6 4 b の先端を中心として閉鎖部 3 6 4 a が前方へ移動するように回動する。このようにして閉鎖部 3 6 4 a が前方へ移動して皿体 3 1 0 の第二球抜き口 3 1 2 及び第二球抜きベース 3 6 7 の開口部 3 6 7 a が開放されると、貯留皿 3 1 1 における第二球抜き口 3 1 2 よりも上流側に貯留された遊技球が第二球抜き口 3 1 2 を通って皿ユニット 3 0 0 の下方外部へ排出されることとなる。

10

【 0 1 6 0 】

なお、本実施形態の第二球抜き機構 3 6 0 には、ラッチユニット 3 6 6 を備えており、第二球抜きボタン 3 6 1 を押して第二球抜きスライド 3 6 2 の後端の係合突起 3 6 2 b がラッチユニット 3 6 6 における一对の係合爪 3 6 6 a の間に当接すると、一对の係合爪 3 6 6 a が係合突起 3 6 2 b を挟むように閉じて係合し、第二球抜きパネ 3 6 5 の付勢力に抗して第二球抜きボタン 3 6 1 が押された状態、つまり、第二球抜きシャッター 3 6 4 の閉鎖部 3 6 4 a により第二球抜き口 3 1 2 が開いた（開放され）位置に保持することができるようになっている。この状態で、第二球抜きボタン 3 6 1 を押すと、ラッチユニット 3 6 6 の一对の係合爪 3 6 6 a が開いて、係合突起 3 6 2 b との係合が解除され、第二球抜きパネ 3 6 5 の付勢力により第二球抜きシャッター 3 6 4 の閉鎖部 3 6 4 a が第二球抜き口 3 1 2 を閉鎖する位置へと復帰できるようになっている。

20

【 0 1 6 1 】

[1 - 2 C - 6 . 操作ボタンユニット]

次に、皿ユニット 3 0 0 における操作ボタンユニット 3 7 0 は、図 5 2 乃至図 5 5 等に示すように、皿ユニット 3 0 0 における皿体 3 1 0 の操作ボタン装着凹部 3 1 4 に対して上方から装着固定されるものであり、平面視で正方形の四隅を切落とした八角形状のメインボタン 3 7 1 と、メインボタン 3 7 1 の左右両側に夫々対称に配置され平面視でホームベース形状の左サブボタン 3 7 2 L 及び右サブボタン 3 7 2 R からなる一对のサブボタン 3 7 2 と、メインボタン 3 7 1 とサブボタン 3 7 2 を上下方向へ摺動可能に保持すると共に皿体 3 1 0 の操作ボタン装着凹部 3 1 4 内へ挿入される操作ボタンユニットベース 3 7 3 と、操作ボタンユニットベース 3 7 3 の上面を装飾する板状の操作ボタンユニット装飾部材 3 7 4 と、操作ボタンユニットベース 3 7 3 の下側に固定され操作ボタンユニット 3 7 0 を発光装飾させるカラー LED 3 7 5 a が上面に複数実装された操作ボタンユニット基板 3 7 5 と、を備えている。

30

40

【 0 1 6 2 】

また、操作ボタンユニット 3 7 0 には、メインボタン 3 7 1 の操作を検出するメインボタンセンサ 3 7 6 と、左サブボタン 3 7 2 L の操作を検出する左サブボタンセンサ 3 7 7 L と、右サブボタン 3 7 2 R の操作を検出する右サブボタンセンサ 3 7 7 R と、を更に備えている。これらメインボタンセンサ 3 7 6、左サブボタンセンサ 3 7 7 L 及び右サブボタンセンサ 3 7 7 R は、夫々発光部と受光部とを備えたフォトセンサとされており、操作ボタンユニット基板 3 7 5 の所定位置に夫々固定されている。

【 0 1 6 3 】

50

この操作ボタンユニット370における操作ボタンユニットベース373には、図示するように、平面視で略菱形形状とされ、メインボタン371を上方から收容可能なメインボタン收容凹部373aと、メインボタン收容部373aの内周面に形成されメインボタン371を上下方向へ案内するために上方が開放された上下方向へ延びる複数の案内溝373bと、メインボタン收容凹部373aの底面に形成された略円形状の開口部373cと、メインボタン收容凹部373aの外周に沿って所定幅で開口し下側に配置された操作ボタンユニット基板375のLED375aからの光を上面側へ導く複数の導光用開口部373dと、サブボタン372を上方から收容可能な一对のサブボタン收容凹部373eと、長軸の対角線上隅部に形成されたネジ挿通孔373fと、操作ボタンユニットベース373の上面を形成する板状の天板部373gと、天板部373gの外周に沿って下面から下方へ外周を囲うように垂下する板状の側壁部373hと、を主に備えている。

10

【0164】

この操作ボタンユニットベース373は、天板部373gと側壁部373hとにより、下面が開放された箱状に形成されており、この天板部373gの所定位置に、メインボタン收容凹部373a、複数(ここでは、八个)の導光用開口部373d、二つのサブボタン收容凹部373e、及び二つのネジ挿通孔373fが夫々開口している。また、操作ボタンユニットベース373は、メインボタン收容凹部373aは、案内溝373bが形成されていないところの厚さが肉厚に形成されており、内壁面と底面の強度・剛性が高められていると共に、メインボタン收容凹部373aの外周に形成された各導光用開口部373dが、夫々上下方向に長い筒状に形成されており、これら筒状の導光用開口部373dの外周壁によってもメインボタン收容凹部373aが補強されている(図53を参照)。

20

【0165】

また、メインボタン371は、図54及び図55に示すように、メインボタン371の上面を形成し透光性を有したメインボタンレンズ371aと、メインボタンレンズ371aを支持し上下が開放された筒状のメインボタンベース371bと、メインボタンベース371bの下側に配置される振動体371cと、振動体371cを包み込むと共にメインボタンベース371bの下側に取付ビス371dを介して固定される振動体ホルダ371eと、を備えている。なお、図示は省略するが、メインボタン371には、上端がメインボタンベース371aの下側側面に当接すると共に、下端が操作ボタンユニットベース373におけるメインボタン收容凹部373aの底面と当接し、メインボタン371が上昇するように付勢するメインボタンパネを備えている。

30

【0166】

このメインボタン371におけるメインボタンレンズ371aは、平面視が八角形状で下面が開放された箱状に形成され、表面側が滑らかな形状とされているのに対して、裏面側には複数の小レンズ部が形成されており、操作ボタンユニット基板375のLED375aからの光を広く拡散させて、メインボタン370の表面全体が略均一に発光装飾させることができるようになっている。

【0167】

また、メインボタンベース371bは、図示するように、上端側の外形がメインボタンレンズ371と同様の八角形状とされているのに対して、上下方向の略中間部から下端側が下方へ容まる円錐形状とされており、下端部が操作ボタンユニットベース373におけるメインボタン收容凹部373aの底面に形成された開口部373cから下方へ延出して操作ボタンユニット基板375の中央に配置されたLED375a群の直上に位置することができるようになっている。また、メインボタンベース371bには、対向する二辺から下方へ延出するメイン係止爪371fと、操作ボタンユニットベース373の案内溝373b内へ挿入される上下方向に延びた複数の案内凸条371gと、を備えている。このメインボタンベース371bのメイン係止爪371fが、操作ボタンユニットベース373におけるメインボタン收容凹部373a内の係止部(図示は省略する)に係止されることで、メインボタン371がメインボタンパネの付勢力によりメインボタン收容凹部373aから抜け出るのを防止することができるようになっている。

40

50

【0168】

更に、メインボタンベース371bは、一方のメイン係止爪371fの内側に、振動体ホルダ371e及び取付ビス371dを介して振動体371cを取付けられるようになっていると共に、振動体371cを取付ける部位の内側に、メインボタンセンサ376によって検出される検出片371h(図54を参照)が形成されている。

【0169】

本実施形態のメインボタン371は、メインボタンバネの付勢力に抗してメインボタン371を下方へ押すと、メインボタンベース371bの検出片371hがメインボタンセンサ376の発光部と受光部との間に進入してその操作がメインボタンセンサ376により検出されるようになっている。また、メインボタン371は、メインボタンセンサ376により操作が検出されると、振動体371cが作動するようになっており、振動体371cの作動によってメインボタン371が振動することで、遊技者に対してメインボタン371の操作が受け付けられていることを認識させることができると共に、メインボタン371の振動により遊技者を驚かせることができるようになっている。なお、操作ボタンユニット基板375には、実装されたLED375aからの光によってメインボタンセンサ376が誤作動するのを防止するための遮光板375bが取付けられている。

10

【0170】

また、操作ボタンユニット370のサブボタン372は、平面視が略二等辺直角三角形形状で透光性を有したサブボタンレンズ372aと、サブボタンレンズ372aを平面視がホームベース状の上面に支持し操作ボタンユニットベース373におけるサブボタン収容凹部373e内へ上方から収容されるサブボタンベース372bと、サブボタンベース372bとサブボタン収容凹部373eの底面との間でサブボタンレンズ372aの下方に配置されサブボタンベース372bを上昇させる方向へ付勢するサブボタンバネ372cと、を備えている。このサブボタン372のサブボタンベース372aには、サブボタンバネ372cを挟んだ前後に下方へ垂下するサブ係止爪372dと、ホームベース状の長辺から下方へ垂下する板状の案内壁部372eと、案内壁部372eの下端から更に下方へ延出する検出片372fと、を備えている。

20

【0171】

このサブボタン372は、サブ係止爪372dが、操作ボタンユニットベース373におけるサブボタン収容凹部373e内の係止部(図示は省略する)に係止されるようになっており、サブ係止爪372dが係止部に係止されることで、サブボタン372がサブボタンバネ372cの付勢力によりサブボタン収容凹部373eから抜け出るのを防止することができるようになっている。また、サブボタン372は、サブボタンバネ372cの付勢力に抗して下方へ押されると、サブボタンベース372bの検出片372fがサブボタンセンサ377の発光部と受光部との間に進入してサブボタン372の操作がサブボタンセンサ377により検出されるようになっている。

30

【0172】

更に、操作ボタンユニット370の操作ボタンユニット装飾部材374は、図示するように、平面視形状が略菱形で板状に形成されており、メインボタン371のメインボタンレンズ371a及び二つのサブボタン372のサブボタンレンズ372aが通過可能な開口部374aが形成されていると共に、操作ボタンユニットベース373の導光用開口部373dと対応する位置に透光性を有した装飾部材レンズ374bが備えられている。また、長軸の対角線上隅部には、図示しない取付ビスが上方から挿通可能な取付孔374cが穿設されており、この取付孔374c及び操作ボタンユニットベース373のネジ挿通孔373fを介して所定の取付ビスにより操作ボタンユニット370が皿体310へ取付固定されるようになっている。なお、本実施形態では、操作ボタンユニット装飾部材374の上面には、二つの取付孔374cを隠すネジ隠し378が貼付けられるようになっている。

40

【0173】

本実施形態の操作ボタンユニット370は、上述したように、操作ボタンユニットベー

50

ス 373 が、メインボタン収容凹部 373 a、導光用開口部 373 d、及び側壁部 373 h によって三重の筒状に形成されており、強度及び剛性が高められているので、メインボタン 371 等を叩いたりして強く操作されても、操作ボタンユニット 370 が破損し難くなっている。また、操作ボタンユニット 370 は、皿体 310 の操作ボタン装着凹部 314 に対して上方から装着固定されるようになっており、万が一、操作ボタンユニット 370 が破損したり不具合が発生したりした場合でも、皿体 310 の上方から簡単に着脱して交換することができるようになっている。更に、操作ボタンユニット 370 は、皿体 310 を介してその下側が後述する下部スピーカユニット 390 のスピーカボックス 392 に支持（載置）されているので、メインボタン 371 等からの耐衝撃性や耐荷重性が更に高められており、操作ボタンユニット 370 のみならず皿ユニット 300 全体が破損し難くなっている。

10

【0174】

[1-2C-7. 下部スピーカユニット]

続いて、皿ユニット 300 における下部スピーカユニット 390 は、図 46 及び図 47 に示すように、扉枠ベースユニット 100 におけるサイドスピーカ電飾ユニット 120 のサイドスピーカ 121 よりも大径の下部スピーカ 391 と、下部スピーカ 391 を正面視における前面右寄りの位置で、皿ユニット本体 320 における本体部 321 のスピーカ用開口 321 a の後側となる位置に保持する箱状のスピーカボックス 392 と、を主に備えている。本実施形態の下部スピーカユニット 390 は、スピーカボックス 392 の内部空間が開放口 392 a を通して外部へ開放されたパスレフ型スピーカとされており、下部スピーカ 391 のスピーカ径に対してより重低音を発することができるようになっている。

20

【0175】

このスピーカボックス 392 の開放口 392 a は、皿ユニット本体 320 における本体部 321 のダクト用開口 321 f に望む位置に形成されており、下部スピーカ 391 の振動によりスピーカボックス 392 内を出入りする空気の流れが、ダクト用開口 321 f を介して出入りするようになっている。また、下部スピーカ 391 の駆動（振動）によりダクト用開口 321 f を介して出入りする空気の流れは、ハンドル装置 400 における操作ハンドル部 410 の握り部材 412, 413 を通るよう形成されており、操作ハンドル部 410 を操作する遊技者の手に下部スピーカ 391 からの空気の流れ（風）を当てることができ、遊技者に対してこれまでにない感触を与えて、楽しませることができるようになっている。なお、下部スピーカ 391 に対して、人間の可聴帯域よりも低い周波数の音響信号を送ることで、ダクト用開口 321 f から風だけを遊技者に当てることができ、メインボタン 371 の振動体 371 c と合わせて、これまでの遊技機にない触感演出を楽しむことができるようになっている。

30

【0176】

また、スピーカボックス 392 には、その後面に、皿体 310 の第一球抜き経路 313 及び第二球抜き口 312 の下流に配置され、第一球抜き経路 313 及び第二球抜き口 312 を流通してきた遊技球を、スピーカボックス 392 の左右方向略中央の下部に誘導する球抜き経路 393 を備えている。この球抜き経路 393 は、後方が開放された略 L 字状に形成されており、皿ユニット 300 における奥皿板 340 の球抜き経路用開口 345 を介して扉枠ベースユニット 100 における扉枠ベース本体 110 の球抜き経路用開口 111 を閉鎖する球抜き経路カバー 191 によって後側が閉鎖されるようになっている。また、球抜き経路 393 を流通した遊技球は、皿ユニット本体 320 における本体部 321 の球排出口 321 g から、皿ユニット 300 の下方へ排出されるようになっている。

40

【0177】

更に、スピーカボックス 392 には、正面視で左側上部に第二球抜き機構 360 の第二球抜きスライド 362 の前端を前後方向へ摺動可能に保持する第二球抜きスライド保持孔 394 と、第二球抜きスライド保持孔 394 の後側に配置され第二球抜き機構 360 の第二球抜き機構支持体 368 を支持する第二球抜き機構支持部 395 と、を備えている。これら、第二球抜きスライド保持孔 394 及び第二球抜き機構支持部 395 によって、第二

50

球抜き機構 360 を所定位置に支持することができるようになっている。

【0178】

[1-2C-8. ハンドル装置]

次に、皿ユニット 300 におけるハンドル装置 400 は、図 56 乃至図 58 等に示すように、扉枠 5 の開放側下部前面に設けられる操作ハンドル部 410 と、操作ハンドル部 410 に対応する扉枠 5 の裏面に組み付けられて操作ハンドル部 410 の回動操作に応じて回転する回転軸 415 と連携され且つ回転軸 415 の回転運動をスライド運動に変化させるジョイントユニット 180 と、から構成されている。

【0179】

まず、操作ハンドル部 410 は、扉枠 5 における皿ユニット 300 の皿ユニット本体 320 における本体部 321 のハンドルベース取付口 321d から前方へ突出するように取付けられる円筒状のハンドルベース 303 のハンドル支持筒部 303a に挿入固定される。このハンドル支持筒部 303a は、パチンコ機 1 の上方から見た平面視で外側（右側）に向くように傾斜して形成されているため、ハンドル支持筒部 303a に挿入固定される操作ハンドル部 410 も平面視で外側に傾斜（換言するならば、パチンコ機 1 の前面垂直面に直交する線に対してその先端部がパチンコ機 1 の外側に向かうように傾斜している。）して扉枠 5 に取付固定されることになる。このように、操作ハンドル部 410 を平面視で外側に向けて傾斜させることにより、遊技者が操作ハンドル部 410 を握り易く、回動動作に違和感がなく回動操作が行いやすいという利点がある。そして、本実施形態においては、後述するように、操作ハンドル部 410 を傾斜設置しても、操作ハンドル部 410 の回転軸 415 の回転運動がスムーズに伝達されて打球発射装置 650 の弾発力を調整することができる構造が採用されている。なお、操作ハンドル部 410 のハンドル支持筒部 303a への挿入後、ハンドル支持筒部 303a と操作ハンドル部 410（正確には、後握り部材 413）とをビス等で連結して操作ハンドル部 410 がハンドル支持筒部 303a から引き抜きできないようになっている。

【0180】

また、操作ハンドル部 410 は、図 58 に示すように、前握り部材 412 と、後握り部材 413 と、前握り部材 412 と後握り部材 413 との間で回動自在に軸支される回動操作部材 414 と、回動操作部材 414 にその一端部が固定される直線円柱状の回転軸 415 と、回転軸 415 の他端部に固定されるカム 416 と、から構成されている。後握り部材 413 は、ハンドル支持筒部 303a に嵌合される小径部と小径部の前方の大径部とが一体的に形成され、その中心に回転軸 415 が貫通される軸貫通穴 418 が形成されている。回転軸 415 が軸貫通穴 418 に挿通される際には、軸受ブッシュ 417 が軸貫通穴 418 の後端に嵌めこまれ、その軸受ブッシュ 417 に回転軸 415 が挿通される。一方、軸受ブッシュ 417 を介して軸貫通穴 418 に貫通された回転軸 415 は、後握り部材 413 の前面側に固定される固定軸受部材 423 の軸受穴 424 を貫通して回動操作部材 414 の中心に形成される軸嵌合穴 426 に嵌合される。

【0181】

また、後握り部材 413 の前面側には、タッチセンサ 420、発射停止スイッチ 422 を固定するための突起や取付穴（共に図示しない）が設けられると共に、単発ボタン 421 が揺動自在に支持される揺動ピン（図示しない）が形成され、それらの突起や取付穴及び揺動ピンにタッチセンサ 420、発射停止スイッチ 422 及び単発ボタン 421 が取付けられている。そして、それらが取付けられた状態でタッチセンサ 420 や発射停止スイッチ 422 からの配線が纏められて後握り部材 413 の軸貫通穴 418 の側方に形成される配線通し穴 419 を有した配線通し筒部 428 及び配線開口 184c（図 31 を参照）から扉枠 5 の裏面に導き出され、ハンドル中継端子板 194（図 24 及び図 25 を参照）に接続されるようになっている。このハンドル中継端子板 194 からの配線は、上述した下補強板 36 に沿って取付けられており、後述する払出制御基板 1186 に電氣的に接続されるようになっている。また、固定軸受部材 423 と回動操作部材 414 との間には、付勢スプリング 425 が回転軸 415 に周設されるように設けられ、この付勢スプリング

10

20

30

40

50

425が回動操作部材414を常に元の位置に復帰させるようになっている。更に、回動操作部材414の軸嵌合穴426の外側にはスイッチ接触凸部427が突設され、回動操作部材414が付勢スプリング425の付勢力により元位置にある場合に、スイッチ接触凸部427が発射停止スイッチ422のアクチュエータに接触して発射停止スイッチ422をOFFとし、回動操作部材414が遊技者によって回動操作されるとスイッチ接触凸部427が発射停止スイッチ422のアクチュエータと離れてONとする。また、発射停止スイッチ422がONとなっている状態で単発ボタン421が揺動可能になるので、単発ボタン421を押圧することにより、発射停止スイッチ422のアクチュエータをOFF操作することができるようになっている。

【0182】

なお、回動操作部材414の外周表面には、導電性のメッキが施されており、遊技者が回動操作部材414に接触することによりタッチセンサ420が接触を検出するようになっている。そして、遊技者が回動操作部材414を回動して発射停止スイッチ422がONとなり且つタッチセンサ420が接触を検出しているときに打球発射装置650の後述する発射モータ695(図91を参照)が回転駆動されるようになっている。

【0183】

また、回転軸415の先端に固定されるカム416は、勾玉状に形成され、回転軸415の回転にしたがって後述するジョイントユニット180のスライド体182(図31及び図59を参照)のカム当接部182dを押圧して一方向にスライドさせるようになっている。そして、本実施形態においては、この回転軸415の先端に固定されるカム416とジョイントユニット180のスライド体182との連携構造によって前述したような操作ハンドル部410の平面視での傾斜状取付けが可能となっている。

【0184】

上述したように、操作ハンドル部410を扉枠5の前面側からハンドルベース303のハンドル支持筒部303aに挿通支持し、ジョイントユニット180を扉枠5の裏面側からジョイントユニット装着凹部110cに取付けることにより、図56に示すように、回転軸415の先端部に固定されるカム416がスライド体182のカム係合凹部182cに収納されるようになっている。この場合、操作ハンドル部410が平面視で傾斜状に取付けられることにより、カム416も扉枠5の垂直面に対して傾斜状となっているが、カム係合凹部182cが前後方向に所定の空間幅を有しているため、傾斜したカム416の全体をカム係合凹部182cの空間内に収納できるようになっている。また、その収納状態は、図59(A)に示すように、カム416の回転中心がカム当接部182dの側方に位置し、勾玉状のカム416の先端がカム係合凹部182cの下方空間内に位置するようになっている。

【0185】

上述した状態で操作ハンドル部410の回動操作部材414を遊技者が回動操作すると、回転軸415が回動し、それにつれてカム416も回転するので、図59(B)に示すように、カム係合凹部182cのカム当接部182dとカム416の一側外形面(回転前方の外形面)との当接によってスライド体182が一方向(図59の場合には、図示の右側方向)にスライド移動する。つまり、回転軸415の回転運動がスライド体182のスライド運動に変換される。このため、図59(A)に示す初期状態(回動前)におけるカム416の回転中心とスライド体182のスライド突片183の進行方向の端辺との距離S1が、カム416の最大限の回転によって距離S1よりも大きな距離S2となる。つまり、スライド体182のスライド突片183が「S2-S1」の距離だけスライドすることになる。そして、ジョイントユニット180のスライド突片183のスライド移動が、図57、図60、図61に示すように、打球発射装置650のスライド部材710に伝達されて打球発射装置650の付勢バネ684(図91を参照)の張力を調節し、もって打球槌687の付勢力の強弱を調整して遊技者の望む打球の弾発力を得ることができる。なお、ハンドル装置400と打球発射装置650との関係については、打球発射装置650についての説明の後で詳細に説明する。

10

20

30

40

50

【0186】

なお、操作ハンドル部410の内部から配線通し穴419、配線通し筒部428及び配線開口184cを通して扉枠5の裏面に導出された配線は、扉枠5の裏面下辺に沿って軸支側に引き回され、その後、本体枠3の裏面側に取付けられる基板ユニット1100に集約して取付けられる払出制御基板1186の操作ハンドル用端子1194（図132を参照）に接続されるようになっている。

【0187】

[1-2C-9.皿ユニットの作用効果]

続いて、本実施形態の皿ユニット300の貯留皿311内における遊技球の流れについて図62及び図63を主に参照して説明する。本実施形態では、後述する賞球ユニット800から払出された遊技球が、満タンユニット900、奥皿板340の賞球連絡樋343を介して球流入口341から貯留皿311内へ流入するようになっており、球流入口341から流入した遊技球が、初めに第一傾斜面311aへと流入するようになっている。この第一傾斜面311aは、前側及び正面視右側が低くなるように形成されており、球流入口341から第一傾斜面311aへ流入した遊技球は、第一傾斜面311aの傾斜に沿って貯留皿311の前側外周を囲う外周壁311hの球流入口341と略対向する位置と当接することとなる。外周壁311hのこの位置は、球流入口341が形成された皿裏板340の面に対して曲線状に傾斜しており、外周壁311hに当接した遊技球は、正面視で右方向へ反射するようになっている。

【0188】

そして、球流入口341から貯留皿311内へ流入して外周壁311hで右方向へ反射した遊技球は、第四傾斜面311dを越えて第五傾斜面311eへと進入する。この第五傾斜面311eは、正面視で左側、つまり、第四傾斜面311d側が低くなると共に、その傾斜角度が第一傾斜面311aから進入してきた遊技球が登坂可能な緩い斜度とされており、第四傾斜面311dを越えて第一傾斜面311aから進入してきた遊技球が、第五傾斜面311eを上りながら第五傾斜面311eの上部（平面視で右側端部）へと流通することとなる。また、この第五傾斜面311eは、前側から右側端部を巡って後側までが外周壁311hと仕切壁311fとによって仕切られており、第五傾斜面311eへ進入した遊技球は、その周りを囲う外周壁311h及び仕切壁311fに略沿うように第五傾斜面311e内を巡って第五傾斜面311eの左側に配置された第四傾斜面311d側へ戻るようになっている。

【0189】

第五傾斜面311eから第四傾斜面311dへ進入した遊技球は、第四傾斜面311dの傾斜に従って第四傾斜面311dの後側にある第二傾斜面311bへと流通し、更に、第二傾斜面311bから右側の第三傾斜面311cへと進入して、第三傾斜面311cの下流端に配置された皿裏板340の球供給口342から球発射装置650へと供給されるようになっている。つまり、球供給口341から貯留皿311内へ流入した遊技球は、第一傾斜面311aから第二傾斜面311bを介して直接第三傾斜面311cへ向わずに、第一傾斜面311aから第四傾斜面311dを介して第五傾斜面311eへ一旦進入した上で、第四傾斜面311e及び第二傾斜面311bを介して第三傾斜面311cへ至るようになっている。球流入口341から流入した遊技球を迂回させることができるようになっている。

【0190】

これにより、貯留皿311の全体を有効に使って複数の遊技球を貯留することができ、従来のパチンコ機のように貯留の少ない状態で貯留され遊技球が球流入口341を塞いでしまうことで、満タンユニット900の満タンスイッチ916が作動して、遊技球の払出しが停止してしまったり、球発射装置650での遊技球の発射動作が停止してしまったりして遊技が中断してしまうのを良好に防止することができるようになっている。

【0191】

ところで、本実施形態の皿ユニット300の貯留皿311に多くの遊技球が貯留される

ことで球流入口341が貯留された遊技球によって閉鎖されて、皿裏板340の賞球連絡樋343と賞球ユニット800との間に配置された満タンユニット900内で遊技球が滞留すると、満タンユニット900の満タンスイッチ916が作動して、賞球ユニット800からの遊技球の払出しを停止したり、球発射装置650での遊技球の発射動作を停止したりするようになっており、特に球発射装置650の発射動作が停止されると遊技を中断せざる負えなくなるので、遊技者は、貯留皿311に貯留された遊技球が適宜の量となったら第一球抜きボタン351や第二球抜きボタン361を操作して、貯留皿311から遊技球を皿ユニット300の下方に配置した容器（例えば、ドル箱）へ排出する必要がある。なお、本実施形態では、満タンスイッチ916が作動すると、貯留皿311内が満タンである旨を遊技者に案内してから球発射装置650の発射動作を停止させるようになっている。

10

【0192】

この貯留皿311内から遊技球を排出するには、皿ユニット300の上面に配置された第一球抜きボタン351を操作する（押す）と、第一球抜き機構350の第一球抜きスライド356がスライドして、第三傾斜面311cの下流端と第一球抜き経路313との間の閉鎖を解除し、第三傾斜面311cの遊技球を第一球抜き経路313へと流下させ、球抜き経路393を介して球排出口321gから皿ユニット300の下方へと排出することができるようになっている。この第一球抜きボタン351の操作により、貯留皿311における最も低い位置となる第三傾斜面311cの下流端から遊技球を抜くことができるので、貯留皿311内から全ての遊技球を排出することができるようになっている。しかしながら、第一球抜きボタン351の操作による球抜きでは、第三傾斜面311cにおいて遊技球が一列に整列されるので、球抜きに時間がかかる問題がある。

20

【0193】

そこで、皿ユニット300の前面左側に配置された第二球抜きボタン361を操作する（押す）と、第二球抜き機構360の第二球抜きシャッター364が移動して貯留皿311内の第二球抜き口312が開放され、貯留皿311内における第二球抜き口312よりも上流側の遊技球が第二球抜き口312を通り、球抜き経路393を介して球排出口321gから皿ユニット300の下方へと排出することができるようになっている（図62（B）を参照）。この第二球抜き口312は、図示するように、遊技球の外径よりも数倍大きい開口とされており、一度に多くの遊技球を素早く排出することができるようになっている。従って、第一球抜きボタン351と第二球抜きボタン361の二つのボタンの存在により、遊技者に対して球抜きにかかる時間の長短を選択させることができるようになっている。また、遊技中に大当たりとなった場合に皿ユニット300に大量の球が払出されることになり、これを放置して遊技を継続すると皿ユニット300の上流側に設けられる満タンスイッチ916（図111を参照）の機能が作動して払出動作が停止されたり弾発動作が停止されて大当たり中であるにもかかわらず遊技球の打球動作が停止して遊技が継続できなくなったりする虞れがあり、このような場合に、第二球抜きボタン361の操作を行うことにより、皿ユニット300に貯留されつつある球を球抜すると同時に発射位置への球の供給を維持して大当たり中の遊技を継続することができるようになっている。

30

【0194】

また、本実施形態の皿ユニット300では、第二球抜きボタン361を操作すると、第二球抜き機構360のラッチユニット366により、第二球抜きシャッター364が開位置で保持され、第二球抜き口312が開いたままの状態とすることができるようになっている。この状態で第二球抜き口312よりも上流側の遊技球が排出されて、第一傾斜面311a上の遊技球が殆どなくなると、球流入口341から流入する遊技球は、上述したように、外周壁311hで反射して第五傾斜面311eの方向へ流通しようとし、第四傾斜面311dや第五傾斜面311e、及び第二球抜き口312よりも下流側の第二傾斜面311bや第三傾斜面311c上に遊技球が供給されるようになっている。従って、球発射装置650の発射動作により第三傾斜面311c上の遊技球が消費されても、球流入口341から貯留皿311内へ遊技球が流入して来る限り、第二傾斜面311b、第四傾斜面

40

50

3 1 1 d、及び第五傾斜面 3 1 1 e を介して第三傾斜面 3 1 1 c へ遊技球が供給されると共に、遊技球の発射動作を停止させて流入してきた遊技球が多くなれば第二球抜き口 3 1 2 から輩出されることとなるので、第二球抜き口 3 1 2 を開放したままでも、常に貯留皿 3 1 1 内に一定量の遊技球を確保して、遊技を継続させることができるようになっている。つまり、大当たり遊技中等の遊技球の払出しが連続するような状態でも、貯留皿 3 1 1 内の遊技球の量を気にすることなく遊技を続けることができるようになっている。

【0195】

本実施形態の皿ユニット 3 0 0 では、皿体 3 1 0 の貯留皿 3 1 1 は、図 6 3 等に示すように、その底面が第一傾斜面 3 1 1 a、第二傾斜面 3 1 1 b、第三傾斜面 3 1 1 c が連続して正面視で右方向（球供給口 3 4 2）へ向うに従って低くなるようになっているのに対して、皿奥板 3 4 0 の球流入口 3 4 1 は、略水平に左右方向へ長く伸びた矩形状とされているので、蓋然的に、貯留皿 3 1 1 の底面と球流入口 3 4 1 の底辺との間に段差が形成されるようになっていると共に、その段差が正面視右方向へ向うほど大きくなるようになっている。この貯留皿 3 1 1 の底面と球流入口 3 4 1 の底辺との間の段差は、球流入口 3 4 1 の左端では殆ど段差がない状態となっており、球流入口 3 4 1 の右端では遊技球の外径よりも若干高い段差となっている。これにより、賞球連絡樋 3 4 3 を介して前後方向へ略真直ぐに流入してきた遊技球は、主に段差の少ない球流入口 3 4 1 の中央寄りも左側の部分を通して貯留皿 3 1 1 内へ流入することとなるので、段差の少ない分、球流入口 3 4 1 から貯留皿 3 1 1 へ落下する遊技球の位置エネルギー（落下エネルギー）も小さく、貯留皿 3 1 1 へ与える負荷を軽減させて貯留皿 3 1 1 が破損するのを防止することができるようになっている。

10

20

【0196】

ところで、貯留皿 3 1 1 内での遊技球の貯留量が多くなって第一傾斜面 3 1 1 a 上にも多くの遊技球が貯留されるようになると、賞球連絡樋 3 4 3 を介して球流入口 3 4 1 から貯留皿 3 1 1 内へ流入する遊技球が、貯留皿 3 1 1 内に貯留された遊技球を横から押すような形となり、各遊技球に横方向の力が作用することで遊技球同士が押し合った状態となる。その状態で、球供給口 3 4 2 を介して貯留皿 3 1 1（第三傾斜面 3 1 1 c）内の遊技球が消費されると、第三傾斜面 3 1 1 c の上流付近（第二傾斜面 3 1 1 b）で遊技球の流路の幅が狭くなると、遊技球同士が押し合っただけで遊技球の流動性が低下し球詰りが発生する可能性があるが、本実施形態では、上述したように、球流入口 3 4 1 が左右方向へ伸びた矩形状とされているので、賞球連絡樋 3 4 3 からの遊技球が柵部 3 4 4 を通って第二傾斜面 3 1 1 b へ直接流入し、第三傾斜面 3 1 1 c へ遊技球を供給することができるようになっている（図 6 2（B）を参照）。

30

【0197】

また、球流入口 3 4 1 の左右方向中央よりも右側の部分は、球流入口 3 4 1 の下辺が貯留皿 3 1 1 の底面に対して遊技球の外径よりも高くなっているため、柵部 3 4 4 を介して貯留皿 3 1 1 内へ流入する遊技球が、貯留皿 3 1 1 内に貯留された遊技球の上側に流入することとなり、遊技球同士が横方向へ押し合うのを抑制して遊技球の流動性が低下することを防止できると共に、上から流入する遊技球により下側の遊技球（特に皿奥板 3 4 0 の前面と当接した遊技球）は横方向への移動が促され、自然と球詰りを解消させることができるようになっている（図 6 3 を参照）。

40

【0198】

このように、本実施形態の貯留皿 3 0 0 は、貯留皿 3 1 1 内に貯留された遊技球の量が多くなっても、賞球ユニット 8 0 0 から払出された遊技球を、横長の球流入口 3 4 1 の柵部 3 4 4 を介して貯留皿 3 1 1 内に貯留された遊技球の上側へ流入させるようにしているので、貯留皿 3 1 1 内で遊技球の球詰りが発生するのを良好に防止することができ、貯留皿 3 1 1 内の遊技球を気にすることなく遊技を継続させて遊技者の興味が低下するのを抑制することができるようになっている。

【0199】

[1 - 2 D . ガラスユニット]

50

次に、扉枠 5 におけるガラスユニット 4 5 0 について、主に図 6 4 乃至図 6 6 を参照して説明する。図 6 4 はガラスユニットの正面斜視図であり、図 6 5 はガラスユニットを分解して前から示す分解斜視図であり、図 6 6 は図 6 5 を後から示す分解斜視図である。このガラスユニット 4 5 0 は、図示するように、遊技窓 1 0 1 よりも大きな開口を有し合成樹脂で成型した環状で縦長八角形状のユニット枠 4 5 1 と、ユニット枠 4 5 1 の開口の前後端を夫々閉鎖する二枚の透明なガラス板 4 5 2 と、二枚のガラス板 4 5 2 の間でユニット枠 4 5 1 の内周に添って配置される帯状のガラス装飾基板 4 5 3 と、を備えている。

【 0 2 0 0 】

このガラスユニット 4 5 0 におけるユニット枠 4 5 1 は、後方側が開放されガラス装飾基板 4 5 3 が挿入される基板挿入溝 4 5 1 a と、基板挿入溝 4 5 1 a からユニット枠 4 5 1 の内周側へ向って開口する複数の開口部 4 5 1 b と、ユニット枠 4 5 1 の前後方向略中央の外周に形成された係止溝 4 5 1 c と、正面視で左側上端より左方向へ突出する端子板支持部 4 5 1 d と、上下方向中央に対して上寄りの外周位置から左右方向へ夫々突出する止め片 4 5 1 e と、下辺の両端から左右方向外方へ夫々突出する係止突起 4 5 1 f と、を備えている。

10

【 0 2 0 1 】

また、ガラスユニット 4 5 0 におけるガラス装飾基板 4 5 3 は、帯状で可撓性を有しており、表面側（ユニット枠 4 5 1 の内面側）にユニット枠 4 5 1 の開口部 4 5 1 b と対応する位置に複数のカラー LED 4 5 3 a が実装されており、ガラス装飾基板 4 5 3 をユニット枠 4 5 1 の基板挿入溝 4 5 1 a 内へ挿入すると、LED 4 5 3 a が開口部 4 5 1 b を介してユニット枠 4 5 1 の内面側へ臨むようになっている。

20

【 0 2 0 2 】

更に、ガラスユニット 4 5 0 は、ガラス装飾基板と接続されユニット枠 4 5 1 の端子板支持部 4 5 1 d に支持されるガラス装飾中継端子板 4 5 4 と、ガラス装飾中継端子板 4 5 4 にガラス装飾基板 4 5 3 の端部を固定する基板押え 4 5 5 と、ガラス装飾中継端子板 4 5 4 を支持したユニット枠 4 5 1 の端子板支持部 4 5 1 d を覆う端子板ホルダ 4 5 6 と、を更に備えている。

【 0 2 0 3 】

このガラスユニット 4 5 0 は、ユニット枠 4 5 1 の基板挿入溝 4 5 1 a 内にガラス装飾基板 4 5 3 が挿入された状態で、ユニット枠 4 5 1 の前後にガラス板 4 5 2 が夫々接着固定されている。そして、このガラスユニット 4 5 0 は、ユニット枠 4 5 1 の外周下辺に形成された係合溝 4 5 1 c が補強板金 1 4 0 の垂直折曲突片 1 5 1 と係合すると共に、ユニット枠 4 5 1 の外周縁と止め片 4 5 1 e 及び係止突起 4 5 1 f とが扉枠ベース本体 1 1 0 のガラスユニット支持段部 1 1 0 a 内に後側から嵌合された上で、止めレバー 1 9 6 により扉枠 5 に対して脱着可能に取付けられるようになっている。

30

【 0 2 0 4 】

また、ガラスユニット 4 5 0 は、ガラス装飾基板 4 5 3 の LED 4 5 3 a を適宜発光させることで、二つのガラス板 4 5 2 の間を発光装飾させることができるようになっており、これまでのパチンコ機とは異なる雰囲気（ムードのある）の遊技窓 1 0 1 を有したパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

40

【 0 2 0 5 】

[1 - 2 E . 防犯カバー]

続いて、扉枠 5 における防犯カバー 4 7 0 について、主に図 2 1 及び図 2 2 を参照して説明する。この防犯カバー 4 7 0 は、上記したガラスユニット 4 5 0 の下部裏面を被覆して遊技盤 4 への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与されたものであり、図示するように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金 1 4 2 , 1 4 3 の間のガラスユニット 4 5 0 の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部が遊技盤 4 の内レール 6 0 3 の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部 4 7 1 として形成されていると共に、その当接凹部 4 7 1 に沿って後方に向けて防犯後突片 4 7 4 が突設されている。また、防犯カバー 4 7 0 を取付けた状態で軸支側裏面には、防犯後端部突片 4 7 5 が斜め状に突設形成されている。一方

50

、防犯カバー470の前面には、防犯カバー470を取付けた状態でガラスユニット450におけるユニット枠451の下方形状に沿った防犯前突片472が突設されると共に、下部両端にU字状に形成される装着弾性片473が前方に向けて突設形成されている。

【0206】

上記のように構成される防犯カバー470は、装着弾性片473を扉枠ベースユニット100に形成される装着開口部116に装着することにより、扉枠5の裏面側に着脱自在に取付けられる。そして、取付けた状態では、図示は省略するが、防犯前突片472がガラスユニット450のユニット枠451の後方下片面と対面するようになっている。また、防犯前突片472の前端は、垂直折曲突片151と当接している。また、防犯後突片474及び防犯後端部突片475は、後方へ突出した状態となっているが、扉枠5を閉じたときに、防犯後突片474の軸支側の半分は、遊技盤4に固定される内レール603の下側面に侵入して対面した状態となるが、防犯後突片474の開放側の半分は、前構成部材601の内レール603に形成されたレール防犯溝607に挿入された状態となり、また、防犯後端部突片475は、本体枠3の軸支側に形成される防犯突起608の上面に沿って重合状の位置となる(図76を参照)。

10

【0207】

而して、防犯カバー470を取付けて扉枠5を閉じた状態においては、前述した扉枠突片110dと係合溝584, 585とによる防犯構造、及び後述する防犯突片166と防犯空間586とによる防犯構造に加えて、ガラスユニット450の下方から不正具を侵入させようとしても、防犯前突片472とユニット枠451との重合により、防犯カバー470の前面下方方向からの不正具の侵入が防止され、防犯後突片474と前構成部材601を構成する内レール603との重合により、防犯カバー470の後面下方方向からの不正具の侵入が防止される。特に、扉枠5の軸支側の斜め下方からの不正具の侵入に対しては、防犯突起608と防犯後端部突片475との重合構造によって外レール602への不正具の侵入が阻止され、さらに内レール603と防犯後突片474との重合構造によって遊技盤4の遊技領域605への不正具の侵入を阻止することができるようになっている。

20

【0208】

また、同様に、扉枠5の開放側の斜め下方からの不正具の侵入に対しては、前述した開放側補強板金143の二重の折曲突片153, 154による防犯構造に加えて、レール防犯溝607と防犯後突片474との凹凸係合によりさらに遊技盤4の遊技領域605への不正具の侵入を阻止することができる。なお、防犯カバー470の裏面側の防犯後突片474と防犯後端部突片475との間の垂直面は、扉枠5を閉じた状態で外レール602と内レール603とで形成される打球の誘導通路の前面下方部分を覆うものであるため、誘導通路部分を飛送若しくは逆送する打球のガラス板452への衝突を防止する機能も有している。

30

【0209】

[1-3. 本体枠]

次に、パチンコ機1における本体枠3について、図67乃至図75を参照して説明する。図67は、部品を取付ける前の本体枠主体500の正面図であり、図68は、部品を取付ける前の本体枠主体500の背面図であり、図69は、部品を取付ける前の本体枠主体500の側面図であり、図70は、部品を取付ける前の本体枠主体500の背面から見た斜視図であり、図71は、部品を取付けた本体枠3の前方から見た斜視図であり、図72は、部品を取付けた本体枠3を外枠2に軸支した状態を前方から見た斜視図であり、図73は、部品を取付けた本体枠3の背面図であり、図74は、部品を取付けた本体枠3の背面から見た斜視図であり、図75は、パチンコ機1の中程(主制御基板ボックス624部分)の水平線で切断したパチンコ機の断面平面図である。

40

【0210】

本実施形態の本体枠3は、遊技盤4が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、打球発射装置650と、賞球を払い出すための賞球タンク720とタンクレール部材740と球通路ユニット770と賞球ユニット800(本発明の払出ユニットに相当)と満タンユニ

50

ット900と、外枠2に対する本体枠3の施錠及び本体枠3に対する扉枠5の施錠を行う錠装置1000と、遊技盤4を除く扉枠5や本体枠3に設けられる電気的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板1136等が一纏めに設けられている基板ユニット1100と、後面開口580を覆うカバー体1250と、等の各種の部品が装着される本体枠主体500を備えている。

【0211】

まず、上記した各種の部品が装着される本体枠主体500及び各種の部品が装着された本体枠3について説明する。図67において、本体枠主体500の一側上下には、本体枠3を外枠2に開閉軸支するための上軸支金具503及び下軸支金具509（共に図71を参照）を取付けるための軸支金具取付段部501, 502が形成され、この軸支金具取付段部501, 502に上軸支金具503及び下軸支金具509を取付けた状態では、本体枠主体500の上辺及び側辺が上軸支金具503の上辺及び側辺と略同一平面状となり、本体枠主体500の下辺及び側辺が下軸支金具509の下辺及び側辺と略同一平面状となっている（図73を参照）。ここで、上軸支金具503と下軸支金具509について図71と図73を参照して説明する。上軸支金具503は、本体枠主体500の裏面に取付部を有すると共にその上端辺が前方に突出し、その前方に突出した上面に軸支ピン504が立設固定され、その軸支ピン504の側方に扉軸支穴505が穿設されている。

10

【0212】

一方、下軸支金具509は、本体枠主体500の裏面に取付部を有すると共にその下端辺及びやや上部に2つの支持板506, 507が一体的に突設されている。下方に位置する支持板506は、本体枠3を外枠2の下支持金具66に支持するための枠支持板506を構成するものであり、上方に位置する支持板507は、扉枠5の下軸支部148を本体枠3に支持するための扉支持板507を構成するものである。このため、枠支持板506に外枠2の下支持金具66の支持突起68を挿入するための軸支穴（図示しない）が形成され、扉支持板507に扉枠5の下軸支部148に突設される軸ピン147を挿入するための軸支穴508が穿設されている。

20

【0213】

ところで、本体枠主体500は、正面から見た場合に、長方形に形成され、その上部の約3/4が遊技盤4を設置するための遊技盤設置凹部510（図71を参照）となっており、その遊技盤設置凹部510の下方のやや奥まった領域が板部511となっている。また、遊技盤設置凹部510を囲む前面側の前面上辺部及び前面開放側辺部は、扉枠5の裏面と対面するように所定幅を有して形成されており、前面上辺部には、横方向に平行状に突設される突起によって上部防犯二重溝581が形成され、正面から見て右側の前面開放側辺部には、外側に側部防犯溝582が形成されると共に内側に後端が第一側面壁540に接続される傾斜面となっている内壁によって形成される防犯凹部583が形成され、正面から見て左側の前面軸支側辺部は、前面上辺部や前面開放側辺部と異なり扉枠5の裏面と対面する所定幅を有するように形成されていないが、本体枠主体500の前面軸支側辺部が前面上辺部や前面開放側面部に比べて前方への突出量が多い軸支側部587（図110を参照）となっている。

30

【0214】

より詳細に説明すると、前面上辺部に形成される上部防犯二重溝581は、扉枠5の上辺部裏面に取付固定される上側補強板金141の両長辺端を後方に向けて折曲される折曲突片155, 156が夫々挿入されるようになっているものである。また、前面開放側辺部に形成される側部防犯溝582及び防犯凹部583は、扉枠5の開放部裏面に取付固定される開放側補強板金143の両長辺端を後方に向けて折曲される開放側外折曲突片153及び開放側内折曲突片154が夫々挿入されるようになっているものである。更に、前面軸支側辺部の軸支側部587には、扉枠5の軸支側裏面に取付固定される軸支側補強板金142の軸支側L字状折曲突片157の先端部が当接するようになっている。

40

【0215】

そして、上記した構造によって扉枠5と本体枠3との当接面の隙間からピアノ線等の不

50

正具を挿入する不正行為を防止することができ、特に、最も不正行為が行われやすい開放側辺部や次いで不正行為が行われやすい上辺部における不正行為の防止をはかることができる構造となっている。もちろん、軸支側における軸支側補強板金 142 と軸支側 L 字状折曲突片 157 との当接による不正行為の防止も十分に機能するが、多くの場合、軸支側は、頑丈な支持金具 45, 66 と軸支金具 503, 509 とで本体枠 3 と扉枠 5 とが連結されているため、上辺部及び開放側辺部に比べて本体枠 3 と扉枠 5 との間に隙間が作り難い。このため、本実施形態においては、二重の防犯構造ではなく、一重の防犯構造としている。これらの点については、後に詳述する。

【0216】

また、遊技盤設置凹部 510 を囲む前面側の前面上辺部、前面開放側辺部、及び前面軸支側辺部には、上記した構成以外に前面開放側辺部の上部、中間部、下部に本体枠 3 の開放側裏面に取付けられる後述する錠装置 1000 に設けられる扉用フック部 1041 (図 121 を参照) を貫通させて前方に飛び出させるための扉用フック穴 549 が開設されており、また、前面軸支側辺部の内側面に遊技盤 4 に形成される位置決め凹部 611 と係合するための盤位置決め突起 576 が設けられている。更に、前面軸支側辺部の盤位置決め突起 576 のやや下方位置の内側前方面に、扉枠 5 を閉じた状態で軸支側補強板金 142 の軸支側 L 字状折曲突片 157 の先端が挿入される上下 2 つの規制突起 577 が突設されている。この規制突起 577 の作用については前述した通りである。また、図 67 に示すように、開放側の平面部分と遊技盤設置凹部 510 との境目の上下に遊技盤 4 に設けられる遊技盤止め具 614 の端部が係合される盤止め具挿入穴 578 が形成されている。

10

20

【0217】

次に、板部 511 の構成について図 67 乃至図 72 を参照して説明する。板部 511 の上面は、遊技盤 4 を載置するための遊技盤載置部 512 となっており、その遊技盤載置部 512 の略中央に遊技盤 4 を載置したときに、遊技盤 4 に形成されるアウト口 606 (図 76 を参照) の下面を支持する通路支持突起 513 が突設されている。また、図 67 に示すように、板部 511 の前面の中央部から開放側の端部に向かってレール取付ボス 514 が所定間隔を置いて突設され、このレール取付ボス 514 に発射レール 515 (図 71 を参照) がビス止め固定されている。また、発射レール 515 の先端位置に対応する板部 511 の前面には、レール接続部材 516 が突設され、遊技盤設置凹部 510 に遊技盤 4 が設置されたときに、遊技盤 4 の内レール 603 の下流端である接続通路部 609 (図 76

30

30

【0218】

また、レール接続部材 516 の側方位置 (発射レール 515 と反対側の位置) には、遊技盤 4 の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具 519 (図 71 を参照) の上端部を取付けるための固定具取付ボス 517 が突設され、その斜め下方にストッパー 518 が突設されている。即ち、遊技盤固定具 519 は、固定具取付ボス 517 を中心にして回転自在に設けられ、遊技盤載置部 512 に遊技盤 4 が載置された状態で時計方向に回動して遊技盤固定具 519 を遊技盤 4 の前面に押圧して遊技盤 4 を固定するものである。また、遊技盤を取り外す場合には、遊技盤固定具 519 を反時計方向に回して取り外すことにより、簡単に行うことができる。この場合、遊技盤固定具 519 はストッパー 518 により反時計方向の余分な回転ができないようになっている。

40

【0219】

また、板部 511 の開放側下部は、手前側に膨出状に突設された (裏面から見れば凹状となっている) 直方体状の発射装置取付部 520 が形成されており、この発射装置取付部 520 に本体枠主体 500 の裏面から打球発射装置 650 が固定されている。この点については、後に詳述する。上記した発射装置取付部 520 の前面壁部分には、前述したジョイントユニット 180 のスライド突片 183 と連携されるスライド部材 710 (図 95 を参照) が収納されるハンドル連結窓 522 が形成され、そのハンドル連結窓 522 の隣接する位置に打球槌 687 の軸受 689 (図 91 を参照) の端面が臨む軸用穴 523 が開設されている。また、発射装置取付部 520 の上壁部分には、打球発射装置 650 の打球槌

50

687が上方に突出するための槌貫通開口521が切欠形成され、その槌貫通開口521の斜め上方の板部511の前面に錠装置1000のシリンダ錠1010が貫通するシリンダ錠貫通穴526が開設されている。

【0220】

一方、板部511の裏面には、図68に示すように、軸支側の上部から板部511の中央部分に向けて延設された後下方に向かう球抜排出通路524が形成されている。この球抜排出通路524は、後述する球抜接続通路880（図71を参照）から排出される球をパチンコ機1の下方から島の内部に排出するためのものである。また、上述した発射装置取付部520の上方には、円柱状の案内突起525が後方に向かって突設され、この案内突起525に後述する基板ユニット1100の案内孔1212（図128を参照）が差し込まれて基板ユニット1100の取付けを容易にしている。また、基板ユニット1100をビスで取付けるための取付穴部527が板部511の左右上下に形成され、この取付穴部527に基板ユニット1100の取付片1122を対応させてビスで止着する。また、発射装置取付部520の凹状の内部には、打球発射装置650を取付けるための発射装置取付ボス529が後方に向かって突設され、更に、開放側の最下端部には、図70に示すように、本体枠3を外枠2に対して閉じる際に、装飾カバー板15の上面に当接しながら本体枠3の閉止動作を案内するために先端が先細状で縦長形状の案内突片528が後方に向かって突設されている。

10

【0221】

板部511には、以上説明した構成以外に、図70に示すように、軸支側の端部上面に球抜排出通路524の上流端の開口である球抜接続開口530が形成されている。この球抜接続開口530に球抜接続通路880の下流端が接続されるようになっている。また、球抜接続開口530に隣接する部分は、後に詳述する満タンユニット900（図71を参照）を載置するための満タンユニット載置部531が板部511と直交するように水平状に形成され、その満タンユニット載置部531の前方部分に満タンユニット900の係合片924（図111を参照）と係合するユニット係合溝532が形成されている。更に、図71に示すように、満タンユニット載置部531の前方の板部511の前面には、扉枠5の開放時に満タンユニット900の出口921から排出される賞球を堰き止める出口開閉装置579が設けられている。

20

【0222】

この出口開閉装置579については、詳細に説明しないが、扉枠5が閉じているときには、扉枠5の裏面に当接するレバーによって開閉板が下降した状態となっているが、扉枠5が開放されるとレバーへの当接がなくなるため開閉板が上昇して出口921を閉塞するものである。このため、扉枠5の開放時においても満タンユニット900内に貯留された賞球が出口921から零れ落ちることがない。また、図71に示すように、板部511の上端辺にそって形成される遊技盤載置部512であって発射レール515の発射部の上方に対応する位置に上下方向に貫通する締結穴533を形成し、その締結穴533の前方部分に締結バンド619を掛け止めるための締結連杆534が差し渡されている。この締結連杆534は、本体枠3からの遊技盤4の取り外しを防止するための機構である。

30

【0223】

次に、遊技盤設置凹部510の構成について説明する。遊技盤設置凹部510は、軸支側の内側面及び上記した上辺部及び開放側の鏝面部から後方へ周設される第一側面壁540と、第一側面壁540から後方に周設される第二側面壁541と、第二側面壁541から後方に周設される第三側面壁542と、第三側面壁542から後方に周設される第四側面壁543、とにより、本体枠3の左右側辺及び上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。

40

【0224】

なお、第一側面壁540～第四側面壁543は、背面から見て上辺及び右辺（軸支側の辺）が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺（開放側の辺）が第一側面壁540から第四側面壁543に向かうにしたがって内側に傾斜する

50

段差状（図75を参照）に形成される。これは、左辺（開放側の辺）の第一側面壁540から第四側面壁543までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠3を開放する際に、第四側面壁543の最後端部が外枠2の側枠板13の内面と当接してスムーズに開放できない場合があるため、開放側の第一側面壁540から第四側面壁543までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようにしたものである。

【0225】

また、それと同時に開放側の第一側面壁540に沿って錠装置1000が取付けられるが、その取付けを第一側面壁540の後端辺に設けられる錠取付穴547（図117を参照）を利用して行うため、その錠取付穴547を形成するためにも開放側の第一側面壁540から第四側面壁543を傾斜段差状に形成したものである。更に、第一側面壁540～第四側面壁543の段差の寸法も、第一側面壁540と第二側面壁541との段差は、後述する遊技盤4の裏面の周辺と当接する必要があるため、ある程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。もちろん、第二側面壁541～第四側面壁543までは段差を形成することなく連続的に形成してもよい。

10

【0226】

そして、上記した側面壁540～543は、図69に示すように、夫々奥行き幅寸法 d_1 、 d_2 、 d_3 、 d_4 を有するように形成され、本実施形態の場合、 $d_1 + d_2 + d_3 + d_4 =$ 約135mmとなっている。特に、第一側面壁540の幅寸法 d_1 は、遊技盤4の厚みに相当し、残りの第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543とによって形成される空間に遊技盤4に設けられる各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。

20

【0227】

つまり、第一側面壁540は、遊技盤4の厚さと略同じ奥行き寸法を有する前側面壁を構成し、第二側面壁541～第四側面壁543は、遊技盤4の周辺部裏面と当接する段差部を有して第一側面壁540から後方に向かって略第一側面壁540と平行状に延設され且つ遊技盤4に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁を構成するものである。特に、本実施形態の場合には、図4に示すように、第二側面壁541～第四側面壁543のすべての部位の後方への突出量が、本体枠3の裏面側上部に固定される賞球タンク720の球を貯留する貯留部728の後面壁722と略同じ位置となるように形成されている。

30

【0228】

これにより、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4の略全域を液晶表示画面が占めるような遊技装置が取付けられている場合においても、そのような遊技装置の後方突出部分を楽に収納することができるものである。

【0229】

また、図68及び図70に示すように、第四側面壁543の後端辺からは背面から見てその左辺（開放側）、上辺及び右辺（軸支側）に、開放側後面壁544、上後面壁545及び後面壁としての軸支側後面壁546が夫々パチンコ機の正面と平行となるように内側に向かって突設されている。軸支側後面壁546は、その前面が平板状（図67を参照）となっており、その後面に球払出機構を構成する後述の球通路ユニット770と賞球ユニット800とが着脱自在に取付けられるようになっている。従って、軸支側後面壁546の内側への突出幅寸法は、球通路ユニット770と賞球ユニット800とを取付ける幅があれば充分である。

40

【0230】

また、上後面壁545は、その前面が平板状（図67を参照）となっており、その後面に後述するタンクレール部材740が取付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。従って、上後面壁545の内側への突出幅は、傾斜状に取付けられるタンクレール部材740の高さ幅寸法があれば充分である。更に、開放側後面壁544には、その前面が平板状（図67を参照）となっており、その後面に後述するカバー体1250を軸支

50

するカバー体支持筒部 5 7 5 が形成されている。したがって、開放側後面壁 5 4 4 の内側への突出幅寸法は、カバー体支持筒部 5 7 5 を形成する幅寸法があれば充分である。

【 0 2 3 1 】

上述したように、第四側面壁 5 4 3 の後端辺から内側に向かって突設される開放側後面壁 5 4 4、上後面壁 5 4 5 及び軸支側後面壁 5 4 6 の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤 4 の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤 4 の周辺部に対応する位置まで第二側面壁 5 4 1 と第三側面壁 5 4 2 と第四側面壁 5 4 3 とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤 4 の略全域を液晶表示画面が占めるような遊技装置が取付けられている場合においても、そのような遊技装置の後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、開放側後面壁 5 4 4、上後面壁 5 4 5 及び軸支側後面壁 5 4 6 の内側は、後面開口 5 8 0 となっており、この後面開口 5 8 0 が後述するカバー体 1 2 5 0 によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

10

【 0 2 3 2 】

次に、遊技盤設置凹部 5 1 0 の更に詳細な構成について説明すると、前述したように、開放側の平面部分には、錠装置 1 0 0 0 の扉枠用フック部 1 0 4 1 が貫通する扉用フック穴 5 4 9 が上中下の 3 箇所開設されているが、その上下の扉用フック穴 5 4 9 のさらに上中下に錠装置 1 0 0 0 の後述する係止突起 1 0 0 4 が係合される錠係止穴 5 4 8 (図 6 8 を参照) が形成されている。また、開放側の第一側面壁 5 4 0 に沿って錠装置 1 0 0 0 が取付けられるが、その取付けをビスで行うための錠取付穴 5 4 7 (図 6 8 を参照) が第一側面壁 5 4 0 の後端部の上部と中程に形成されている。なお、錠装置 1 0 0 0 のビスによる取付けは、上部と中程だけではなく、後述する錠取付片 1 0 0 8 に形成されるビス止め部 1 0 0 3 とシリンダ錠貫通穴 5 2 6 の上方近傍に形成される錠取付穴 5 4 7 とを対応させてビスで止着することにより、錠装置 1 0 0 0 の下方も取付けられるようになっている。

20

【 0 2 3 3 】

また、図 7 0 に示すように、第一側面壁 5 4 0 の上辺前方の左右には、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉止する際に、外枠 2 の上枠板 1 0 の内周面と当接する案内円弧突起 5 5 2 が突設され、第一側面壁 5 4 0 の後端辺中央に後述する賞球タンク 7 2 0 の切欠部 7 2 9 と連通する逃げ凹部 5 5 1 が形成され、第一側面壁 5 4 0 と第二側面壁 5 4 1 と接続する垂直面にタンク取付溝 5 5 0 が形成されている。そして、このタンク取付溝 5 5 0 に賞球タンク 7 2 0 の取付鋸部 7 3 3 を取付けたときには、図 7 4 に示すように、賞球タンク 7 2 0 の切欠部 7 2 9 が逃げ凹部 5 5 1 と連通して賞球タンク 7 2 0 内に貯留された球の球圧が増加したときに圧抜きして球詰まりが発生しないように機能する。また、賞球タンク 7 2 0 を本体枠 3 に取付けたときには、平面視で賞球タンク 7 2 0 の正面側から見て奥側の後面壁 7 2 2 と第四側面壁 5 4 3 の後端辺が略一致 (図 4 を参照) するようになっている。なお、上記した案内円弧突起 5 5 2 は、本体枠 3 の上辺を外枠 2 の上枠板 1 0 の内周面と当接させることにより、本体枠 3 を持ち上げて本体枠 3 の下辺と装飾カバー板 1 5 との間に隙間を形成し、その隙間から不正器具を挿入するような不正行為を防止するためのものである。

30

【 0 2 3 4 】

また、前述した上後面壁 5 4 5 には、タンクレール部材 7 4 0 を取付けるためのレール係止溝 5 5 3 が後面開口 5 8 0 の開口縁に沿って形成されており、また、第四側面壁 5 4 3 と上後面壁 5 4 5 の屈曲部にレール係止溝 5 5 4 が形成されている。そして、これらレール係止溝 5 5 3、5 5 4 にタンクレール部材 7 4 0 の係止突片 7 4 9、7 5 0 (図 9 9 を参照) を係止させることにより、タンクレール部材 7 4 0 を本体枠 3 に取付けることができる。また、タンクレール部材 7 4 0 を取付けたときの下方側に対応する上後面壁 5 4 5 の上部には、レール掛止弾性片 5 5 5 が形成され、レール係止溝 5 5 3、5 5 4 にタンクレール部材 7 4 0 の係止突片 7 4 9、7 5 0 を係止させて、タンクレール部材 7 4 0 を本体枠 3 に取付けたときに、その係止状態が外れないようにレール掛止弾性片 5 5 5 がタンクレール部材 7 4 0 の下流側上端の上から当接するようになっている。

40

50

【0235】

このタンクレール部材740を取り外すときには、レール掛止弾性片555を後方へ押圧しておいてからレール係止溝553, 554と係止突片749, 750との係止状態を解除すべくタンクレール部材740を上方に持ち上げればよい。また、レール掛止弾性片555の側方に逃げ穴556が穿設され、レール掛止弾性片555の下方にアース線接続具557(図110等を参照)形成されている。逃げ穴556は、タンクレール部材740に設けられる整列歯車747の軸ピン748の端部を逃がすために穿設されるものであり、また、アース線接続具557は、タンクレール部材740の内部に貼着される金属製の導電板(図示しない)に接触していると共に、電源基板1136に設けられるアース用コネクタに接続される配線が接続されるものである。

10

【0236】

また、軸支側後面壁546には、図68及び図70に示すように、軸支側後面壁546の左右両端に垂直状の立壁560を立設し、その立壁560の間に球通路ユニット770と賞球ユニット800とが取付けられる。また、左右の立壁560の間の最上流部から中流部よりやや上方まで賞球案内突起561が屈曲状に突設されている。この賞球案内突起561は、軸支側後面壁546にその突出高さが下流側に向かって徐々に低くなるように後方に向かって突設され、後述する球通路ユニット770を取付けたときに、球通路ユニット770の球落下通路772(図104を参照)に対応するもので、賞球を一列状に誘導するものである。また、賞球案内突起561の左右には、球通路ユニット770をビスで止着するための通路ユニット取付ボス562、及び位置決めするための位置決めピン574が突設されると共に、後述する球切れスイッチ778(図104を参照)に対面するスイッチ対応突起563が突設されている。通路ユニット取付ボス562及び位置決めピン574については、後に詳述する。

20

【0237】

更に、左右の立壁560の中流部から下流部にかけて賞球ユニット800の係合部としての鉤状係合部824(図106を参照)と係合する係止部としての係合突片565と、賞球ユニット800のボタン挿通係合穴821(図106を参照)と係合するロック用弾性爪564と、が形成されると共に、賞球ユニット800のスピロケット807の回転軸808(図106を参照)の端部が受入れられる逃げ穴566が形成されている。また、軸支側後面壁546の下方には、払出モータ用逃げ開口部572が形成されており、この払出モータ用逃げ開口部572に賞球ユニット800の駆動モータとしての払出モータ815が臨むようになっている(図71を参照)。そして、賞球ユニット800は、軸支側後面壁546の裏面最下端に形成される係止溝573のその下端を係止して係合突片565及びロック用弾性爪564によって軸支側後面壁546に着脱自在に取付けられるようになっている。この着脱自在の構成については、後に詳述する。

30

【0238】

また、軸支側後面壁546の開放側の端部には、そのカバー体1250の開放側の端辺が入り込むカバー体当接溝567が形成されていると共に、カバー体当接溝567の下方に施錠壁569が突設されている。カバー体当接溝567には、カバー体1250の止め穴1253(図74及び図139を参照)に対応する止め穴568が形成されており、これら止め穴1253, 568とを一致させて図示しないビスで止着することにより、カバー体1250によって本体枠3の後面開口580を閉塞固定することができるようになっている。また、施錠壁569には、平面視U字状の施錠用突出鉤片570が突設され、本体枠3に対してカバー体1250を閉じた状態で施錠用突出鉤片570をカバー体1250に形成される貫通穴1254(図74を参照)を貫通させ、例えば、南京錠等の錠を施錠用突出鉤片570に掛け止めることにより、南京錠の鍵を有する責任者しかカバー体1250を開放することができないようにすることができる。

40

【0239】

以上、遊技盤設置凹部510及び板部511とからなる本体枠主体500の構成について説明してきたが、上記に説明した以外に、板部511の最下端辺部に、扉枠5を閉じた

50

ときに、扉枠ベース本体 110 の下辺を後方に向けて折曲した扉枠突片 110 d , 110 e (図 25 を参照) が挿入される係合溝 584 , 585 (図 67 を参照) が形成されている。係合溝 584 は、前述した発射装置取付部 520 の下方に形成される溝であり、係合溝 585 は、係合溝 584 の一端から軸支側に向って形成される溝である。なお、係合溝 585 に対応する扉枠突片 110 d は、係合溝 584 に対応する扉枠突片 110 e の突出量よりも大きくなるように後方に向って突設されている。ただし、開放端下部には、突出量の多い扉枠突片 110 d が僅かに形成されている。そして、上記した扉枠突片 110 d , 110 e と係合溝 584 , 585 とが扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における外側の突条及び係合部を構成するものである。

【 0240 】

上記のように板部 511 には、発射レール 515 や出口開閉装置 579 が設けられ且つレール接続部材 516 や発射装置取付部 520 が突設形成されているが、発射装置取付部 520 及び発射レール 515 の板部 511 における配置位置が開放側に偏り、しかもそれぞれが板部 511 の表面よりも突出して形成されている。このため、扉枠 5 を閉じた状態において、発射装置取付部 520 及び発射レール 515 が配置される板部 511 の略中央部から開放側にいたる領域は、扉枠 5 の裏面と発射装置取付部 520 及び発射レール 515 の前面とが密着した状態となるため、前述した扉枠突片 110 d と係合溝 585 との隙間を上手にすり抜けてきたピアノ線等の不正具を扉枠 5 の裏面と発射装置取付部 520 及び発射レール 515 の前面との間をさらに上手にすり抜けさせて遊技盤 4 の表面側若しくは遊技盤 4 の裏面側に到達させることは極めて困難である。

【 0241 】

一方、発射装置取付部 520 及び発射レール 515 が配置されない板部 511 の略中央部から軸支側にいたる領域は、板部 511 の表面に突出した部分がないため、扉枠 5 を閉じた状態において、扉枠 5 の裏面と板部 511 の前面との間に空間 586 が生じてしまう。このため、前述した扉枠突片 110 d と係合溝 584 との隙間を上手にすり抜けてきたピアノ線等の不正具が扉枠 5 の裏面と板部 511 の前面との間の空間 586 を簡単にすり抜けてしまうことができるため、この空間 586 を不正具が上方に向ってすり抜けないように、扉枠 5 の裏面下部に取付けられる装着台 160 には、扉枠 5 を閉じた状態で空間 586 に侵入する防犯突片 166 が形成されている。この防犯突片 166 は、板部 511 の略中程から軸支側端部までいたるように装着台 160 に形成されている。したがって、発射レール 515 及び遊技盤 4 に取付けられる外レール 602 の下方空間は、装着台 160 に突設される防犯突片 166 を受入れる防犯空間 586 を構成している。そして、この防犯突片 166 と防犯空間 586 とが扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における内側の突条及び係合部を構成するものである。

【 0242 】

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

【 0243 】

[1-3A . 遊技盤の概略構成]

遊技盤 4 の概略構成について図 76 乃至図 86 を参照して説明する。図 76 は、遊技盤 4 の正面から見た斜視図であり、図 77 は、遊技盤 4 の正面図であり、図 78 は、遊技盤 4 の背面図であり、図 79 は、遊技盤 4 の平面図であり、図 80 は、遊技盤 4 に形成される取り外し防止機構部分の拡大斜視図であり、図 81 は、遊技盤 4 の取り外し防止機構に対する本体枠側の構造を示す本体枠 3 の部分斜視図である。また、図 82 は、図 76 乃至図 79 に示す遊技盤とは異なる第二の実施形態の遊技盤における前構成部材、遊技パネル、及びパネルホルダを組立てた状態で縦方向に切断して示す断面図であり、図 83 は、第二の実施形態の遊技盤を主に構成する前構成部材、遊技パネル、及びパネルホルダ等を分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 84 は、図 83 を斜め後から見た分解斜視図

10

20

30

40

50

である。更に、図 8 5 は、盤用基板ホルダに主制御基板ボックスを固定した状態で斜め後から示す斜視図である。図 8 6 は、図 8 5 を盤用基板ホルダ、ドロワホルダ、及び主制御基板ボックスに分解して斜め後から示す分解斜視図である。また、図 8 7 は遊技盤における機能表示ユニットの分解斜視図の概略図である。更に、図 8 8 は機能表示シールの概略図であり、図 8 9 は遊技窓を介して遊技盤の機能表示シールを見た部分図である。

【 0 2 4 4 】

本実施形態の遊技盤 4 は、図 7 6 乃至図 7 9 等に示すように、外形が略正方形で所定厚さのベニア板等の木製合板により形成された遊技パネル 6 0 0 と、遊技パネル 6 0 0 の前面に遊技領域 6 0 5 を囲むように取付けられる前構成部材 6 0 1 と、前構成部材 6 0 1 の後側に固定される機能表示ユニット 6 4 0 (図 8 7 等を参照) と、から構成されており、遊技パネル 6 0 0 により遊技領域 6 0 5 の後端が区画形成されるようになっている。

10

【 0 2 4 5 】

一方、第二の実施形態の遊技盤 4 は、図 8 2 乃至図 8 3 に示すように、透明板状の遊技パネル 6 0 0 A と、遊技パネル 6 0 0 A を保持し外形が略正方形のパネルホルダ 6 3 0 と、パネルホルダ 6 3 0 を介して遊技パネル 6 0 0 A の前面に取付けられる前構成部材 6 0 1 と、前構成部材 6 0 1 に固定される機能表示ユニット 6 4 0 と、から構成されており、第一の実施形態の遊技パネル 6 0 0 が、透明な遊技パネル 6 0 0 A とパネルホルダ 6 3 0 とに分割して構成されていると共に、前構成部材 6 0 1 と機能表示ユニット 6 4 0 は、第一の実施形態と同じ構成とされている。

【 0 2 4 6 】

遊技パネル 6 0 0 , 6 0 0 A の表面には、遊技領域 6 0 5 に各種の遊技装置や多数の障害釘 (いずれも図示省略) が植立されている。そして、それらの遊技装置や障害釘が設けられた後に前構成部材 6 0 1 がパネルホルダ 6 3 0 の前面に取付けられるが、その前構成部材 6 0 1 は、遊技領域 6 0 5 の外周を囲むように内部が円形の空洞状に形成され且つ外形がパネルホルダ 6 3 0 の外形に沿った形状に形成されており、その下辺中程から上辺の中心を過ぎた斜め上方までの円弧面が外レール 6 0 2 として形成され、その外レール 6 0 2 の終端に設けられる衝止部 6 2 0 の下部位置から上辺の衝止部 6 2 0 の対称の逆流防止部材 6 0 4 が設けられる位置までが内レール 6 0 3 として形成されている。外レール 6 0 2 は、その始端部に発射レール 5 1 5 の延長状に設けられたレール接続部材 5 1 6 に接続する接続通路部 6 0 9 が斜め状に形成されており、その接続通路部 6 0 9 に隣接してファール口 6 1 0 が形成されている。また、ファール口 6 1 0 の上流端から衝止部 6 2 0 までの外レール 6 0 2 には、金属製のレールが密着して取付けられている。

20

30

【 0 2 4 7 】

なお、衝止部 6 2 0 は、勢いよく外レール 6 0 2 を滑走してきた打球が衝突したときに、その衝突した打球を遊技領域 6 0 5 の内側に反発させるようにゴムや合成樹脂の弾性体が設けられるものであり、逆流防止部材 6 0 4 は、一端発射されて遊技領域 6 0 5 の内側に取り入れられた打球が再度外レール 6 0 2 に逆流しないように防止するものである。更に、外レール 6 0 2 の下部一側には、金属製のレールの一部に沿うように防犯突起 6 0 8 が突設されている。この防犯突起 6 0 8 は、扉枠 5 が閉じられた状態で前述したように防犯カバー 4 7 0 に突設される防犯後端部突片 4 7 5 と上下方向に重複して本体枠 3 と扉枠 5 の軸支側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を防止するものである。

40

【 0 2 4 8 】

また、内レール 6 0 3 の下部中央には、アウト口 6 0 6 が設けられ、そのアウト口 6 0 6 から逆流防止部材 6 0 4 までの内レール 6 0 3 と外レール 6 0 2 との間は、発射された打球が遊技領域 6 0 5 まで誘導される誘導通路を構成するものであるが、遊技領域 6 0 5 に到達せずに外レール 6 0 2 を逆流した打球はファール口 6 1 0 に取り込まれて後述する満タンユニット 9 0 0 のファール球入口 9 2 3 に導かれて再度皿ユニット 3 0 0 に排出されるようになっている。なお、遊技領域 6 0 5 は、実質的に内レール 6 0 3 によって囲まれる領域である。また、内レール 6 0 3 のアウト口 6 0 6 から衝止部 6 2 0 に向かう途中

50

の前構成部材 601 には、レール防犯溝 607 が形成されている。このレール防犯溝 607 は、扉枠 5 が閉じられた状態で前述したように防犯カバー 470 に突設される防犯後突片 474 の一部が侵入するように溝状に形成されており、このレール防犯溝 607 と防犯後突片 474 との凹凸係合により、上下方向に重複して本体枠 3 と扉枠 5 における開放側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を最終的に防止するものである。

【0249】

ところで、遊技盤 4 の一側には、本体枠 3 に形成される盤位置決め突起 576 に嵌合する位置決め凹部 611 が形成され、遊技盤 4 の他側には、本体枠 3 に形成される盤止め具挿入穴 578 に挿入される遊技盤止め具 614 が設けられている。遊技盤止め具 614 は、押し込み固定したときにその端部が盤止め具挿入穴 578 に挿入されるようになっている。而して、遊技盤 4 を本体枠 3 に固定するためには、本体枠 3 の前面側から位置決め凹部 611 が盤位置決め突起 576 に嵌合するように斜め方向から差し込んだ後、遊技盤 4 の全体を本体枠 3 の第一側面壁 540 に押し込み、その状態でフリーな状態となっている遊技盤止め具 614 を押し込み固定してその端部を盤止め具挿入穴 578 に挿入して固定する。その後、遊技盤固定具 519 を回動して遊技盤 4 の下部前面を固定する。これによって遊技盤 4 を本体枠 3 に簡単に装着することができる。遊技盤 4 を取り外すには、上記の手順と逆の手順で取り外せばよい。

【0250】

また、本実施形態における遊技盤 4 は、遊技盤 4 の本体枠 3 からの不正な取り外しを極めて簡単に防止する構成を有している。即ち、図 76 及び図 80 に示すように、遊技盤 4 の下方の通路用切欠部 613 と反対側の下端部に遊技盤 4 の前後に貫通する取付用切欠部 616 を形成し（正確には、前構成部材 601 に取付用切欠部 616 が形成されている。）、その取付用切欠部 616 の下部に水平方向に締結バー 617 を掛け渡し固定する。締結バー 617 には、その略中央に締結バンド 619 を掛け止めるための帯溝状の締結部 618 が形成されている。一方、本体枠 3 に設けられる取り外し防止機構としては、前述したように、本体枠 3 下方の板部 511 の上端部にそって形成される遊技盤載置部 512 であって発射レール 515 の発射部の上方に対応する位置に上下方向に貫通する締結穴 533 を形成し、その締結穴 533 の前方部分に締結バンド 619 を掛け止めるための締結連杆 534 が差し渡されている（図 81 を参照）。

【0251】

上記のように構成される遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤設置凹部 510 に収納配置したときには、図 80 に示すように、締結バー 617 が遊技盤載置部 512 に当接して載置した状態になると共に、締結部 618 と締結連杆 534 とが一致した状態となる。そして、その状態で締結部 618 と締結連杆 534 との一致している部分に対して、締結バー 617 の上方から一般的に市販されている締結バンド 619 の先端を取付用切欠部 616 に差し込んで下方に向けて締結穴 533 に差し込み前方に導き、その先端を締結バンド 619 の締結具部分に係合させる。そして、締結バンド 619 の締結具より前方に飛び出した不必要な先端部分を切断しておく。このようにすれば、締結バンド 619 を切断しない限り、遊技盤止め具 614 と遊技盤固定具 519 等の固定を解除しても、遊技盤 4 を本体枠 3 から取り外すことができない。締結バンド 619 を切断すれば、遊技盤 4 を本体枠 3 から取り外すことはできるものの、例えば、締結バンド 619 をパチンコ店独特のものを使用することにより、異なる締結バンドが締結されていれば、遊技盤 4 を取り外して何らかの不正行為を行われたことが容易に理解することができるものである。このように極めて簡単な取り外し防止機構により遊技盤 4 の本体枠 3 からの不正な取り外しを防止することができる。

【0252】

また、遊技盤 4 の外形形状は、その上部左右に切欠部 612 が形成され、また、ファール口 610 の側方斜め下に後述する満タンユニット 900 の前方誘導通路 920 部分の一部が挿入される通路用切欠部 613 が形成されている。また、前構成部材 601 の下方左

右には、証明確認用の証紙を貼付する証紙貼付部 6 1 5 が設けられている。更に、前構成部材 6 0 1 における下方右の証紙貼付部 6 1 5 の上側には、機能表示シール 6 4 9 が貼付けられている。

【 0 2 5 3 】

一方、遊技盤 4 の裏面には、遊技領域 6 0 5 に設けられる各種の遊技装置（例えば、一般入賞口 2 0 0 4 , 2 1 0 1、始動口 2 0 0 1 , 2 0 0 2、大入賞口 2 0 0 3、等）に入賞した球を下流側に整列して誘導することができる裏箱 6 2 1 の裏面に遊技領域 6 0 5 の略中央に配置される表示装置としての液晶表示装置 1 4 0 0（図 1 5 1 等を参照）の表示を制御する液晶制御基板 4 1 5 0 及び周辺制御基板 4 1 4 0 が収納される周辺基板ボックス 6 2 2 が取付けられている。

10

【 0 2 5 4 】

更に、遊技盤 4 の裏面には、裏箱 6 2 1 の下方に盤用基板ホルダ 6 2 3 が固定されている。この盤用基板ホルダ 6 2 3 は、その前方に裏箱 6 2 1 によって整列誘導された入賞球を集めるように空間部（この空間部は、前後方向の幅が裏箱 6 2 1 の幅よりも比較的広いものとして形成されている。）が形成され、その空間部の底面に落下口 6 2 9（図 7 5 を参照）が形成されている。この落下口 6 2 9 は、アウト口 6 0 6 の後面部分で合流して後述する基板ユニット 1 1 0 0 に形成されるアウト球通路 1 1 1 9（図 1 2 8 を参照）に連通するものである。

【 0 2 5 5 】

また、盤用基板ホルダ 6 2 3 には、その裏面に遊技動作を制御する主制御基板 4 1 0 0 を収納する主制御基板ボックス 6 2 4 と、後述する基板ユニット 1 1 0 0 に設けられる払出制御基板 1 1 8 6 や電源基板 1 1 3 6 等と接続するための中継端子板 6 2 5 と、が取付けられている。中継端子板 6 2 5 には、遊技盤 4 を本体枠 3 に装着するだけで自動的に基板ユニット 1 1 0 0 に設けられているドロワコネクタ 1 2 0 0 , 1 2 0 2 と接続されるドロワコネクタ 6 2 6 , 6 2 7 が備えられている。

20

【 0 2 5 6 】

更に、盤用基板ホルダ 6 2 3 には、ドロワコネクタ 6 2 6 , 6 2 7 の間から中継端子板 6 2 5 を貫通するように後方に向かって突出する接合案内突起 6 2 8 が形成されている。この接合案内突起 6 2 8 は、後に詳述するように遊技盤 4 を本体枠 3 に装着する作業を行ったときに、基板ユニット 1 1 0 0 側に設けられるドロワコネクタ 1 2 0 0 , 1 2 0 2 と遊技盤 4 側に設けられるドロワコネクタ 6 2 6 , 6 2 7 とが自然に接続されるように基板ユニット 1 1 0 0 の枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に形成される接合案内孔 1 2 1 3 に挿入される（図 1 2 8 を参照）ものである。なお、これらドロワコネクタの接続については、後に詳述する。

30

【 0 2 5 7 】

[1 - 3 A - 1 . 前構成部材・遊技パネル・パネルホルダ・パネル裏板]

続いて、第二の実施形態の遊技盤 4 における遊技パネル 6 0 0 A の保持構造について、主に図 8 2 乃至図 8 4 を参照して詳細に説明する。この遊技盤 4 は、図示するように、遊技領域 6 0 5 と対応する大きさの透明な合成樹脂からなる板状の遊技パネル 6 0 0 A と、遊技パネル 6 0 0 A を前方から着脱可能に保持する合成樹脂からなる枠状のパネルホルダ 6 3 0 と、パネルホルダ 6 3 0 の前側に配置され遊技領域 6 0 5 の外周を区画形成すると共に遊技領域 6 0 5 内に遊技球を案内する案内する外レール 6 0 2 及び内レール 6 0 3 を備えた前構成部材 6 0 1 と、パネルホルダ 6 3 0 の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内に配置される板状のパネル裏板 6 3 5 とを主に備えている。

40

【 0 2 5 8 】

この前構成部材 6 0 1 は、図示するように、その後面側に、後方へ突出する複数の位置決めボス 6 0 1 a 及び位置決め突起 6 0 1 b が備えられている。これら位置決めボス 6 0 1 a 及び位置決め突起 6 0 1 b は、詳細は後述するが、後側に配置されるパネルホルダ 6 3 0 や盤用基板ホルダ 6 2 3、及び遊技パネル 6 0 0 A と位置決めできるようになっている。

50

【0259】

遊技盤4における遊技パネル600Aは、その外形が遊技領域605よりも若干大きい多角形状とされており、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の透明な合成樹脂板により形成されている。なお、遊技パネル600Aの板厚は、パネルホルダ630よりも薄く、図示しない障害釘を植設しても十分に保持可能な必要最低限の厚さ(8~10mm)とされている。

【0260】

この遊技パネル600Aには、外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔600aと、左下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔600bが夫々備えられている。これら嵌合孔600a及び長孔600bは、遊技領域605よりも外側に配置されており、パネルホルダ630との位置決めを行うものである。また、遊技パネル600Aには、その上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部600cが夫々備えられている。この係合段部600cは、遊技パネル600Aの板厚の略半分を切欠いた形態とされると共に、嵌合孔600a及び長孔600bと同様に、遊技領域605よりも外側に配置されており、遊技パネル600Aをパネルホルダ630へ係合固定するためのものである。

10

【0261】

また、遊技パネル600Aには、所定位置に内レール固定孔600dが複数備えられている。この内レール固定孔600dに内レール603の後側から突出する位置決め突起601bを嵌合固定させることで、内レール603を所定の位置に固定することができるようになっている。

20

【0262】

更に、遊技パネル600Aには、センター役物2300、及びアタッカユニット2000等が備えられるように内形が所定形状で前後方向に貫通する開口部600eが複数形成されていると共に、それらを固定するための固定孔が適宜位置に形成されている。なお、これら開口部600eは、遊技パネル600Aの上下左右方向の外周に対して貫通しないような形状となっており、遊技パネル600Aの外周が繋がっているため、開口部600eによって遊技パネル600Aの強度が低下するのを抑制するようになっている。

【0263】

遊技盤4におけるパネルホルダ630は、遊技パネル600Aを包含する大きさで外形が略四角形状とされ、第一の実施形態の遊技盤4における遊技パネル600の厚さと略同じ厚さ(本実施形態では、約20mm)とされた熱可塑性合成樹脂からなるものである。このパネルホルダ630には、遊技パネル600Aを着脱可能に保持し前面側から後方側に向かって凹んだ保持段部630aと、保持段部630aの内側において略遊技領域605と同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口630bとを主に備えている。

30

【0264】

パネルホルダ630の保持段部630aは、前面からの深さが遊技パネル600Aの厚さと略同じ深さとされており、保持段部630a内に保持された遊技パネル600Aの前面がパネルホルダ630の前面と略同一面となるようになっている。また、この保持段部630aは、その前側内周面が、遊技パネル600Aの外周面に対して所定量のクリアランスC(図82を参照)が形成される大きさとされている。このクリアランスCにより、温度変化や経時変化により相対的に遊技パネル600Aが伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。なお、クリアランスC内にゴム等の弾性部材を詰めても良い。

40

【0265】

また、パネルホルダ630には、保持段部630aに保持される遊技パネル600Aに形成された嵌合孔600a及び長孔600bと対応する位置に配置され、保持段部630aの前面から前方に向かって延び、遊技パネル600Aの嵌合孔600a及び長孔600bに嵌合及び挿通可能な複数の突出ピン630cを備えている。これらの突出ピン630cを遊技パネル600Aの嵌合孔600a及び長孔600bに嵌合及び挿通することで、パネルホルダ630と遊技パネル600Aとを互いに位置決めすることができるようにな

50

っている。

【0266】

更に、パネルホルダ630には、遊技パネル600Aの係合段部600cと対応する位置に、係合段部600cと係合する係合爪630d及び係合片630eを供えている。詳述すると、甲82及び図82に示すように、係合爪630dは、パネルホルダ630の上側の保持段部630aに配置されており、遊技パネル600Aにおける上側の係合段部600cと対応し、保持段部630aの前面から前方に向かって突出し係合段部600cと弾性係合するようになっている。この係合爪630dは、その先端がパネルホルダ630の前面から突出しない大きさとされている。一方、係合片630eは、パネルホルダ630の下側の保持段部630aに配置され、遊技パネル600Aにおける下側の係合段部600cと対応し、保持段部630aの前面との間に遊技パネル600Aの係合段部600cが挿入可能な大きさの所定の隙間を形成した状態で、パネルホルダ630の前面に沿って上側(中心側)に向かって所定量延びる形態とされている。これら係合爪630d及び係合片630eに遊技パネル600Aの係合段部600cを係合させることで、遊技パネル600Aがパネルホルダ630に対して着脱可能に保持されるようになっている。

10

【0267】

また、パネルホルダ630には、前構成部材601に備えられた位置決めボス601aを挿通可能な前後方向に貫通するボス挿通孔630fを備えており、このボス挿通孔630fに前構成部材601の位置決めボス601aを挿通することで、パネルホルダ630と前構成部材601とが互いに位置決めされるようになっている。

20

【0268】

このパネルホルダ630には、図82及び図84に示すように、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部630gが備えられている。この取付支持部630gにより、パネルホルダ630の後面は、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量(深さ)が、取付支持部630gに取付固定される裏ユニット2000における裏箱621のフランジ状の固定部621a(図154等を参照)を収容できる深さ(本実施形態では、約2.5mmとされており、1~3mmの間とすることが望ましい)とされている。この取付支持部630gに所定の部材を取付固定することで、その固定部621aがパネルホルダ630よりも後側に突出するのを防止することができ、パネルホルダ630すなわち遊技盤4をパチンコ機1の遊技盤設置凹部510内に確実に設置装着できるようになっている。

30

【0269】

また、パネルホルダ630の後面側には、下端より所定高さまでの所定範囲内で取付支持部630gが形成された位置より下側に形成され、前側に向かって窪み、パネル裏板635を収容可能な収容凹部630hと、この収容凹部630h内に前後方向に貫通するように配置されパネル裏板635に形成された係止爪635cを係止可能な係止部630iとを更に備えている。この収容凹部630hは、パネル裏板635の係止爪635cを係止部630iに係止させることでパネル裏板635を着脱可能に収容すると共に、収容されたパネル裏板635の後面が、パネルホルダ630の後面と略同一面となるように形成されている。

40

【0270】

更に、パネルホルダ630には、図82及び図84に示すように、後面側の取付支持部630g内及び収容凹部630hよりも上側に配置され所定のビスを螺合可能な複数の取付孔630jが所定配列で配置されている。また、パネルホルダ630には、取付孔630jと対応するように配置される複数の位置決め孔630kが備えられている。この位置決め孔630kは、取付孔630jを用いて取付固定される部材に形成された位置決め突起(例えば、裏箱621における前面のフランジ状に形成された固定部621aから前方へ突出する位置決め突起(図示は省略する))が挿入されるものである。なお、本実施形態では、位置決め孔630kは、背面視略矩形状(角孔状)の止り孔とされている。

50

【0271】

なお、取付孔630jに対して、その孔の内径が大径のものと小径のものとを混在させるようにして、取付固定する所定の部材の大きさや重量等に応じて、適宜径の取付孔630jを用いるようにしても良い。

【0272】

更に、パネルホルダ630には、少なくとも下端から所定高さまでの所定範囲では後面側に開口する複数の肉抜き部630lが形成されており、肉抜き部630lによりパネルホルダ630の重量が軽減されるようになっている。図83に示すように、収容凹部630hの前側、つまり、パネルホルダ630の前面側の下端から所定高さまでの所定範囲内には、これらの肉抜き部630lが形成されておらず、その範囲内では、パネルホルダ630の前面が略平らな面となるようになっているので、その前面に配置される前構成部材601の接続通路部609の後面が略平らな面となり、打球発射装置650から発射された遊技球が、滑らかに案内されるようになっている。また、このパネルホルダ630は、図示するように、肉抜き部630lが形成されることで、取付孔630j等がボス状に形成されると共に、それらを支持したりパネルホルダ630の強度を維持したりするために、格子状のリブが形成された状態となっている。

10

【0273】

なお、このパネルホルダ630には、障害釘植設装置（図示しない）や、組立治具等の位置決め手段に対応した位置決め部630mが形成されており、障害釘植設装置に遊技パネル600を保持した状態でセットできるようになっている。また、パネルホルダ630の下部には、前構成部材601のアウト口606と連通する開口630nと、前構成部材601のファール口610と連通する連通孔630oとが更に備えられている。

20

【0274】

次に、パネル裏板635は、パネルホルダ630の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内の肉抜き部630lを覆うように配置されると共に、パネルホルダ630の収容凹部630hに後面同士が略同一面となるように収容可能とされ、平面状の後面に所定配列で配置され所定のビスを螺合可能な複数のビス孔635aと、ビス孔635aと対応するように配置される複数の位置決め孔635bと、パネルホルダ630の係止部630iに係止可能な係止爪635cと、前面側から貫通しないように陥没する減量用の凹陷部635dとを備えている。

30

【0275】

なお、このパネル裏板635におけるビス孔635a及び位置決め孔635bは、パネルホルダ630における取付孔630j及び位置決め孔630kと略同じ構成とされている。また、このパネル裏板635もパネルホルダ630と同様に、凹陷部635dにより、ビス孔635a及び位置決め孔635b等が形成された部分がボス状に形成されると共に、それらを支持したりパネル裏板635の強度を維持したりするために、格子状のリブが形成された状態となっている。更に、パネル裏板635には、パネルホルダ630の開口630n、連通孔630o、及びボス挿通孔630fと対応した位置に前後方向に貫通する開口635eが備えられている。

40

【0276】

このパネル裏板635は、パネルホルダ630の収容凹部630hに収容させると共に、パネル裏板635の係止爪635cをパネルホルダ630の係止部630iに係止させることで、パネルホルダ630と一体となり、その状態では、パネル裏板635の後面が、パネルホルダ630の後面と略同一面となる。このようにパネルホルダ630とパネル裏板635とを一体化することで、パネルホルダ630の後面側には、貫通口630bの外周側で略全周に亘って所定配列で取付孔630j、ビス孔635a等からなる取付孔と、位置決め孔630k及び635bが配置されることとなり、それら取付孔の存在により、所定の部材を任意の位置に取付固定できるようになっている。

【0277】

上述したように、本実施形態における遊技パネル600Aの保持構造によると、前方か

50

らパネルホルダ630の保持段部630a内へ遊技パネル600Aを嵌合挿入して、係合爪630d及び係合片630eと、係合段部600cとを係合させることで、パネルホルダ630に遊技パネル600Aを保持させることができると共に、遊技パネル600Aとパネルホルダ630の前面側が略面一となるようになっており、従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくても遊技パネル600Aをパネルホルダ630に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘の植設にかかるコストが増加するのを抑制することができるようになっている。

【0278】

また、遊技領域605を有した遊技盤4を、遊技パネル600A、パネルホルダ630、及び前構成部材601に分割するようにしているので、パチンコ機1の機種によって障害釘や入賞口等の位置が変化する遊技パネル600Aを交換パーツとすると共に、パネルホルダ630及び前構成部材601を共通パーツとすることができ、パネルホルダ630や前構成部材601等をリサイクル可能とすることができると共に遊技パネル600Aのみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤4を備えたパチンコ機1とすることができるようになっている。

10

【0279】

更に、パネルホルダ630に予め複数の取付孔630jが所定配列で備えられているので、機種に応じてパネルホルダ630の後面側に取付固定される裏ユニット2000や盤用基板ホルダ623等の種々の所定の部材の取付固定位置が異なる位置となっても、各種部材の固定部を取付孔630jの位置と対応させるように設計することで、パネルホルダ630を機種に依存しないパチンコ機1の共通パーツとすることができるようになっている。

20

【0280】

[1-3A-2. 盤用基板ホルダ]

続いて、遊技盤4における盤用基板ホルダ623の詳細な構成について、主に図85及び図86を参考にして説明する。この盤用基板ホルダ623は、遊技パネル600又はパネルホルダ630の後側に取付固定されるものであり、図示するように、前方及び上方が開放された箱状とされ、その底部が左右方向の略中央で前側に向かって低くなるように傾斜しており、遊技パネル600、600Aの後側に排出された遊技球を受け取った上で、左右方向の略中央から下方へ排出することができるようになっている。この盤用基板ホルダ623の後面には、主制御基板ボックス624を取付けるための主制御基板ボックス取付部623aが形成されていると共に、主制御基板ボックス取付部623aの横(背面視で右側)に主制御基板ボックス624に備えられた封止部624aと対応する被封止部623bが形成されている。また、盤用基板ホルダ623の後面には、中継端子板625及びドロワコネクタ626、627を支持するドロワホルダ636が固定されている。

30

【0281】

本実施形態の主制御基板ボックス624は、盤用基板ホルダ623の後面の主制御基板ボックス取付部623aに支持されると共に、主制御基板ボックス624の封止部624aが主制御基板ボックス取付部623aの横の被封止部623bへ封止されるようになっている。そして、この状態で主制御基板ボックス624を盤用基板ホルダ623から取り外す場合、主制御基板ボックス取付部623aの被封止部623bに開封痕が残るようになっており、主制御基板ボックス624が不正に取り外されたか否かが目視で判るようになっている。

40

【0282】

[1-3A-3. 機能表示ユニット]

まず、本実施形態のパチンコ機1における機能表示ユニット640は、図87に示すように、機能表示基板640a、カバー部材640bを備えている。この機能表示基板640aは、図示するように、セグメント表示器SEG1、SEG2、LED1~LED12を備えおり、セグメント表示器SEG1には第一特別図柄表示器641が割り当てられ、セグメントSEG2には第二特別図柄表示器642が割り当てられている。セグメント表

50

示器 S E G 1 , S E G 2 は、英数字及び図形等を表示することができるようになっており、これらの英数字及び図形等を特別図柄として表示することによって、後述するアタッカユニット 2 0 0 0 の第一始動口 2 0 0 1 に遊技球が入賞すると、セグメント表示器 S E G 1 が所定の特別図柄を変動表示し、第二始動口 2 0 0 2 に遊技球が入賞すると、セグメント表示器 S E G 2 が所定の特別図柄を変動表示するようになっている。

【 0 2 8 3 】

また、L E D 1 には第一特別図柄記憶ランプ 6 4 3 a、L E D 2 には第一特別図柄記憶ランプ 6 4 3 b が夫々割り当てられ、L E D 3 には第二特別図柄記憶ランプ 6 4 4 a、L E D 4 には第二特別図柄記憶ランプ 6 4 4 b が夫々割り当てられている。第一始動口 2 0 0 1 へ入賞した遊技球は、特別図柄の変動表示で使用されないときには、入賞した遊技球の球数を保留数として第一特別図柄記憶表示器 6 4 3 が点灯又は点滅するようになっている。具体的には、保留球（始動記憶）が 1 球のときには第一特別図柄記憶ランプ 6 4 3 a が点灯して第一特別図柄記憶ランプ 6 4 3 b が消灯し、保留球が 2 球のときには第一特別図柄記憶表示器 6 4 3 がともに点灯し、保留球が 3 球のときには第一特別図柄記憶ランプ 6 4 3 a が点滅して第一特別図柄記憶ランプ 6 4 3 b が点灯し、保留球が 4 球のときには第一特別図柄記憶表示器 6 4 3 がともに点滅する。一方、第二始動口 2 0 0 2 へ入賞した遊技球は、特別図柄の変動表示で使用されないときには、入賞した遊技球の球数を保留数として第二特別図柄記憶表示器 6 4 4 が点灯又は点滅するようになっている。具体的には、保留球（始動記憶）が 1 球のときには第二特別図柄記憶ランプ 6 4 4 a が点灯して第二特別図柄記憶ランプ 6 4 4 b が消灯し、保留球が 2 球のときには第二特別図柄記憶表示器 6 4 4 がともに点灯し、保留球が 3 球のときには第二特別図柄記憶ランプ 6 4 4 a が点滅して第二特別図柄記憶ランプ 6 4 4 b が点灯し、保留球が 4 球のときには第二特別図柄記憶表示器 6 4 4 がともに点滅する。

10

20

【 0 2 8 4 】

更に、L E D 5 には普通図柄表示器 6 4 5 が割り当てられている。L E D 5 は赤色 / 緑色 / 橙色を点灯することができる L E D であり、これらの赤色 / 緑色 / 橙色を組み合わせることもできるようになっている。L E D 5 は、その点灯する色を普通図柄として表示することによって、後述するゲート部材 2 2 0 0 のゲート 2 2 0 1 を遊技球が通過すると、所定の普通図柄が変動表示するようになっている。

【 0 2 8 5 】

また、L E D 6 ~ L E D 9 には普通図柄記憶表示器 6 4 6 が夫々割り当てられている。ゲート 2 2 0 1 を通過した遊技球は、普通図柄の変動表示で使用されないとき（普通図柄表示器 6 4 5 にて普通図柄の変動表示を実行しているとき及び可動片 2 0 0 5 を開閉動作させているときにゲート 2 2 0 1 を通過したことにより即座に普通図柄の変動表示に使用されない遊技球）には、通過した遊技球の球数を保留数として普通図柄記憶表示器 6 4 6 が点灯するようになっている。具体的には、保留球が 1 球のときには普通図柄記憶ランプ 6 4 6 a が点灯して普通図柄記憶ランプ 6 4 6 b ~ 6 4 6 d が消灯し、保留球が 2 球のときには普通図柄記憶ランプ 6 4 6 a , 6 4 6 b が点灯して普通図柄記憶ランプ 6 4 6 c , 6 4 6 d が消灯し、保留球が 3 球のときには普通図柄記憶ランプ 6 4 6 a ~ 6 4 6 c が点灯して普通図柄記憶ランプ 6 4 6 b が消灯し、保留球が 4 球のときには普通図柄記憶表示器 6 4 6 がすべて点灯する。

30

40

【 0 2 8 6 】

また、L E D 1 0 には遊技状態表示器 6 4 7 が割り当てられている。L E D 1 0 は赤色 / 緑色 / 橙色を点灯することができる L E D であり、これらの赤色 / 緑色 / 橙色を組み合わせることもできるようになっている。L E D 1 0 は、その点灯する色を遊技状態として表示することによって、遊技状態が確率変動又は小当たりが生じている旨を報知するようになっている。

【 0 2 8 7 】

更に、L E D 1 1 には、例えば、2 ラウンド表示ランプ 6 4 8 a、L E D 1 2 には 1 5 ラウンド表示ランプ 6 4 8 b が夫々割り当て可能になっている。この場合には、上述した

50

ように、2ラウンド表示ランプ648aは大入賞口2003が閉鎖状態から開放状態となる回数(ラウンド)が2回である旨を点灯して報知するようになっており、一方、15ラウンド表示ランプ648bはラウンドが15回である旨を点灯して報知するようになっている。全ての大当たりのラウンド数が同じ仕様(例えば、15回)となっている場合、規則上ラウンド表示ランプを設ける必要がないので、ラウンド表示ランプとして機能するランプはなくても良い。この場合、LED11、LED12には、ラウンド表示ランプ以外の別の機能(例えば、セキュリティランプ)が割り当てられていてもよい。

【0288】

このように、機能表示基板640aに実装された、セグメント表示器SEG1、SEG2、LED1~LED12は、第一特別図柄表示器641、第二特別図柄表示器642、第一特別図柄記憶表示器643、第二特別図柄記憶表示器644、普通図柄表示器645、普通図柄記憶表示器646、遊技状態表示器647、ラウンド表示器648(上述のようにセキュリティ表示器として機能しても良い。)が夫々割り当てられており、各種機能表示を行う、セグメント表示器SEG1、SEG2、LED1~LED12、つまり第一特別図柄表示器641、第二特別図柄表示器642、第一特別図柄記憶表示器643、第二特別図柄記憶表示器644、普通図柄表示器645、普通図柄記憶表示器646、遊技状態表示器647、ラウンド表示器648が機能表示基板640aに集約された構成になっている。

【0289】

また、第一特別図柄表示器641及び第二特別図柄表示器642は、大当たり遊技状態を特別図柄として夫々変動表示するため、第一特別図柄記憶表示器643、第二特別図柄記憶表示器644、普通図柄表示器645、普通図柄記憶表示器646、遊技状態表示器647、ラウンド表示器648と区別して、それらに割り当てられるLED1~LED12と異なるセグメント表示器SEG1、SEG2を用いて、英数字及び図形等を特別図柄として変動表示している。

【0290】

なお、普通図柄記憶表示器646に割り当てられるLED6~LED9の数と、ラウンド表示器648に割り当てられるLED11、LED12の数と、の和が固定値6となっている。

【0291】

ところで、機能表示基板640aは、カバー部材640bに図示しないネジで固定され、カバー部材640bが遊技盤4の前構成部材601の裏面から図示しないネジで取付けられるようになっている。前構成部材601には、機能表示基板640aのセグメントSEG1、SEG2に対応する位置にセグメント表示器用開口601cが形成されており、これらのセグメント表示器SEG1、SEG2が表示する内容を視認できるようになっている。

【0292】

また、前構成部材601には、図87にも示すように、機能表示基板640aのLED1~LED12に対応する位置にLED用挿通孔601dが夫々設けられており、カバー部材640bを前構成部材601の裏面に取付ける際に、LED1~LED12が遊技盤4と干渉しないようになっている。これらのLED用挿通孔601dは、LED1~LED12の点灯又は点滅した光が隣接するLEDの点灯又は点滅した光と誤認されないように円筒状に形成されている。なお、セグメント表示器SEG1、SEG2が表示する内容、LED1~LED12が点灯又は点滅して表示する内容は、後述する機能表示シール649に印刷されている。前構成部材601には、機能表示シール649を貼り付ける機能表示シール貼付部601eが形成されている。なお、機能表示シール貼付部601eには凹部601fが形成されている。この凹部601fにマイナスドライバ等の工具を挿入して貼り付けた機能表示シール649を剥がしやすくしている。ここで、機能表示シール649を剥がしやすくするために機能表示シール649に突出部を設けることも考えられるが、扉枠5を本体枠3から開閉する際に、その突出部が何らかの原因によって引っ張られて機

10

20

30

40

50

能表示シール649が機能表示シール貼付部601eから剥がれるおそれがある。そこで本実施形態では、機能表示シール貼付部601eに凹部601fを形成することによって、扉枠5を本体枠3から開閉する際に、機能表示シール649が機能表示シール貼付部601eから剥がれないようにしている。

【0293】

[1-3A-4. 機能表示シール]

次に、遊技機4における機能表示シール649は、図88に示すように、その表面に機能表示ごとにグループGrp1~Grp3にグループ化等されて印刷されており、遊技盤4の非遊技領域である前構成部材601に形成された機能表示シール貼付部601eに貼り付けられている。

10

【0294】

グループGrp1は、図88に示すように、第一特別図柄表示器641、第一特別図柄記憶表示器643から構成されており、これらの第一特別図柄表示器641、第一特別図柄記憶表示器643を視認できる実線SL1で囲まれた状態で区画されて機能表示シール649に印刷されている。実線SL1で囲まれた領域は、第一特別図柄表示器641による表示や第一特別図柄記憶表示器643による点灯又は点滅を視認できるように、第一特別図柄表示器641、第一特別図柄記憶表示器643と対応する位置が透明となっている。グループGrp1では、第一始動口2001への遊技球の入賞による特別図柄の変動表示に関する各種情報を表示する。例えば、第一始動口2001へ始動入賞すると、第一特別図柄表示器641が所定の特別図柄を変動表示したり、入賞した遊技球の球数を保留数として第一特別図柄記憶表示器643が点灯又は点滅したりする。このように、第一特別図柄表示器641、第一特別図柄記憶表示器643を1つのグループGrp1にグループ化することによって、これらの第一特別図柄表示器641、第一特別図柄記憶表示器643が第一始動口2001への遊技球の入賞による特別図柄の変動表示に関する各種情報を示していることを遊技者に伝えることができる。これにより、遊技者は、実線SL1で囲まれた状態で区画されて機能表示シール649に印刷されたグループGrp1を目視することによって第一始動口2001への遊技球の始動入賞による特別図柄の変動表示に関する各種情報を容易に確認することができる。

20

【0295】

一方、グループGrp2は、図88に示すように、第二特別図柄表示器642、第二特別図柄記憶表示器644から構成されており、これらの第二特別図柄表示器642、第二特別図柄記憶表示器644を視認できる実線SL2で囲まれた状態で区画されて機能表示シール649に印刷されている。実線SL2で囲まれた領域は、第二特別図柄表示器642による表示や第二特別図柄記憶表示器644による点灯又は点滅を視認できるように、第二特別図柄表示器642、第二特別図柄記憶表示器644と対応する位置が透明となっている。このグループGrp2では、第二始動口2002への遊技球の入賞による特別図柄の変動表示に関する各種情報を表示する。例えば、第二始動口2002へ遊技球が始動入賞すると、第二特別図柄表示器642が所定の特別図柄を変動表示したり、入賞した遊技球の球数を保留数として第二特別図柄記憶表示器644が点灯又は点滅したりする。このように、第二特別図柄表示器642、第二特別図柄記憶表示器644を1つのグループGrp2にグループ化することによって、これらの第二特別図柄表示器642、第二特別図柄記憶表示器644が第二始動口2002への遊技球の入賞による特別図柄の変動表示に関する各種情報を示していることを遊技者に伝えることができる。これにより、遊技者は、実線SL2で囲まれた状態で区画されて機能表示シール649に印刷されたグループGrp2を目視することによって第二始動口2002への遊技球の入賞による特別図柄の変動表示に関する各種情報を容易に確認することができる。

30

40

【0296】

また、グループGrp3は、図88に示すように、普通図柄表示器645、普通図柄記憶表示器646から構成されており、これらの普通図柄表示器645、普通図柄記憶表示器646を視認できる実線SL3で囲まれた状態で区画されて機能表示シール649に印

50

刷されている。実線 S L 3 で囲まれた領域は、普通図柄表示器 6 4 5 による点灯や普通図柄記憶表示器 6 4 6 による点灯を視認できるように、普通図柄表示器 6 4 5、普通図柄記憶表示器 6 4 6 と対応する位置が透明となっている。普通図柄表示器 6 4 5 は、上述したように、可動片 2 0 0 5 の開閉の有無を所定の普通図柄として変動表示し、可動片 2 0 0 5 が閉状態から開状態となると、遊技球が第二始動口 2 0 0 2 へ入賞し易くなる。このため、普通図柄表示器 6 4 5 には、第一特別図柄表示器 6 4 1、第一特別図柄記憶表示器 6 4 3、第二特別図柄表示器 6 4 2、第二特別図柄記憶表示器 6 4 4、普通図柄記憶表示器 6 4 6、遊技状態表示器 6 4 7、ラウンド表示器 6 4 8 と見分けが付くように星印が印刷されている。このグループ G r p 3 では、ゲート 2 2 0 1 に関する各種情報を表示することもできるようになっている。例えば、ゲート 2 2 0 1 を遊技球が通過すると、普通図柄表示器 6 4 5 が所定の普通図柄を変動表示したり、通過した遊技球の球数を保留数として普通図柄記憶表示器 6 4 6 が点灯したりする。このように、普通図柄表示器 6 4 5、普通図柄記憶表示器 6 4 6 を 1 つのグループ G r p 3 にグループ化することによって、これらの普通図柄表示器 6 4 5、普通図柄記憶表示器 6 4 6 が普通図柄の変動表示に関する各種情報を示していることを遊技者に伝えることができる。これにより、遊技者は、実線 S L 3 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 6 4 9 に印刷されたグループ G r p 3 を目視することによって普通図柄の変動表示に関する各種情報を容易に確認することができる。

10

【 0 2 9 7 】

更に、遊技状態表示器 6 4 7、ラウンド表示器 6 4 8 と対応する位置には、図 8 8 に示すように、遊技状態表示器 6 4 7、ラウンド表示器 6 4 8 が視認できる実線 S L 4 ~ S L 6 で夫々囲まれた状態で区画されて印刷されている。実線 S L 4 ~ S L 6 で囲まれた領域は、遊技状態表示器 6 4 7、ラウンド表示器 6 4 8 による点灯を視認できるように、遊技状態表示器 6 4 7、ラウンド表示器 6 4 8 と対応する位置が透明となっている。ラウンド表示器 6 4 8 には、ラウンドの最大回数を理解し易いように、2 ラウンド表示ランプ 6 4 8 a と対応する位置にはラウンドの最大回数である値 2 が印刷され、1 5 ラウンド表示ランプ 6 4 8 b と対応する位置にはラウンドの最大回数である値 1 5 が印刷されている。上述したように、遊技状態表示器 6 4 7 は点灯する色を遊技状態として表示することによって遊技状態が確率変動又は小当たりが生じている旨を報知し、2 ラウンド表示ランプ 6 4 8 a は大入賞口 2 0 0 3 が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が 2 回である旨を点灯して報知し、1 5 ラウンド表示ランプ 6 4 8 b はラウンドが 1 5 回である旨を点灯して報知する。これにより、遊技者は、実線 S L 4 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 6 4 9 に印刷された遊技状態表示器 6 4 7 を目視することによって遊技状態を容易に確認することができ、実線 S L 5 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 6 4 9 に印刷された 2 ラウンド表示ランプ 6 4 8 a を目視することによってラウンドの最大回数が 2 回であるか否かを容易に確認することができ、実線 S L 6 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 6 4 9 に印刷された 1 5 ラウンド表示ランプ 6 4 8 b を目視することによってラウンドの最大回数が 1 5 回であるか否かを容易に確認することができる。

20

30

【 0 2 9 8 】

なお、本実施形態では、上述したように、グループ G r p 1 ~ グループ G r p 3 は実線 S L 1 ~ S L 6 で囲まれた状態で区画されて機能表示シール 6 4 9 に印刷されており、遊技状態表示器 6 4 7、ラウンド表示器 6 4 8 と対応する位置は遊技状態表示器 6 4 7、ラウンド表示器 6 4 8 が視認できる実線 S L 4 ~ S L 6 で夫々囲まれた状態で区画されて印刷されている。

40

【 0 2 9 9 】

このように、機能表示シール 6 4 9 は、図 8 7 に示した機能表示基板 6 4 0 a に集約して実装された、セグメント表示器 S E G 1、S E G 2、L E D 1 ~ L E D 1 2 の機能がグループ G r p 1 ~ G r p 3 等のようにグループ化されてその内容が印刷されており、区画されている。また普通図柄表示器 6 4 5 等には星印が印刷されており、セグメント表示器 S E G 1、S E G 2、L E D 1 ~ L E D 1 2 が表示する内容が、機能表示シール 6 4 9 に

50

集約して印刷されても、それらの意味を容易に理解することができるようになっている。

【0300】

このような機能と印刷された内容との対応関係が、図88に示すように、シール管理番号649aとして機能表示シール649に印刷されている。このシール管理番号649aは、図88及び図89に示すように、扉枠5を本体枠3に閉じた際に、遊技窓101を介して遊技窓101から視認し難い位置に印刷されており、遊技者に必要ではない情報を伝えないようにしている。また、機能表示シール貼付部601eに設けた凹部601fも、図88及び図89に示すように、扉枠5を本体枠3に閉じた際に、遊技窓101を介して視認し難い位置に形成されており、凹部601fを遊技者に視認し難くしている。

【0301】

また、シール管理番号649aは、パチンコ機1を製造するメーカーの作業者が、パチンコ機1を組立てる際に、誤って別仕様の機能表示シールを取付ける作業ミスを防止するためのものである。また、シール管理番号649aは機能表示シール649の在庫管理にも用いられており、グループGrp1～グループGrp3等の態様がシール管理番号649aに紐付けされて管理されている。これにより、シール管理番号649aを調べると、シール管理番号649aに対応する機能表示シール649の在庫が分かるようになっている。

【0302】

ここで、近年のパチンコ機は、そのライフサイクルの短縮化にともないパチンコ機の開発期間も短くなってきている。このため、本実施形態では、例えば、大入賞口2003が閉鎖状態から開放状態となる回数(ラウンド)が2回、15回である旨を点灯して報知する2ラウンド表示ランプ、15ラウンド表示ランプに加えて、ラウンド数が5回、8回である旨を点灯して報知する5ラウンド表示ランプや8ラウンド表示ランプを追加する場合、ラウンド数が1種類でありラウンド表示ランプが必要ない場合、始動口の数を2つから1つに減らす場合等によるパチンコ機1の仕様変更には、共通の機能表示基板640aを使用することで対応することができるようになっている。このようなパチンコ機1の仕様変更にもない機能表示シールに印刷する内容も変更するため、上述した、セグメント表示器SEG1, SEG2、LED1～LED12の機能と、機能表示シールに印刷された内容との対応関係を、シール管理番号として機能表示シールに印刷している。これにより、例えばパチンコ機1の製造元では、ラインの作業者が遊技盤4に機能表示シール649を貼り付ける前に、パチンコ機1の仕様と機能表示シール649とが対応しているか否かを、シール管理番号649aを目視することによって確認することができ、パチンコ機1の仕様に対応しない機能表示シール649が貼り付けられるのを防止することができる。なお、機能表示シール649はシールであり、接着剤などを機能表示シール649の裏面等に塗る作業工程がなく、生産性の向上に寄与している。

【0303】

[1-3B.打球発射装置]

次に、打球発射装置650について図90乃至図95を参照して説明する。図90は、打球発射装置650の全体の斜視図(A)、発射モータ部分を取り外した状態の斜視図(B)であり、図91は、打球発射装置650の分解斜視図であり、図92は、打球発射装置650と発射レール515との関係を示す正面図(A)、発射モータ部分の斜視図(B)であり、図93は、操作ハンドル部410を操作していない状態における打球発射装置650と発射レール515との関係を示す背面図であり、図94は、操作ハンドル部410を操作している状態における打球発射装置650と発射レール515との関係を示す背面図であり、図95は、打球発射装置650に設けられるスライド部材710の平面図(A)、正面図(B)、正面から見た斜視図(C)、正面図(B)のA-A断面図(D)である。

【0304】

打球発射装置650は、発射ベース枠651に打球槌687を回動自在に軸支すると共に、その打球槌687に往復回動を付与する発射モータ695を発射ベース枠651に取

10

20

30

40

50

付け、さらに打球槌 6 8 7 に復帰する付勢力を付与する付勢バネ 6 8 4 の付勢力を調節するスライド杆 6 7 7 及びスライド部材 7 1 0 が発射ベース枠 6 5 1 に設けられることにより構成される。

【0305】

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

10

【0306】

このスライド案内孔 6 5 5 は、後述するスライド杆 6 7 7 の後端上部に突設される案内係止片 6 7 8 が挿入されてスライド杆 6 7 7 のスライド移動を案内するものであり、スライド部材収納空間 6 5 6 には、スライド部材 7 1 0 が左右方向に移動可能に収納されるものである。なお、スライド杆 6 7 7 の前方部分のスライド案内は、スライド杆 6 7 7 の前方に形成される案内長孔 6 8 0 に止めネジ 6 8 2 によって発射ベース枠 6 5 1 に形成される止め穴 6 6 2 に止着される案内ブッシュ 6 8 1 を貫通させることにより行われる。また、スライド部材収納空間 6 5 6 の底面には、図 9 2 に示すように、長形状の連結開口 6 6 4 が形成されている。

20

【0307】

また、発射ベース枠 6 5 1 の上辺の前方部分には、発射ベース枠 6 5 1 の本体に対して底部が形成されており、軸受筒 6 5 2 の上方の底部に作動片用開口 6 5 7 が穿設されている。この作動片用開口 6 5 7 には、扉枠 5 の皿ユニット 3 0 0 の下流側の打球供給口 1 7 1 b (図 1 8 を参照) に臨んで設けられている球送り部材 1 7 2 (図 1 8 を参照) の錘 1 7 3 と当接する作動片 6 5 8 が作動片用開口 6 5 7 の開口縁の後方上部に突設されている取付部 6 6 0 に止めピン 6 5 9 によって揺動自在に設けられるものである。作動片 6 5 8 は、「て」字状に形成され、その上辺の後端部が止めピン 6 5 9 によって軸支され、その軸支部から下方の円弧部に打球槌 6 8 7 と一体的に回転するベース板 6 9 0 に突設される作動片当接部 6 9 3 と当接し、打球槌 6 8 7 の往復動作に連動して上辺部が球送り部材 1 7 2 を揺動させ、球送り部材 1 7 2 の揺動動作により打球供給口 1 7 1 b から流出する打球を 1 個ずつ発射レール 5 1 5 の発射位置に供給するようになっている。

30

【0308】

更に、発射ベース枠 6 5 1 には、発射モータ 6 9 5 を内蔵するモータカバー 6 9 4 を止着するためのモータ取付ボス 6 6 1 が後方下部に 2 箇所と前方上部に 1 箇所の合計 3 箇所に突設されていると共に、スライド部材収納空間 6 5 6 の下部後方にスライド杆 6 7 7 をスライドさせるためにスライド部材 7 1 0 と連結される揺動片 6 7 2 の下端の軸穴 6 7 3 が挿入される揺動片用ボス 6 6 3 が突設されている。

40

【0309】

上記した発射ベース枠 6 5 1 には、打球発射装置 6 5 0 の剛性を高めるために金属プレート 6 6 5 が略密着するように取付けられている。このため、金属プレート 6 6 5 には、軸受筒 6 5 2、下方のゴムストッパ部材 6 5 3、スライド案内孔 6 5 5、案内ブッシュ 6 8 1、及び揺動片用ボス 6 6 3 に夫々対応する貫通孔 6 6 6 , 6 6 7 , 6 6 8 , 6 6 9 , 6 7 1 が形成されていると共に、スライド部材 7 1 0 の連結凸部 7 1 2 が貫通する横長楕円状の貫通孔 6 7 0 も貫通されている。上記のように構成される金属プレート 6 6 5 は、スライド部材 7 1 0 をスライド部材収納空間 6 5 6 に収納した後、夫々の貫通孔 6 6 6 ~ 6 7 1 がそれに対応する部材 6 5 2 , 6 5 3 , 6 5 5 , 6 8 1 , 7 1 2 , 6 6 3 を貫通あるいは一致させるように発射ベース枠 6 5 1 に密着させてビス止めすることにより発射

50

ベース枠 651 に固定されるものである。

【0310】

金属プレート 665 が取付けられた発射ベース枠 651 の揺動片用ボス 663 の先端部分が貫通孔 671 から頭を出しているが、その頭の部分に揺動片 672 の軸穴 673 が挿通されて、揺動片 672 が下端を中心にして揺動自在に軸支される。揺動片 672 は、図 91 に示すように、縦長杆状に形成され、その下端に軸穴 673 が形成され、その中程にスライド部材 710 の連結凸部 712 が挿入されるやや縦長穴形状の連結穴 674 が形成されている。そして、その連結穴 674 より上方の前方面がスライド杆 677 の一端（後端）と当接する当接部 675 となっている。しかして、揺動片 672 を揺動片用ボス 663 に挿通し、且つ貫通孔 670 から頭を出しているスライド部材 710 の連結凸部 712 に連結穴 674 を挿入してワッシャ付きピン 676 を連結凸部 712 に止着することにより、揺動片 672 が発射ベース枠 651 に取付けられる。そして、取付けられた揺動片 672 は、スライド部材 710 のスライドに伴って下端を中心にしてその上方部分が揺動するようになっている。

10

【0311】

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

20

【0312】

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

30

【0313】

一方、発射ベース枠 651 の前述したモータ取付ボス 661 には、モータカバー 694 に収納された発射モータ 695 が取付けられる。より具体的には、図 92 (B) に示すように、モータカバー 694 は、内部に発射モータ 695 を収納するように形成された円筒部と、円筒部の前方に拡大してモータ取付ボス 661 に取付けるための取付固定穴 699 が形成される取付部と、が一体的に形成され、円筒部の内部に収納される発射モータ 695 のモータ軸 696 の先端に逆回転防止カム 698 とモータカム 697 とが固定されている。

40

【0314】

この逆回転防止カム 698 の外周には、多数の逆歯が形成されており、ストッパー片取付ボス 701 に揺動自在に固定されるストッパー片 700 (図 93 を参照) と係合して発射モータ 695 の逆方向の回転を防止している。これは、モータカム 697 が逆方向に回転してモータカム 697 とモータ当接突片 691 とが噛合して打球発射装置 650 が駆動できなくなる故障が発生しないように防止するためである。また、モータカム 697 は、

50

勾玉状に形成されており、発射モータ695の回転に伴いモータ当接突片691と係脱しながら打球槌687を往復動作させる。なお、モータカバー694をモータ取付ボス661に取付けたときには、図90(A)に示すように、打球発射装置650の主たる構成が後面から見て被覆されたような状態となっている。

【0315】

ところで、前述したスライド部材収納空間656に収納されてスライド移動するスライド部材710は、図95に示すように、後方が開放した直方体状に形成され、その前面に楕円形状の楕円凸部711が突設され、更に、楕円凸部711の後方位置に円形状の連結凸部712が突設されている。また、上面及び下面には、スライド部材収納空間656内をスライドし易いように断面円弧状のスライド用当接突部713がその両端に突設されている。一方、直方体状に形成されるスライド部材710の空間は、扉枠5の裏面下部に設けられるジョイントユニット180のスライド突片183が挿入される挿入空間714となっている。

10

【0316】

そして、この挿入空間714は、スライド方向前方の側壁手前側に第一傾斜面715が形成されると共に、その第一傾斜面715のやや後方寄りに上面及び下面の内側から内部に向かって突設され且つ相互の先端間に所定の間隔が形成される挟持片716が形成されている。挟持片716の手前側にも奥に向かって側方視で八字状に傾斜する第二傾斜面717も形成されている。しかして、スライド突片183が挿入空間714に挿入された状態では、図95(B)に示すように、スライド突片183の傾斜辺183a側の一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片716の間に挿入された状態となっている。なお、スライド部材710の挿入空間714の側方に空間部718が形成されているが、この空間部718は、特に機能を奏しているわけではない。

20

【0317】

而して、上記のように構成されるスライド部材710は、スライド部材収納空間656に収納された状態で、図92(A)に示すように、スライド部材収納空間656の底面に形成される楕円形状の連結開口664に挿入空間714が臨むように形成されていると共に、スライド部材710がスライド部材収納空間656の一方の空間内壁に当接した状態(図92(A)では左の空間内壁に当接しているように図示されているが、通常の状態では右の空間内壁に当接した状態となっている。)となっている。

30

【0318】

そこで、まず、スライド部材710と打球発射装置650の付勢バネ684の強弱を調整する関係について説明すると、スライド部材710がスライド部材収納空間656の内部の初期位置(図92(A)において右の空間内壁に当接した位置)にあるときには、図93に示すように、スライド部材710の連結凸部712に連結された揺動片672が略垂直状態となっている。このため、揺動片672と当接しているスライド杆677も付勢バネ684の付勢力により一方向(図93において左側方向)に付勢された状態で揺動片672の当接部675とスライド杆677の被当接部679とが当接した状態となっている。この状態では、付勢バネ684が張力されていないので、打球槌687が発射モータ695の回転に従動して往復回動しても、打球槌687の復帰力も弱く、発射位置にある打球が弾発されても遊技盤4の遊技領域605に到達することはない。

40

【0319】

一方、スライド部材収納空間656の内部をスライド部材710が初期位置から他方向に移動したとき(図92(A)において左の空間内壁方向に向かって移動したとき)、図94に示すように、揺動片672が下端の軸穴673を軸として揺動して傾動するため、当接部675と被当接部679との当接によりスライド杆677が他方向(図94において右側方向)に向かってスライド移動する。すると、スライド杆677のバネ係止部683に係止されている付勢バネ684も張力されて伸びた状態となる。この状態では、付勢バネ684が張力されているので、打球槌687が発射モータ695の回転に従動して往復回動したときの打球槌687の復帰力が強くなり、発射位置にある打球が強く弾発さ

50

れて遊技盤4の遊技領域605に到達する。そして、この打球の弾発力の強弱は、スライド部材710のスライド部材収納空間656内でのスライド量に応じて調整することができる。

【0320】

上記したように、スライド部材710を移動させることにより、打球発射装置650による弾発力を調整することができるが、このスライド部材710の移動は、前述したハンドル装置400の操作ハンドル部410の回動操作部材414の回動操作に応じて移動するジョイントユニット180のスライド体182の移動と連動するようになっている。この点について図60等を参照して説明する。

【0321】

前述したように、ハンドル装置400の操作ハンドル部410の回動操作部材414を回転させることにより、回転軸415の先端に固着される勾玉状のカム416も回転するため、ジョイントユニット180のスライド体182がジョイントユニット装着凹部110cの内部を一方向に向かってスライド移動する。このため、スライド体182の前面に突設されるスライド突片183も同じ方向にスライド移動することになる。スライド体182のスライド突片183は、扉枠5を本体枠3に対して閉じた状態では、本体枠5の発射装置取付部520に形成される連結開口664を貫通してスライド部材710の挿入空間714に挿入されるようになっている。この場合の挿入状態は、前述したようにスライド突片183の傾斜辺183a側の一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片716の間に挿入された状態である。したがって、スライド突片183が一方向に向かってスライド移動すると、スライド部材710も同一方向に向かってスライド移動することになる。このとき、前述したように、スライド部材710のスライド移動に伴ってスライド杆677もスライド移動するので、付勢パネ684の付勢力を調整することができる。つまり、ハンドル装置400の回動操作部材414を回動操作することにより、打球発射装置650の打球の弾発力を調整することができるものである。

【0322】

ところで、本実施形態においては、ハンドル装置400が扉枠5に設けられ、打球発射装置650が本体枠3に設けられているので、扉枠5を開閉する毎にハンドル装置400のスライド突片183と打球発射装置650のスライド部材710とが連携したり離れたりすることになる。しかし、本実施形態においては、上述したように、本体枠3に対して扉枠5を閉じることにより、スライド突片183がスライド部材710の挿入空間714に自動的に挿入されてハンドル装置400と打球発射装置650とが連携され、逆に、本体枠3に対して扉枠5を開放することにより、スライド突片183が挿入空間714から離れてハンドル装置400と打球発射装置650とを分離することができるので、極めて簡単に扉枠5の開閉に伴ってハンドル装置400と打球発射装置650との連携・分離を行うことができる。特に、スライド突片183が挿入空間714に挿入される際には、スライド突片183の位置が上下方向に多少ずれていても、挿入空間714内に突設される挟持片716の第二傾斜面717によってスライド突片183がスムーズに挟持位置に挿入されるようになっている。

【0323】

また、時として、操作ハンドル部410の回動操作部材414に遊技者が詰め物を詰めである程度回動した位置で固定している場合があるが、遊技場の店員がその詰め物を知らずに扉枠5を開閉する場合がある。このような場合でも、扉枠5を開放する場合には、単にスライド突片183が挿入空間714から離れるだけであるので問題はないが、扉枠5を閉める場合に、スライド突片183の位置が多少一方向にずれた状態となっているものの、スライド突片183の傾斜辺183aとスライド部材710の第一傾斜面715との協働作用により、扉枠5の閉止動作に伴ってスライド部材710を一方向に移動させながら最終的にスライド突片183とスライド部材710とが係合するようになっている。つまり、本実施形態においては、操作ハンドル部410の回動操作部材414がどのような回動位置で固定されていても、操作ハンドル装置400と打球発射装置650との連携を

10

20

30

40

50

行うことができるものである。

【0324】

[1-3C. 賞球タンク]

次に、本体枠3の裏面上部に取付けられる賞球タンク720について、主として図96を参照して説明する。図96は、賞球タンク720の斜視図(A)、平面図(B)、側面図(C)である。賞球タンク720は、前述したように、本体枠3の裏面上部に形成されるタンク取付溝550(図70を参照)に着脱自在に取付けられるものである。しかして、賞球タンク720は、長形状の箱状に形成され、パチンコ機1の正面側から見て、その前面壁721に切欠部729が形成され、その底面が上流側壁724から下流側壁723に向かって傾斜する第一傾斜底面726と前面壁721から次に説明する排出口730

10

【0325】

また、その第二傾斜底面727の傾斜下端に排出口730が形成されるが、この排出口730は、パチンコ機1の正面側から見て賞球タンク720の後面壁722よりも外側に突出するように下流側壁723と後面壁722とをコ字状に連結する排出口突出壁725に囲まれるように形成されている。また、賞球タンク720の前面壁721の両端外側には、タンク取付溝550と係合する取付鍔部733が形成されていると共に、賞球タンク720の底面の裏面側に本体枠3の第四側面壁543に載置当接する載置当接片731, 732が突設され、さらに、賞球タンク720の上流側の後面壁722の下部に後述する球ならし部材744を取付けるための球ならし取付軸735が突設されている。また、排出口730を除く賞球タンク720の後面壁722及び上流側壁724には、球の跳ね飛びを防止するための溢れ防止部材734が着脱自在に取付けられるようになっている。

20

【0326】

上記のように構成される賞球タンク720においては、本体枠3のタンク取付溝550に対して取付鍔部733を上方から差し込むように取付け、載置当接片731, 732を本体枠3の第四側面壁543に当接させる。これによって、賞球タンク720が本体枠3の裏面側上部に載置して取付けられるが、この取付けられた状態においては、図74に示すように、前面壁721の切欠部729を介して貯留部728と本体枠3の裏面に形成された逃げ凹部551とが連通し、また、図4に示すように、排出口730が次に説明するタンクレール部材740の上流端部に臨むようになっている。したがって、賞球タンク720において、球を貯留する貯留部728(第一傾斜底面726及び第二傾斜底面727に対応する貯留空間部分)の前後方向の幅は、本体枠3の第二側面壁541~第四側面壁543までの前後方向の幅と略同じとなるように形成されると共に、それらの側面壁541~543までの上部に載置されるようになっている。

30

【0327】

また、前述したように、本体枠3の第一側面壁540~第四側面壁543は、遊技盤4の周辺部の後方突出空間を覆うように深く形成されているので、その側面壁541~543の上部に載置される賞球タンク720の貯留部の深さは、従来の貯留タンクにくらべて浅く形成されているものの、賞球が貯留されて重量が増加しても賞球タンク720の全体を本体枠3の側面壁542~543で支持しているため、傾斜底面726, 727が変形することなく貯留された球をスムーズに排出口730に導くことができる。また、排出口730が賞球タンク720の後面壁722から外側に外れた位置に設けられているため、貯留部728に貯留された球の流れが第二傾斜底面727から外側に向かって流れるように構成されている。このため、従来のように傾斜底面の一部に開口を設けて排出口としていた賞球タンクに比べて、排出口近傍の貯留部に球詰まり解消のための球崩し突部を突出形成することなく球詰まりが発生し難い構造とすることができる。

40

【0328】

そして、本実施形態においては、前述したように、遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁541~543の上部外側に賞球タンク720の貯留部が載置された状態で、しかも、賞球タンク720の排出口730が貯留部の後面壁722よりも外側に突出して設け

50

られているため、タンクレール部材 740 が賞球タンク 720 の貯留部の外側（パチンコ機 1 の正面から見て奥側）に位置して、タンクレール部材 740 と賞球タンク 720 の貯留部 728 とが上下方向に重複しない位置となっているので、遊技盤 4 の裏面に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁 541 ~ 543 の上辺を本体枠 3 の上辺に近い位置で後方に向けて突出させることができ、これにより、遊技装置の後方突出部が遊技盤 4 の上辺部で突出していても後側面壁 541 ~ 543 の内部に楽に収納することができる。

【0329】

更に、賞球タンク 720 の貯留部 728 が遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁 541 ~ 543 の上部外側に載置されているか否かに関係なく、排出口 730 が賞球タンク 720 の後面壁 722 から外側に外れた位置に設けられているという構成だけで従来の賞球タンクにはない独特の効果を奏するものである。これについて図 97 を参考にして説明する。図 97 は、従来の賞球タンク（A）、（B）と本実施形態に係る賞球タンク（C）との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。図において、通常時、賞球タンク 720 に貯留される球は、賞球タンク 720 の貯留部に貯留されて滞留した状態となっている。この場合、従来の賞球タンクのように貯留部の傾斜底面の一部を開口して排出口 730 A を形成している場合、例えば、図 97（A）に示すように、球崩し突部 736 A と反対側に排出口 730 A が形成された賞球タンクや、図 97（B）に示すように、球崩し突部 736 B に隣接して排出口 730 B が形成されている場合には、排出口 730 A、730 B の部分では、貯留された球の圧力とその圧力に基づく賞球タンクの側壁からの反作用により、常に排出口 730 A、730 B 部分に四方から球圧がかかった状態となっている。

10

20

【0330】

このため、たまたま球の重合具合によって球同士の圧力が釣り合い、下流側の球が流れ出ても、排出口 730 A、730 B 部分で球噛み状態が発生し球詰まりが発生することがあった。これに対し、本実施形態に係る賞球タンク 720 では、排出口 730 が賞球タンク 720 の後面壁 722 から外側に外れた位置に設けられているので、図 97（C）に示すように、排出口 730 部分における貯留された球の圧力は、貯留部から排出口 730 方向に向かう作用力とその反作用だけの二方向からの圧力であり、従来のように四方から圧力を受けるわけではない。このため、下流側の球が流れ出ても、排出口 730 部分における球噛み状態が発生し難く、球詰まりが発生しないという優れた効果を奏することができる。

30

【0331】

[1-3D. タンクレール部材]

続いて、上記した賞球タンク 720 の下方に配置されるタンクレール部材 740 について主として図 98 乃至図 100 を参照して説明する。図 98 は、賞球タンク 720、タンクレール部材 740、球通路ユニット 770、賞球ユニット 800、及び満タンユニット 900 の関係を示すパチンコ機 1 の背面側から見た斜視図であり、図 99 は、賞球タンク 720、タンクレール部材 740、球通路ユニット 770、賞球ユニット 800、及び満タンユニット 900 の関係を示すパチンコ機 1 の正面側から見た斜視図であり、図 100 は、タンクレール部材 740 の下流部と球通路ユニット 770 の上流部との関係を示す断面図（A）と平面図（B）である。

40

【0332】

タンクレール部材 740 は、前述したように、本体枠 3 の上後面壁 545 のレール係止溝 553、554（図 70 を参照）に着脱自在に取付けられるものである。そのため、タンクレール部材 740 には、その後面側の側面の左右辺及び下辺にレール係止溝 553 に上から差し込まれる複数の係止突片 749 が突設されると共に、その後面側側面の上辺中央にレール係止溝 554 に上から掛け止められる鉤状の係止突片 750 が突設されている。しかして、タンクレール部材 740 は、上面が開放した傾斜樋状に形成され、その上流端上面が賞球タンク 720 の排出口 730 に臨み、その下流端下面が後に詳述する球通路

50

ユニット 770 に臨んでいる。また、タンクレール部材 740 の内部は、図 4 に示すように仕切壁 741 によって球が 2 列に整列して流下する通路 742 となっている。

【 0 3 3 3 】

なお、通路 742 の底面は、細溝が切り欠けられており、通路 742 を球と一緒に転動する異物はその細溝から下方に落下するようになっている。また、通路 742 の側壁には、静電気を除去するための金属板（図示しない）が貼付されており、この金属板の下流端が前述したアース線接続具 557（図 68 を参照）に接続されている。このため、タンクレール部材 740 を流下する球に帯電していた静電気が金属板からアース線接続具 557 を介して電源基板 1136 のアース用コネクタを経て外部にアースされるようになっている。

10

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

更に、タンクレール部材 740 の下流端部には、夫々の通路 742 に臨んで一对の整列歯車 747 が軸ピン 748 によって回転自在に軸支されている。この整列歯車 747 は、外周に複数の歯が形成され、一对の整列歯車 747 における歯のピッチが半ピッチずつずれるようにして軸ピン 748 に固定されている。このため、タンクレール部材 740 の各通路 742 を流下してきた球の上部が整列歯車 747 の歯と噛合いながら下流側に流下するときに 2 列の通路 742 の球が交互に 1 つずつ送られることになる。この場合、図 100 に示すように、各通路 742 を流れてきた球は、整列歯車 747 と噛合いながら 2 列の通路 742 の下部に形成される傾斜面 743 に沿って中央方向に誘導され、その誘導中に次に説明する球通路ユニット 770 の球落下通路 772 の上端入口 773 に 2 列の通路 742 からの球を交互に 1 列状にして落下するようになっている。なお、整列歯車 747 は、その上面を円弧状の歯車カバー 746 によって被覆されている。

20

30

【 0 3 3 6 】

[1 - 3 E . 球通路ユニット]

次に、上記したタンクレール部材 740 から 1 列状に落下される球を賞球ユニット 800 に導くための球通路ユニット 770 について、主に図 101 乃至図 105 を参照して説明する。図 101 は、本体枠 3 と球通路ユニット 770 及び賞球ユニット 800 との関係を示す分解斜視図であり、図 102 は、球通路ユニット 770 及び賞球ユニット 800 との関係を示す背面図であり、図 103 は、球通路ユニット 770 の背面から見た斜視図であり、図 104 は、球通路ユニット 770 の正面図であり、図 105 は、球通路ユニット 770 と賞球ユニット 800 との連結構造を説明するための側面図である。なお、図 102 及び図 103 において、賞球ユニット 800 部分は、ギアカバー 866、アルミ放熱板 841、ユニットサブ板 825 が削除され、ユニットベース体 801 に形成された球通路部分をわかりやすく描いたものである。ただし、ギア等については、球通路との関係を理解し易くするため、一点鎖線で示してある。

40

【 0 3 3 7 】

本実施形態の球通路ユニット 770 は、略長形状の板材の裏面（背面から見える面を表面という。）に屈曲した一对の屈曲通路壁 771 によって球落下通路 772 が形成されている。この球落下通路 772 は、図 100（A）に示すように、その上流が前後方向（背面から見て奥行方向）に屈曲する前後屈曲通路部 772 a と、前後屈曲通路部 772 a に連通して左右方向（背面から見て左右方向）に屈曲する左右屈曲通路部 772 b と、左

50

右屈曲通路部 772 b に連通して略垂直状となっている垂直通路部 772 c とからなっている。

【0338】

この前後屈曲通路部 772 a は、図 100 (A) に示すように、上述したタンクレール部材 740 から落下する上端入口 773 の位置が前述したように 2 列の通路 742 の略中央であるため、本体枠 3 の上後面壁 545 及び軸支側後面壁 546 の表面から背面側に離れた位置となっているので、前後屈曲通路部 772 a と軸支側後面壁 546 に突設される賞球案内突起 561 とによって球落下通路 772 を軸支側後面壁 546 の表面に近い位置とするように前後方向に屈曲するものである。また、左右屈曲通路部 772 b は、図 104 に示すように、タンクレール部材 740 から前後屈曲通路部 772 a を落下してきた球の勢いを弱めるために球通路ユニット 770 の略横幅一杯にコ字状に屈曲して形成されるものである。

10

【0339】

更に、垂直通路部 772 c も略垂直状に形成されているものの若干緩やかに湾曲して形成され、その垂直通路部 772 c を構成する一方の屈曲通路壁 771 に切欠部 775 が形成され、その切欠部 775 に上端が支軸 777 によって軸支される球切れ検出片 776 が揺動自在に取付けられている。この球切れ検出片 776 の側方には、球切れスイッチ 778 が取付けられ、球切れスイッチ 778 のアクチュエータ 779 が球切れ検出片 776 に当接している。球切れ検出片 776 及び球切れスイッチ 778 によって垂直通路部 772 c での球切れを検出する球切れ検出機構が構成されている。

20

【0340】

しかして、垂直通路部 772 c に球が存在しているときには、垂直通路部 772 c に存在する球によって球切れ検出片 776 が押圧されてアクチュエータ 779 を押して球切れスイッチ 778 を ON とするが、垂直通路部 772 c に球詰まりや球欠乏により球が存在しなくなると球切れ検出片 776 が垂直通路部 772 c 内に向かって揺動するので、アクチュエータ 779 が球切れスイッチ 778 を OFF とする。球切れスイッチ 778 が OFF になると、後述する賞球ユニット 800 の払出モータ 815 の回転が停止して賞球の払出が停止されるようになっている。

【0341】

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

30

【0342】

また、球通路ユニット 770 には、上記した球落下通路 772 を避けた位置に止め穴 782 と位置決めボス 783 とが形成されている。位置決めボス 783 は、本体枠 3 の軸支側後面壁 546 に形成される位置決めピン 574 に係合されるものであり、止め穴 782 は、同様に軸支側後面壁 546 に形成される通路ユニット取付ボス 562 に対応するものである。しかして、球通路ユニット 770 を本体枠 3 に取付けるには、図 101 に示すように、位置決めボス 783 を位置決めピン 574 に係合せながら通路ユニット取付ボス 562 と止め穴 782 とを一致させ、その状態で止め穴 782 からビス 784 を螺着することにより行うことができる。更に、球通路ユニット 770 には、その一側中程にカバー体 1250 の係合片と係合するカバー体係合溝 785 が形成されていると共に、下部に賞球ユニット 800 と連結するための連結蓋部材 786 が回動自在に設けられている。

40

【0343】

50

連結蓋部材 786 は、図 103 に示すように、長形状の板材の裏面に円弧状に突設される一对の通路壁 790 を突設することにより構成されており、球通路ユニット 770 の下部表面の左右両端部に突設される軸支部としての支持突片 787 に、連結蓋部材 786 の両端部から延びる支持片 788 の先端に突設される回転軸部としての突起軸 789 を嵌合することにより回動自在に軸支されるものである。また、連結蓋部材 786 は、閉じることにより球通路ユニット 770 の下方に延長されて通路壁 790 によって形成される通路と球落下通路 772 の下流端部とが連通した状態（図 105 (B) に示す状態）と、開放することにより通路壁 790 によって形成される通路と球落下通路 772 の下流端部とが連通しない状態（図 105 (A) に示す状態）と、に回動し得るが、開放した状態から閉じた状態に移行する際に、連結蓋部材 786 の支持片 788 を案内する案内突起 791 が球通路ユニット 770 の後面下端部に突設されている。

10

【0344】

而して、球通路ユニット 770 を本体枠 3 の軸支側後面壁 546 に固定した状態で、しかも、後述するように賞球ユニット 800 を同じく軸支側後面壁 546 に装着した状態（図 105 (A) に示す状態）で、連結蓋部材 786 を閉じて賞球ユニット 800 に設けられる係止弾性爪 820 によってその後面を係止することにより、球通路ユニット 770 の球落下通路 772 と賞球ユニット 800 の屈曲通路 803 とを通路壁 790 にて連通して、球通路ユニット 770 の球落下通路 772 を落下する球を賞球ユニット 800 の屈曲通路 803 に導くことができるものである。このように球通路ユニット 770 に回動自在な連結蓋部材 786 を設けた理由は、後述するように賞球ユニット 800 を本体枠 3 に対して着脱自在に装着し易くすることと、その着脱自在に装着したことに起因して球通路ユニット 770 と賞球ユニット 800 との間に形成される空間が球のスムーズな落下を阻害しないようにするためである。

20

【0345】

また、球通路ユニット 770 に突設される一对の屈曲通路壁 771 の間に本体枠 3 の軸支側後面壁 546 にその突出高さが下流側に向かって徐々に低くなるように突設される賞球案内突起 561 を挿入することで、球落下通路 772 の上端入口 773 がタンクレール部材 740 の 2 列の通路 742 の略中央下部に位置するように、球落下通路 772 の上流部を背面からみて前後方向に屈曲する前後屈曲通路部 772 a として形成する。これにより、一对の整列歯車 747 によって 2 列で流下する球を交互に 1 個ずつ賞球ユニット 800 側に送り出す構成において、球落下通路 772 を通して球を 1 個ずつスムーズに賞球ユニット 800 に送り出すことができる。また、この構成によれば、複数の部材の組立体から球落下通路 772 を構成する必要がないため、球落下通路 772 を構成する部品点数を削減できると共に、球落下通路 772 の組み付け作業性を向上することができる。

30

【0346】

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

40

【0347】

[1-3F. 賞球ユニット]

次に、上記した球通路ユニット 770 の下流側に配置される賞球ユニット 800 について、主に図 106 乃至図 109 を参照して説明する。図 106 は、賞球ユニット 800 の背面側から見た分解斜視図であり、図 107 は、払出モータ 815 と払出部材としてのスプロケット 807 との関係を示すための背面図であり、図 108 は、賞球ユニット 800 の通路と駆動関係を説明するための背面図であり、図 109 は、図 108 の A-A 断

50

面図である。

【0348】

図106において、賞球ユニット800は、一对の屈曲通路壁802によって球通路を構成する屈曲通路803、賞球通路810、及び球抜通路811が形成されるユニットベース体801と、ユニットベース体801の後面を覆うユニットサブ板825と、ユニットサブ板825の上部表面(後面側)に取付けられる賞球ユニット内中継端子板830と、ユニットサブ板825の略中央表面領域(後面側領域)に設けられるギア群843, 844, 847及び検出円盤850(回転伝達部材)を被覆するギアカバー866とから構成されている。以下、これらの構成を順次説明する。

【0349】

ユニットベース体801は、略長形状の板状(この板部分を「底面」という場合がある。)に形成され、その板状のユニットサブ板825側に向かって突設される一对の屈曲通路壁802によって屈曲通路803が形成されている。屈曲通路壁802は、ユニットベース体801の上部中央から下流側の略中程まで球の直径よりもやや大きな間隔で突設されるが、その中程から下流側に大きく左右に分かれて中程から下流端までユニットベース体801の両端辺の側壁を兼ねている。また、中程の屈曲通路壁802が大きく左右に分かれた部分は、球送り回転体としてのスプロケット807が配置される振分空間805を構成し、その振分空間805の下部からユニットベース体801の下流端までに左右に分かれた屈曲通路壁802の対をなすように通路区画壁809が突設形成されている。

【0350】

つまり、中程から下流側の左右の屈曲通路壁802と通路区画壁809とによって振分空間805から左右に2つの通路が構成されることとなり、一方の通路が賞球通路810を構成し、他方の通路が球抜通路811を構成している。なお、通路区画壁809も左右に大きく分かれており、その分かれた通路区画壁809の内側に払出モータ815を収納するモータ収納空間814が形成されている。即ち、払出モータ815は、球通路(屈曲通路803、賞球通路810、球抜通路811)を避けた位置であって、その球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間814に収納固定される。なお、屈曲通路803は、通路803内に停留する球のスプロケット807への圧力を弱めるために蛇行状に形成されて振分空間805に到達しているが、その振分空間805の上流側の底面に楕円形状の開口804が形成されている。この開口804は、屈曲通路803内に入った小さなゴミ等を貯留するもので、賞球ユニット800を本体枠3から取り外したときに溜まったゴミ等を取り出すことができるようになっている。

【0351】

また、上記した振分空間805には、外周に球が嵌り合う複数(図示の場合は、3つ)の凹部が形成された払出部材としてのスプロケット807が回転自在に配置されるが、このスプロケット807が固定される回転軸808の他端を軸支する軸受筒806が振分空間805の底面に形成されている。また、振分空間805の底部を構成する通路区画壁809の上端部は、スプロケット807の回転円弧に沿った凹円弧状に形成され、その一方に形成される賞球通路810の上流部には、計数スイッチ812が着脱自在に装着されている。

【0352】

この計数スイッチ812は、先端部に球が通過する円形状の通過穴が形成された直方体形状の磁気センサからなり、その後端部の形状と合致するスイッチ嵌合凹部865を屈曲通路壁802で形成することにより、簡単に着脱自在に取付けられるものである。なお、計数スイッチ812からの配線(図示しない)は、後述する賞球ユニット内中継端子板830に接続されるようになっている。更に、賞球通路810を構成する屈曲通路壁802の下流側には、ユニットサブ板825と一体的に形成される通路蓋板部859に形成される係止部860と係合する係止爪813が複数形成されている。ただし、複数の係止爪813のうち、通路蓋板部859の下端の一方の係止部860と係合する係止爪813は、通路区画壁809側に形成されている。

10

20

30

40

50

【0353】

また、ユニットベース体801の下方であって賞球通路810と球抜通路811との間には、払出モータ815を収納する円形状のモータ収納空間814が形成されるが、このモータ収納空間814の内部に払出モータ815の円筒状本体が収納されるようになっている。ただし、払出モータ815は、その前面に形成される一对の取付片816によってユニットサブ板825の下方に取付けられるアルミ放熱板841の裏面側にビス817で固着されるようになっている。そして、払出モータ815がユニットサブ板825のアルミ放熱板841に取付けられた状態で、払出モータ815のモータ軸818は、アルミ放熱板841に穿設された軸挿通穴842を貫通して第一ギア843が固着されるようになっている。

10

【0354】

また、ユニットサブ板825及びアルミ放熱板841でユニットベース体801の後面側を被覆することにより、上記した屈曲通路803、賞球通路810、及び球抜通路811が形成される奥行幅方向の空間内に払出モータ815の円筒状本体部分も収納配置されることになる。そして、払出モータ815を収納するモータ収納空間814と前述したスプロケット807が配置される振分空間805とが、上下方向の極めて近い位置関係に形成されているため、ユニットベース体801の上下方向の長さを短くすることができ、結果的に賞球ユニット800のコンパクト化を図ることができる。

【0355】

更に、ユニットベース体801には、上記した球抜通路811の最下端に球抜きされた球を賞球ユニット800の裏面側に誘導する誘導突片819が突設され、この誘導突片819に誘導された球が後述する球抜接続通路880に誘導されて最終的にパチンコ機1の外部（島台の下方に設けられる回収樋）に放出されるようになっている。また、ユニットベース体801の上部には、前述した球通路ユニット770の連結蓋部材786を係止する係止弾性爪820が突設されると共に、賞球ユニット800を本体枠3の軸支側後面壁546に着脱自在に取付けるためのボタン挿通係合穴821及び鉤状係合部824と、ユニットベース体801とユニットサブ板825を挟持した状態でギアカバー866とを連結するための取付ボス823が設けられている。

20

【0356】

このボタン挿通係合穴821には、ユニットベース体801の上部一側に設けられて棒状の着脱ボタン822が奥行幅方向に摺動自在に取付けられるものであり、後述するように、その前方先端が本体枠3の軸支側後面壁546に形成されるロック用弾性爪564に対応している。また、ボタン挿通係合穴821の後端面は、図101に示すように、ロック用弾性爪564の先端部が入り込むように凹状となっている。また、鉤状係合部824は、本体枠3の軸支側後面壁546に形成される係合突片565と係合するもので、賞球ユニット800を軸支側後面壁546に押し当てて下方に押下げることにより、鉤状係合部824と係合突片565とが係合するものである。そして、その係合状態においてロック用弾性爪564とボタン挿通係合穴821とが係合するので、賞球ユニット800の上方向の移動ができないようになっている。

30

【0357】

なお、鉤状係合部824は、ユニットベース体801の上部左右に形成されている。また、ユニットサブ板825を挟持した状態でユニットベース体801とギアカバー866とを連結するための取付ボス823は、後面側に向かって長く突設され、ユニットサブ板825に穿設される貫通穴858を貫通した後、ギアカバー866の取付穴867に対応させ、そのギアカバー866の表面からネジ868を螺着することにより、ユニットサブ板825を挟持した状態でユニットベース体801とギアカバー866とを連結している。

40

【0358】

上記したユニットベース体801を被覆するユニットサブ板825の構成について説明すると、ユニットサブ板825は、ユニットベース体801の屈曲通路803部分と振分

50

空間 8 0 5 部分と賞球通路 8 1 0 部分とを覆う合成樹脂製の板材に払出モータ 8 1 5 が取付けられると共に球抜通路 8 1 1 の下流部分とを覆うアルミ放熱板 8 4 1 を取付けることにより構成されている。そして、ユニットサブ板 8 2 5 の合成樹脂板部の表側（後面側）には、賞球ユニット内中継端子板 8 3 0 を取付けるための中継基板領域 8 2 6 が上部に形成され、その下方に複数のギア 8 4 3 , 8 4 4 , 8 4 7 や検出円盤 8 5 0 が取付けられるギア領域 8 4 0 が形成されている。

【 0 3 5 9 】

この中継基板領域 8 2 6 は、略正形状に形成され、その正形状に沿って賞球ユニット内中継端子板 8 3 0 を載置する載置リブ 8 2 7 が突設され、その一側垂直辺の上下に後述する基板カバー 8 3 5 の係合突起 8 3 6 と係合する係合溝部 8 2 8 が形成され、その他側垂直辺の中央に基板カバー 8 3 5 の係止突部 8 3 7 と係合する係止爪部 8 2 9 が形成されている。また、中継基板領域 8 2 6 には、着脱ボタン 8 2 2 が挿通されるボタン挿通穴 8 3 4 と賞球ユニット内中継端子板 8 3 0 をビス（図示しない）で止着するための取付ボス部 8 3 2 が形成されている。

10

【 0 3 6 0 】

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

20

【 0 3 6 1 】

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

30

【 0 3 6 2 】

次に、ユニットサブ板 8 2 5 に形成されるギア領域 8 4 0 に設けられるギア 8 4 3 , 8 4 4 , 8 4 7、及び検出円盤 8 5 0 について説明する。前述したように、払出モータ 8 1 5 のモータ軸 8 1 8 の先端は、ユニットサブ板 8 2 5 のアルミ放熱板 8 4 1 に穿設される軸挿通穴 8 4 2 を貫通してユニットサブ板 8 2 5 の表面（後面側）に突出しており、その突出した部分に第一ギア 8 4 3（駆動ギア）が固着されている。第一ギア 8 4 3 の上方には、第一ギア 8 4 3 と噛合する第二ギア 8 4 4（回転伝達ギア）がギアカバー 8 6 6 の裏面（前面側）に一端が圧入され且つアルミ放熱板 8 4 1 に穿設される軸穴 8 4 6 に他端が支持される軸 8 4 5 に回転自在に設けられ、その第二ギア 8 4 4 の上方には、第二ギア 8 4 4 と噛合する第三ギア 8 4 7（回転伝達ギア）がユニットサブ板 8 2 5 に形成される軸穴 8 4 9 に圧入された軸 8 4 8 に回転自在に設けられている。更に、第三ギア 8 4 7 の上

40

50

方には、第三ギア 847 と噛合するギア部 852 (従動ギア) を有する検出円盤 850 がスプロケット 807 を軸支する回転軸 808 に回転自在に設けられている。

【0363】

なお、図 109 に示すように、モータ軸 818 の先端部がギアカバー 866 に形成される受穴に遊嵌されている。また、回転軸 808 は、その一端がユニットベース体 801 に形成される軸受筒 806 に圧入されて支持され、その他端がギアカバー 866 に形成される軸受穴に支持されるものであるが、ギア領域 840 の中央よりやや下方に形成された軸貫通穴 864 を貫通して振分空間 805 においてスプロケット 807 を回転自在に軸支し、ユニットサブ板 825 とギアカバー 866 とによって形成される空間において検出円盤 850 を回転自在に軸支している。ただし、図 109 に示すように、スプロケット 807 の後端部が検出円盤 850 の中心前面部と係合した状態となっているので、スプロケット 807 と検出円盤 850 とは、回転軸 808 を中心として一体的に回転するようになっている。したがって、払出モータ 815 が回転駆動すると、その回転が第一ギア 843、第二ギア 844、第三ギア 847、検出円盤 850 のギア部 852 を介してスプロケット 807 を回転するように伝達される。

10

【0364】

この検出円盤 850 の外周は、ギア部 852 の円よりも一回り大きく形成されており、そのギア部 852 よりも外側に突出している外周部分には、スプロケット 807 の凹部と同じ数 (図示の場合には、3 個) の検出切欠 851 が形成されている。この検出切欠 851 は、ユニットサブ板 825 の表面に形成される基板取付部 857 に挟持支持されるセンサ基板 854 に設けられる投受光方式の回転角スイッチ 855 (回転位置検出手段) によって検出されるものである。そして、回転角スイッチ 855 は、払出動作時において所定のインターバル時間内に検出切欠 851 の検出個数を検出することにより、スプロケット 807 が正常に回転しているか否かを監視するためのものである。仮に、回転角スイッチ 855 により、異常回転が検出されたとき (多くは、スプロケット 807 による球噛み状態) には、スプロケット 807 を所定回数正逆回転させて異常状態 (例えば、球噛み状態) を解消するものである。なお、実際に払いだされた球の個数は、前述した賞球通路 810 に設けられる計数スイッチ 812 によって検出して計数のために使用している。なお、図 109 に示すように、センサ基板 854 の他端辺もギアカバー 866 に形成される基板取付部に挟持されるようになっている。

20

30

【0365】

上述したように、ギア領域 840 に設けられる複数のギアのうち、第二ギア 844 だけがギアカバー 866 側に圧入される回転軸 845 に回転自在に設けられているところ、ギア領域 840 を覆うギアカバー 866 には、ユニットベース体 801 に突設されてユニットサブ板 825 の貫通穴 858 を貫通する取付ボス 823 の先端部に対応する位置に穿設される取付穴 867 が形成されている。そして、ギアカバー 866 側に設けられる第二ギア 844 の歯とユニットサブ板 825 側に設けられる第一ギア 843 及び第三ギア 847 の歯とを噛合せながら、取付穴 867 と取付ボス 823 とを一致させた状態でギアカバー 866 の後面からネジ 868 で螺着することにより、ユニットサブ板 825 を挟持する状態でユニットベース体 801 とギアカバー 866 とが一体的に固定される。また、ギアカバー 866 の一側側面には、賞球ユニット内中継端子板 830 に接続される配線 (例えば、賞球ユニット内中継端子板 830 と後述する払出制御基板 1186 とを接続する配線等) を掛け留めて纏める配線処理片 869 が突設されている。

40

【0366】

以上、賞球ユニット 800 の構成について説明してきたが、ユニットベース体 801 とユニットサブ板 825 と賞球ユニット内中継端子板 830 と基板カバー 835 とギアカバー 866 とを組み付けた状態においては、図 109 に示すように、払い出すべき球が導かれる屈曲通路 803 の下方位置に払出モータ 815 の円筒状の本体部分が収納されるように位置する。また、ユニットベース体 801 には、球通路 (屈曲通路 803、賞球通路 810、球抜通路 811) 内に配置されたスプロケット 807 と、球通路を避けた位置であ

50

って球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間 8 1 4 に収納された払出モータ 8 1 5 と、を設け、ユニットサブ板 8 2 5 には、その非閉塞面側に沿って払出モータ 8 1 5 のモータ軸 8 1 8 の回転をスプロケット 8 0 7 の回転軸 8 0 8 に伝達する回転伝達部材（第一ギア 8 4 3、第二、3ギア 8 4 4、8 4 7、及び検出円盤 8 5 0 のギア部 8 5 2）を設け、しかも、払出モータ 8 1 5 と屈曲通路 8 0 3 の振分空間 8 0 5 に配置される払出部材としてのスプロケット 8 0 7 とをユニットサブ板 8 2 5 の後面のギア領域 8 4 0 に設けられる複数のギア 8 4 3、8 4 4、8 4 7、8 5 0（8 5 2）によって回転駆動するように連結した構造となっている。即ち、ユニットベース体 8 0 1 とユニットサブ板 8 2 5 との間に形成される球通路（屈曲通路 8 0 3、賞球通路 8 1 0、球抜通路 8 1 1）の奥行き幅内にスプロケット 8 0 7 と払出モータ 8 1 5 とを収納し、しかも、スプロケット 8 0 7 と払出モータ 8 1 5 とを連結する回転伝達部材（第一ギア 8 4 3、第二、3ギア 8 4 4、8 4 7、及び検出円盤 8 5 0 のギア部 8 5 2）をユニットサブ板 8 2 5 の非閉塞面側の所定幅内に沿って設けたので、球通路の外側に払出モータやスプロケットの一部を配置したものに比べて、賞球ユニット 8 0 0 を薄型化することができる。

10

20

30

40

50

【0367】

また、このような賞球ユニット 8 0 0 は、賞球ユニット 8 0 0 内の球通路（屈曲通路 8 0 3、賞球通路 8 1 0、球抜通路 8 1 1）が一条の通路形状で形成されることにより、より一層の薄型化が図られている。即ち、従来のように、払出モータ 8 1 5 を賞球ユニットの前面側又は後面側又は側方側に突出させるものと異なり、本体枠 3 の軸支側後面壁 5 4 6 の後面側に取付けたときに、賞球ユニット 8 0 0 のいずれの部分もさらに後方に向かって突出することがない構造とすることができる。なお、図 1 0 9 において、払出モータ 8 1 5 の前端部分がユニットベース体 8 0 1 の後面よりも僅かに突出して構成されているが、この突出部分は、図 7 1 に示すように、軸支側後面壁 5 4 6 の下方の払出モータ用逃げ開口部 5 7 2 から本体枠 3 の前方部分に臨むようになっているため、結果的にその突出寸法から軸支側後面壁 5 4 6 の板厚寸法を差し引いた寸法だけ突出する程度となり、軸支側後面壁 5 4 6 よりも前方に向かう突出量は僅かなものとなっている。また、このような構成をとることにより、本実施形態では、賞球ユニット 8 0 0 が取付けられる本体枠 3 の軸支側後面壁 5 4 6 と遊技盤 4 の裏面との間に、遊技盤 4 に設けられる遊技装置の後方突出部分を収納する収納空間を奥行き幅方向で大きくとることができる。

【0368】

更に、上記のように構成される賞球ユニット 8 0 0 を本体枠 3 の軸支側後面壁 5 4 6 に取付けるためには、図 1 0 1 に示すように、鉤状係合部 8 2 4 と係合突片 5 6 5 とを対応させて位置合わせした後、賞球ユニット 8 0 0 の下端を係止溝 5 7 3 に掛け止め且つ鉤状係合部 8 2 4 と係合突片 5 6 5 とを係合させるために賞球ユニット 8 0 0 を軸支側後面壁 5 4 6 に密着させたまま下方に押下げる。このとき、賞球ユニット 8 0 0 の下端部と係止溝 5 7 3 とが係合し且つ鉤状係合部 8 2 4 と係合突片 5 6 5 とが係合しているので、取付自体は完了しているが、賞球ユニット 8 0 0 を上方に移動させることにより簡単に上記の夫々の係合状態が解除されてしまうため、これを防止するために、ロック用弾性爪 5 6 4 がボタン挿通係合穴 8 2 1 に係合するようになっている。

【0369】

つまり、ロック用弾性爪 5 6 4 とボタン挿通係合穴 8 2 1 とが係合することにより、取付状態で賞球ユニット 8 0 0 の上方への移動を防止している。このように、賞球ユニット 8 0 0 を取付けた後に、球通路ユニット 7 7 0 の連結蓋部材 7 8 6 を前述したように回動して係止弾性爪 8 2 0 で係止することにより、球通路ユニット 7 7 0 の球落下通路 7 7 2 下流端と賞球ユニット 8 0 0 の屈曲通路 8 0 3 の上流端とを一对の通路壁 7 9 0 によって構成される通路を介して連通化することができる。また、賞球ユニット 8 0 0 を取付けた状態では、賞球通路 8 1 0 の下流端と後に詳述する満タンユニット 9 0 0 の賞球入口 9 2 7 とが接続され、球抜通路 8 1 1 の下流端が球抜接続通路 8 8 0 の上流端と接続される。

【0370】

一方、賞球ユニット 8 0 0 を取り外すときは、係止弾性爪 8 2 0 による係合を解除して

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

【0371】

[1-3G. 満タンユニット]

続いて、上記した賞球ユニット 800 の下流側に配置される満タンユニット 900 について、主として図 110 乃至図 116 を参照して説明する。図 110 は、賞球ユニット 800 と満タンユニット 900 との関係を示す斜視図であり、図 111 は、満タンユニット 900 の斜視図であり、図 112 は、満タンユニット 900 の正面から見た分解斜視図であり、図 113 は、満タンユニット 900 の背面から見た分解斜視図であり、図 114 は、満タンユニット 900 とファール口 610 との関係を示す一部破断斜視図であり、図 115 は、満タンユニット 900 に設けられる底面揺動板 907 部分で切断した横断面図であり、図 116 は、満タンユニット 900 とファール口 610 との関係を示す断面図である。

10

【0372】

満タンユニット 900 は、前述したように本体枠 3 の満タンユニット載置部 531 に載置固定されるものであり、図 112 に示すように、上面が開放したボックス状に形成されるボックス主体 901 と、ボックス主体 901 の上面を覆う蓋体 926 とから構成されている。ボックス主体 901 は、賞球通路 810 の下流端から流入した球が内部をジグザグ状に誘導されて出口 921 から排出されるようになっている。このため、その上流部に蓋体 926 に形成される賞球入口 927 から流入した球を一端から他端に向かって側方に誘導する側方誘導通路 902 が形成されている。側方誘導通路 902 の賞球入口 927 の直下の一端部には、球を側方に向かって誘導するように凹円弧状に形成される側方誘導受部 903 が設けられ、側方誘導通路 902 の他端内面に側方誘導通路 902 を流れてきた球の衝撃を受け止めて球を下流側に誘導する緩衝部材 904 が設けられている。

20

【0373】

また、側方誘導通路 902 の他端内面に設けられる緩衝部材 904 に衝突した球は、向きを下流側に変えた後、側方誘導通路 902 の球の流れと逆方向に流れるように誘導される逆側方誘導通路 905 が形成されている。逆側方誘導通路 905 を流れた球は、その後、前方に向かって形成される前方誘導通路 920 に導かれて前方誘導通路 920 の流下端に形成される出口 921 から前述した皿ユニット 300 の賞球連絡樋 343 に導かれる。

30

【0374】

ところで、逆側方誘導通路 905 の上流側の底面には、その底面の全域に亘って開口する底面開口 906 が形成され、その底面開口 906 を底面揺動板 907 が揺動自在に閉塞している。底面開口 906 は、上面が開放された略正方形の凹状に形成され、その内部の正面から見て前後方向の側壁に一对の軸支突起 911 が突設されている。また、底面開口 906 の凹状の底面にバネ 913 の下端を位置決めするための円形状のバネ載置凹部 912 が形成されている。一方、底面開口 906 を閉塞する底面揺動板 907 は、略正方形に形成され、その裏面下流側に正面から見て軸支突起 911 に嵌合することにより軸支される半円形状の軸受部 908 が突設形成されている。

40

【0375】

また、底面揺動板 907 の裏面中央には、図 115 に示すように、バネ 913 の上端が係止されるバネ係止突起 910 が下方に向かって突設されている。したがって、底面揺動板 907 は、バネ 913 の付勢力によりその上流側が常に上方へ揺動された方向に付勢されている。そして、バネ 913 は、通常の賞球の払出個数（例えば、15 個）が一度に底面揺動板 907 上に載置したときでも底面揺動板 907 が下方に揺動せず、賞球の払出個数以上の所定個数の球が底面揺動板 907 上に載置したときに下方に揺動するようなバネ

50

係数を有するバネ部材によって形成されている。更に、底面揺動板 907 の上流側に検出突片 909 が前方に向かって突出されている。この検出突片 909 は、底面揺動板 907 の軸受部 908 を軸支突起 911 に嵌合軸支したときに、連通孔 929 を貫通して次に説明するスイッチ収納空間 914 に位置するようになっている。

【0376】

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

10

【0377】

更に、逆側方誘導通路 905 の下流側の一侧方にファール球通路 922 が形成されている。ファール球通路 922 は、その上流側のファール球入口 923 が図 114 に示すように、前述したファール口 610 に連通し、その下流側が前方誘導通路 920 の上流側に連通するように屈曲して形成されている。このため、ファール口 610 に取り入れられたファール球は、ファール球入口 923 から屈曲したファール球通路 922 を通って前方誘導通路 920 に導かれ、さらに出口 921 及び賞球連絡樋 343 を通って皿ユニット 300

20

【0378】

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

【0379】

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

30

【0380】

上記のように構成される満タンユニット 900 においては、図 110 に示すように、賞球ユニット 800 の賞球通路 810 から払出された球が賞球入口 927 から側方誘導通路 902 の上流側に入って側方誘導受部 903 によって側方に向かって誘導されて緩衝部材 904 に衝突する。緩衝部材 904 に衝突した球は、そのまま下流側に向かって逆側方誘導通路 905 を側方誘導通路 902 の誘導方向と逆方向に誘導されて前方誘導通路 920 に導かれ、前方誘導通路 920 の出口 921 から賞球連絡樋 343 を通って皿ユニット 300 に導かれる。また、ファール球入口 923 から入ったファール球も屈曲したファール球通路 922 によって球の勢いを弱められて前方誘導通路 920 に合流し、前方誘導通路 920 の出口 921 から賞球連絡樋 343 を通って皿ユニット 300 に導かれる。

40

【0381】

そして、通常時、満タンユニット 900 内を球が自然に流れているときには、側方誘導通路 902 から逆側方誘導通路 905 に球が移動する際に、底面揺動板 907 に落下するが、通常の賞球の払出個数程度では、バネ 913 の弾発力が強いので、底面揺動板 907 が揺動することがなく、図 115 の実線で示すように、検出突片 909 が投受光方式の満タンスイッチ 916 の投光器と受光器との間に入ってスイッチが導通しない状態 (OFF) となっている。これに対し、皿ユニット 300 に賞球が貯留されて満タンユニット 90

50

0 内にも球が充満してきたときには、前方誘導通路 9 2 0 及び逆側方誘導通路 9 0 5 の上流側の全域に形成される底面揺動板 9 0 7 上に貯留された球の圧力により底面揺動板 9 0 7 がバネ 9 1 3 の付勢力に抗して下方に揺動し、図 1 1 5 の二点鎖線で示すように、検出突片 9 0 9 が投受光方式の満タンスイッチ 9 1 6 の投光器と受光器との間から外れてスイッチが導通した状態 (ON) となる。満タンスイッチ 9 1 6 が ON すると、賞球ユニット 8 0 0 の払出モータ 8 1 5 の回転駆動が停止 (所定個数の賞球を払出している最中に ON 信号が導出された場合には、その所定個数の賞球が払出されてから停止) するようになっている。

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

[1 - 4 . 錠装置]

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

【0385】

錠装置 1 0 0 0 は、本体枠 3 の開放側の第一側面壁 5 4 0 に沿って本体枠 3 の略上端から下端にかけて取付けられるものであり、図 1 1 7 に示すように、本体枠 3 の外周側辺と第一側面壁 5 4 0 の立ち上がり部との間の上下端近い部分及び中程に形成される複数 (図示の場合、3 個) の錠係止穴 5 4 8 と、第一側面壁 5 4 0 の垂直面の上部と中程に切り欠けられて形成される錠取付穴 5 4 7 とシリンダ錠貫通穴 5 2 6 の上部近傍に形成される錠取付穴 5 4 7 と、によって次に説明する錠装置 1 0 0 0 のコ字状基体 1 0 0 1 が支持固定されるものである。そこで、以下、錠装置 1 0 0 0 の構造について詳細に説明する。

【0386】

図121乃至図123に示すように、錠装置1000は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体1001と、コ字状基体1001内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆1040と、コ字状基体1001内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆1050と、本体枠用摺動杆1050の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体1001の下部に取付けられる不正防止部材1023, 1032と、からなる。

【0387】

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

10

【0388】

まず、コ字状基体1001の開放側と反対の閉塞側上下に本体枠用摺動杆1050のフック部1054, 1065が貫通される長形状のフック貫通開口1002が開設されると共に、閉塞側であって第一側面壁540と密着する側面1001b(図123を参照)上部と中程に水平方向にビス止め部1003が突設され、更に、開放側の第一側面壁540と密着しない側面1001a(図123を参照)の上端部及び中間部と、開放側の両側面1001a, 1001bの下端部に係止突起1004が突設形成されている。

20

【0389】

このビス止め部1003と係止突起1004は、錠装置1000を本体枠3の裏面に取付けるためのものであり、係止突起1004を本体枠3の錠係止穴548に差し込んで上方に移動させ(図118を参照)、その状態でビス止め部1003と錠取付穴547とが一致するため、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができる。なお、錠装置1000のビスによる取付けは、上部と中程のビス止め部1003だけではなく、後述する錠取付片1008に形成されるビス止め部1003とシリンダ錠貫通穴526の上方近傍に形成される錠取付穴547とを対応させて図示しないビスで止着することにより、錠装置1000の下方も取付けられるようになっている。

30

【0390】

また、その取付けに際し、コ字状基体1001の開放側(前方部)の上中下の3箇所形成される係止突起1004を錠係止穴548に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体1001の閉塞側(後方部)の上中の2箇所に形成されたビス止め部1003及びコ字状基体1001の開放側(前方部)に形成されたビス止め部1003を錠取付穴547にビスで固定する構造であるため、錠装置1000の前方部を係止突起1004と錠係止穴548で係止し、錠装置1000の後方部をビス止め部1003と錠取付穴547で固定し且つ錠装置1000の下方部をビス止め部1003と錠取付穴547で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。

40

【0391】

換言すると、錠装置1000を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体1001に集約して構成した場合でも、錠装置1000の前方部と後方部との係止及び固定により、錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造(固定構造でもよい)を構成する係止突起1004がコ字状基体10

50

01の第一側面壁540と密着しない側面1001aに突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部1003及びビス止め部1003がコ字状基体1001の第一側面壁540と密着する側面1001bから水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第一側面壁540と密着する側面1001bに形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置1000を本体枠3に固定することができるものである。

【0392】

また、コ字状基体1001の両側面1001a, 1001bの上部、中程、下部に挿通穴1005が形成され、コ字状基体1001に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を収納した状態で挿通穴1005にリベット1006を差込んでかしめることにより、コ字状基体1001の内部に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を摺動自在に取付けることができる。即ち、扉枠用摺動杆1040の上中下の3箇所形成されるリベット用長穴1042と本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051及び下フック部材1052に夫々1つずつ形成されるリベット用長穴1055, 1061にリベット1006を貫通させることにより、扉枠用摺動杆1040が上方に移動できるようにし、本体枠用摺動杆1050が下方に移動できるようになっている。したがって、図122(B)に示すように本体枠用摺動杆1050のリベット用長穴1055, 1061の下端部にリベット1006が貫通しており、図122(C)に示すように扉枠用摺動杆1040のリベット用長穴1042の上端部にリベット1006が貫通している。

【0393】

更に、コ字状基体1001の下方部には、その閉塞側面に不正防止切欠部1007が形成されると共に、その開放側の本体枠3の第一側面壁540と密着する側面1001bの前端部にシリンダ錠1010を取付けるための錠取付片1008が側方に向かって突設され、更に、第一側面壁540と密着する側面1001bに挿入縦開口1020、パネ係止片1021、及び逃げ横穴1022が夫々形成されている。不正防止切欠部1007は、後に説明する第一不正防止部材1023のストッパー片部1027が進退するようになっている。この点については、後に詳述する。また、錠取付片1008は、錠装置1000を本体枠3の裏面に取付けた状態で、遊技盤設置凹部510の下端辺よりも下方の位置となるようにコ字状基体1001の側面1001bの前端部から側方に向かって突設されるが、この錠取付片1008には、シリンダ錠1010が貫通する錠挿通穴1009が形成されると共にシリンダ錠1010の錠取付基板1011に形成される取付穴1013をビス1012で取付けるための取付穴1014が上下2箇所に穿設され、更に、錠装置1000の下部を本体枠3の裏面に取付けるためのビス止め部1003が穿設されている。

【0394】

また、挿入縦開口1020は、シリンダ錠1010に固定される係合カム1016の第一係合突片1017及び第二係合突片1018がシリンダ錠1010の回転時に侵入するための開口であり、パネ係止片1021は、不正防止部材1023, 1032に設けられるパネ1035が係止されるものであり、逃げ横穴1022は、連結ピン1034の移動の邪魔をしないように逃げ穴を構成するものである。この点については後に詳述する。

【0395】

上記した錠取付片1008に取付けられるシリンダ錠1010について説明すると、シリンダ錠1010は、錠取付基板1011の前方に円筒状のシリンダ錠本体が固定され、そのシリンダ錠本体の錠軸1015が錠取付基板1011より後面に出ており、その錠軸1015の後端に係合カム1016がビス1019によって固定されている。係合カム1016は、ブーメラン形状に形成され、その一端辺が回転時に本体枠用摺動杆1050の下降係合穴1062に係合する第一係合突片1017となっており、その他端辺が回転時に扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045に係合する第二係合突片1018となっている。そして、上記のように構成されるシリンダ錠1010は、円筒状のシリンダ錠本体部分を錠挿通穴1009に挿通して錠取付基板1011の上下2箇所に形成される取付穴1013と錠取付片1008の取付穴1014とを一致させてビス1012で螺着するこ

とにより、シリンダ錠 1010 をコ字状基体 1001 に固定することができる。

【0396】

次に、コ字状基体 1001 に取付けられる不正防止部材 1023, 1032, について図 123 を参照して説明する。不正防止部材 1023, 1032 は、シリンダ錠 1010 を正式な鍵で回動せずに、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆 1050 を下降させることを防止するためのものである。しかして、不正防止部材 1023, 1032 は、第一不正防止部材 1023 と第二不正防止部材 1032 とを連結ピン 1034 で連結した構造となっている。第一不正防止部材 1023 は、上端の揺動軸穴 1025 を中心にして揺動自在に構成される縦長の板状に形成され、その揺動軸穴 1025 を前述したコ字状基体 1001 の内部に扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 を摺動自在に取付けるための挿通穴 1005 及びリベット 1006 のうち、最下方の挿通穴 1005 及びリベット 1006 によって取付けられる。

10

【0397】

また、第一不正防止部材 1023 には、その板状面に挿入縦開口 1020 と重複する縦長な突片挿入穴 1026 が開設され、この突片挿入穴 1026 に第二係合突片 1018 が挿入し得るようになっている。つまり、突片挿入穴 1026 と挿入縦開口 1020 を第二係合突片 1018 が貫通することにより、コ字状基体 1001 の内部に設けられる扉枠用摺動杆 1040 の上昇係合穴 1045 と第二係合突片 1018 とが係合するようになっている。また、第一不正防止部材 1023 の突片挿入穴 1026 の開設位置の斜め上方の外形線が傾斜部 1024 となっている。この傾斜部 1024 は、係合カム 1016 の回動時に第一係合突片 1017 の後面側と当接するもので、係合カム 1016 の回動時に第一係合突片 1017 と傾斜部 1024 とが当接することにより第一不正防止部材 1023 が揺動軸穴 1025 を中心として揺動（図 125 (B) において時計回転方向）するようになっている。

20

【0398】

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

30

40

【0399】

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

50

【0400】

次に、コ字状基体1001の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050について説明する。まず、扉枠用摺動杆1040は、縦長の金属製の板状部材から構成され、その一側縦辺の上中下の3箇所に扉枠用フック部1041が前方に向かって一体的に突設されている。この扉枠用フック部1041は、コ字状基体1001内に収納したときに、その開放側から前方に突出しているもので、錠装置1000を本体枠3の裏面に固定したときに、本体枠3に形成される扉用フック穴549（図67及び図68を参照）から前方に突出し、扉枠5の裏面に形成されるフックカバー158（図18を参照）に係止するものである。なお、扉枠用フック部1041は、下向きの係合爪形状となっているため、扉枠用摺動杆1040を上昇させることにより扉枠用フック部1041とフックカバー158との係止状態を解除することができる。

10

【0401】

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

20

【0402】

また、扉枠用摺動杆1040の上端部にスプリングフック部1046が形成され、このスプリングフック部1046にスプリング1048の一端に係止され、そのスプリング1048の他端が本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051に形成されるスプリングフック部1057に係止される。これにより、扉枠用摺動杆1040が下方方向に、本体枠用摺動杆1050が上方方向に、夫々相互に付勢されている。扉枠用摺動杆1040の中段には、当接弾性片1047が凸状に形成されている。この当接弾性片1047は、扉枠用摺動杆1040の一側側面からプレスで打ち出して凸状に形成したものであり、コ字状基体1001の内側面に当接して内部で扉枠用摺動杆1040がガタつかないようにするものである。

30

【0403】

更に、扉枠用摺動杆1040の下方部分の側面には、共に縦長な遊び穴1044と上昇係合穴1045とが形成されている。遊び穴1044は、係合カム1016の第一係合突片1017が差し込まれて回動するときに、その回動動作の邪魔にならないように第一係合突片1017の先端部が移動しえる空間を構成するものである。また、上昇係合穴1045は、係合カム1016の第二係合突片1018が差し込まれて回動するときに、その回動動作によって扉枠用摺動杆1040が上昇するように係合するためのものである。なお、扉枠用摺動杆1040の縦辺下部後方には、不正防止切欠部1007よりも上下方向に大きな切欠である逃げ切欠部1049が形成されている。この逃げ切欠部1049は、第一不正防止部材1023のストッパ一片部1027を確実に不正防止切欠部1007及び係合切欠部1066に係合させるために邪魔しないように形成されるものである。

40

【0404】

一方、本体枠用摺動杆1050は、金属板製の上下フック部材1051と、金属板製の上下フック部材1052と、上下フック部材1051と上下フック部材1052とを連結する連結線杆1052と、から構成されている。つまり、本体枠用摺動杆1050は、従来のように1つの金属製の縦長板で構成されているわけではなく、フック部1054, 1065を有する上下フック部材1051と上下フック部材1052とを金属製の板材をプレスで形成し

50

、その金属製の上フック部材 1051 と下フック部材 1052 とを細い金属製の連結線杆 1053 で連結したものである。このため、狭いコ字状基体 1001 の空間に扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 とを効率よく収納することができる。

【0405】

ところで、上フック部材 1051 には、その上端部に後方に向かってフック部 1054 が突設され、その板面部にリベット用長穴 1055 と突片移動穴 1056 とが形成され、また、その前方の縦辺下端部にスプリングフック部 1057 と連結穴 1058 とが形成され、さらに、その上辺及び下辺に当接部 1059 が形成されている。フック部 1054 は、コ字状基体 1001 の上方のフック貫通開口 1002 を貫通して外枠 2 の開放側内側の上部に設けられる閉鎖用突起 38 に係合するもので上向きに係止爪部が形成されている。

10

【0406】

このリベット用長穴 1055 は、扉枠用摺動杆 1040 の上部に形成されるリベット用長穴 1042 に対応するものであり、このリベット用長穴 1055 にリベット 1006 が貫通された通常の状態では、リベット 1006 がリベット用長穴 1055 の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、上フック部材 1051 が下方に向かって移動することができるようになっている。突片移動穴 1056 は、前述したように扉枠用摺動杆 1040 の上方のガイド突片 1043 が挿入されて、扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 との相互の移動を案内するようになっている。スプリングフック部 1057 は、前述したようにスプリング 1048 の他端に係止されるものである。また、連結穴 1058 は、連結線杆 1053 の上端が折り曲げられて挿入されるものである。更に、当接部 1059 は、コ字状基体 1001 に収納されたときに、コ字状基体 1001 の内部側壁に当接して上フック部材 1051 の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。

20

【0407】

一方、下フック部材 1052 には、その下端部に後方に向かってフック部 1065 が突設され、その板面部の上方から下方にかけてリベット用長穴 1061 と下降係合穴 1062 と遊び穴 1063 と突片移動穴 1064 とが順次形成され、また、その前方の縦辺上部に連結穴 1060 が、その後方の縦辺下部に係合切欠部 1066 が夫々形成され、さらに、その上辺及び下辺に当接部 1067 が形成されている。フック部 1065 は、コ字状基体 1001 の下方のフック貫通開口 1002 を貫通して外枠 2 の開放側内側の下部に設けられる閉鎖用突起 41 に係合するもので上向きに係止爪部が形成されている。リベット用長穴 1061 は、扉枠用摺動杆 1040 の下部に形成されるリベット用長穴 1042 に対応するものであり、このリベット用長穴 1061 にリベット 1006 が貫通された通常の状態では、リベット 1006 がリベット用長穴 1061 の最下端部を貫通した状態となっている。

30

【0408】

これにより、下フック部材 1052 が下方に向かって移動することができるようになっている。下降係合穴 1062 は、係合カム 1016 の第一係合突片 1017 が差し込まれて回転するとき、その回転動作によって本体枠用摺動杆 1050 が下降するように係合するためのものである。また、遊び穴 1063 は、係合カム 1016 の第二係合突片 1018 が差し込まれて回転するとき、その回転動作の邪魔にならないように第二係合突片 1018 の先端部が移動し得る空間を構成するものである。突片移動穴 1064 は、前述したように扉枠用摺動杆 1040 の下方のガイド突片 1043 が挿入されて、扉枠用摺動杆 1040 と本体枠用摺動杆 1050 との相互の移動を案内するようになっている。また、連結穴 1060 は、連結線杆 1053 の下端が折り曲げられて挿入されるものである。更に当接部 1067 は、コ字状基体 1001 に収納されたときに、このコ字状基体 1001 の内部側壁に当接して下フック部材 1052 の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。

40

【0409】

以上、錠装置 1000 を構成する各部材について説明してきたが、この錠装置 1000

50

を組み付けるには、本体枠用摺動杆 1050 の上フック部材 1051 と下フック部材 1052 とを連結線杆 1053 で連結し、その状態で扉枠用摺動杆 1040 のガイド突片 1043 を上フック部材 1051 と下フック部材 1052 の突片移動穴 1056, 1064 に挿入すると共に、相互のリベット長穴 1042 とリベット用長穴 1055, 1061 を位置合わせして重ね合わせ、その重ね合わせた状態で上フック部材 1051 のフック部 1054 と下フック部材 1052 のフック部 1065 とをコ字状基体 1001 のフック貫通開口 1002 に貫通させながら扉枠用摺動杆 1040 及び本体枠用摺動杆 1050 をコ字状基体 1001 のコ字状の空間に挿入する。その後、挿通穴 1005 からリベット 1006 を差し込む。

【0410】

この際、リベット 1006 がリベット用長穴 1055, 1061, 1042 を貫通するように差し込む。ただし、最下端のリベット 1006 を差し込むときには、第一不正防止部材 1023 の揺動軸穴 1025 にもリベット 1006 を差し込んで第一不正防止部材 1023 をコ字状基体 1001 に同時に取付ける必要がある。なお、第一不正防止部材 1023 をコ字状基体 1001 に取付ける前に、第一不正防止部材 1023 と第二不正防止部材 1032 とを連結ピン 1034 で連結し且つガイドピン 1028 をピン穴 1029 に図示しないビスで止着しておき、さらにガイドピン 1028 を挿入縦開口 1020 の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

【0411】

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

【0412】

上記のようにして組み付けた錠装置 1000 を本体枠 3 の裏面に取付けるためには、前述したように、扉枠用摺動杆 1040 の扉枠用フック部 1041 を本体枠 3 に形成される扉用フック穴 549 に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起 1004 を本体枠 3 の錠係止穴 548 に差し込んで上方に移動させ、その状態で水平方向に突出したビス止め部 1003 及びビス止め部 1003 を錠取付穴 547 に一致させ、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、図 117 に示すように、錠装置 1000 を本体枠 3 の裏面に強固に固定することができる。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造を構成する係止突起 1004 がコ字状基体 1001 の第一側面壁 540 と密着しない側面 1001a に突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部 1003 及びビス止め部 1003 がコ字状基体 1001 の第一側面壁 540 と密着する側面 1001b から水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第一側面壁 540 と密着する側面 1001b に形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置 1000 を本体枠 3 に固定することができるものである。

【0413】

ところで、本体枠 3 の裏面に取付けられた錠装置 1000 の作用について図 124 及び図 125 を参照して説明する。まず、図 124 を参照して本体枠 3 の開閉動作と扉枠 5 の開閉動作について説明する。本体枠 3 が外枠 2 に対して閉じ且つ扉枠 5 が本体枠 3 に対して閉じている状態においては、図 124 (A) に示すように、外枠 2 の閉鎖用突起 38, 41 と本体枠用摺動杆 1050 のフック部 1054, 1065 とが係止し且つ扉枠用摺動

10

20

30

40

50

杆1040の扉枠用フック部1041と扉枠5のフックカバー158とが係止した状態となっている。その状態でシリンダ錠1010に図面示しない鍵を差し込んで係合カム1016の第一係合突片1017が挿入縦開口1020内に侵入する方向に回転すると、図124(B)に示すように、第一係合突片1017の先端が本体枠用摺動杆1050の下降係合穴1062に係合してスプリング1048の付勢力に抗して下フック部材1052を下方に押し下げ、これと連結されている連結線杆1053と上フック部材1051も押し下げられて下降する。このため、外枠2の閉鎖用突起38,41と本体枠用摺動杆1050のフック部1054,1065とが係止状態が解除されるため、本体枠3を前面側に引くことにより本体枠3を外枠2に対して開放することができる。

【0414】

なお、本体枠3を閉じる場合には、フック部1054,1065がスプリング1048の付勢力により上昇した状態(図124(A)に示す状態と同じ上昇した位置)となっているが、フック部1054,1065の上辺が外側に向かって下り傾斜しているため、強制的に本体枠3を外枠2に対して押圧することにより、フック部1054,1065の上辺傾斜部が閉鎖用突起38,41の下端部と当接するので、本体枠用摺動杆1050が下方に下降し、遂には、フック部1054,1065の上向き爪部と閉鎖用突起38,41とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆1050が上昇して係止状態に戻る。

【0415】

一方、シリンダ錠1010に図示しない鍵を差し込んで係合カム1016の第二係合突片1018が挿入縦開口1020内に侵入する方向に回転すると、図124(C)に示すように、第二係合突片1018の先端が扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045に係合してスプリング1048の付勢力に抗して扉枠用摺動杆1040を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠5のフックカバー158と扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041とが係止状態が解除されるため、扉枠5を前面側に引くことにより扉枠5を本体枠3に対して開放することができる。

【0416】

なお、扉枠5を閉じる場合には、扉枠用フック部1041がスプリング1048の付勢力により下降した状態(図124(A)に示す状態と同じ下降した位置)となっているが、扉枠用フック部1041の下辺が外側に向かって上り傾斜しているため、強制的に扉枠5を本体枠3に対して押圧することにより、扉枠用フック部1041の下辺傾斜部がフックカバー158の上端部と当接するので、扉枠用摺動杆1040が上方に上昇し、遂には、扉枠用フック部1041の下向き爪部とフックカバー158とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆1040が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆1040は、コ字状基体1001の全長と略同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体1001が本体枠3の縦方向の側面の略全長に亘って取付けられ、しかも、扉枠5との係止部である扉枠用フック部1041が扉枠用摺動杆1040の上端部、中央部、下端部の3箇所形成されているため、扉枠5と本体枠3の縦方向の全長における施錠が確実に行われ、扉枠5と本体枠3との間を無理やりこじ開けてその間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を行うことができないという利点もある。

【0417】

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

10

20

30

40

50

【0418】

まず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図125を参照して説明する。まず、外枠2と本体枠3とが閉じている状態においては、図125(A)に示すように、外枠2の閉鎖用突起41と第二不正防止部材1032の当接部1037とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ1035の付勢力により第一不正防止部材1023が反時計方向に回転してストッパー片部1027が不正防止切欠部1007内に侵入し、ストッパー片部1027が不正防止切欠部1007に対応する位置にある本体枠用摺動杆1050の下フック部材1052に形成される係合切欠部1066と係合した状態となっている。このため、本体枠用摺動杆1050にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパー片部1027と係合切欠部1066とが係合しているので、本体枠用摺動杆1050を不正に下方に引き降ろすこと（解錠すること）が不能となり、本体枠3を開放するという不正行為を行うことができない。

10

【0419】

一方、シリンダ錠1010に鍵を差し込んで正規に本体枠3を開錠する場合には、図125(B)に示すように、鍵を回転させることにより係合カム1016の第一係合突片1017が挿入縦開口1020内に侵入するように回転される。この第一係合突片1017の回転時に、第一不正防止部材1023の傾斜部1024と第一係合突片1017の側面とが当接するため、第一不正防止部材1023が揺動軸穴1025を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパー片部1027も不正防止切欠部1007から退避するように移動する。このため、ストッパー片部1027と係合切欠部1066との係合が解除された状態となる。このとき、第二不正防止部材1032は、バネ1035を伸ばして当接部1037が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム1016を回転させて第一係合突片1017も回転させると、第一係合突片1017の先端が下フック部材1052の下降係合穴1062に係合して本体枠用摺動杆1050の全体を下降させるので、フック部1054, 1065と外枠2の閉鎖用突起38, 41との係止状態が解除されて本体枠3を外枠2に対して開放することができる。

20

【0420】

なお、本体枠3を外枠2に対して閉じるときには、第二不正防止部材1032は、規制突片1031に当接した状態となっているため、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032との位置関係は、図125(A)に示す状態と略同じ位置関係になっている。この状態で本体枠3を閉めると、外枠2の閉鎖用突起41と第二不正防止部材1032の当接部1037とが正面から当接し、最終的に図125(A)に示す状態となる。このため、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とが本体枠3を閉じるときに邪魔になることはない。また、本実施形態においては、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とが本体枠用摺動杆1050の下降動作だけが不正に行われないように防止しているのは、本体枠用摺動杆1050を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆1040を手動で簡単に開けることができることと、ピアノ線等で摺動杆を上昇させる不正行為は事実上行い難いという理由により、本体枠用摺動杆1050に対する不正操作ができないように工夫されている。

30

【0421】

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

40

50

【 0 4 2 2 】

以上、詳述したように、本実施形態に係る錠装置 1 0 0 0 は、その横幅寸法が従来の L 字状基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いコ字状基体 1 0 0 1 の内部に扉枠用摺動杆 1 0 4 0 と本体枠用摺動杆 1 0 5 0 とを摺動可能に設け且つ錠装置 1 0 0 0 を操作するためのシリンダ錠 1 0 1 0 のコ字状基体 1 0 0 1 への取付位置を遊技盤の下端辺よりも下方となる位置としたので、遊技盤 4 の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠 3 の側面壁 5 4 0 ~ 5 4 3 で囲まれる空間を大きくしても、錠装置 1 0 0 0 を本体枠 3 の裏側に強固に取付けることができる。そして、断面コ字状の開放側が本体枠 3 の裏面に対面するように取付けられるため、錠装置 1 0 0 0 が本体枠 3 に取付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆 1 0 4 0 と本体枠用摺動杆 1 0 5 0 とが、夫々のフック部 1 0 4 1、1 0 5 4、1 0 6 5 を除いてコ字状基体 1 0 0 1 に完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んで内部に設けられる本体枠用摺動杆 1 0 5 0 を引き下げる等の不正行為を簡単に行うことができない。

10

【 0 4 2 3 】

また、錠装置 1 0 0 0 の取付けに際し、コ字状基体 1 0 0 1 の開放側（前方部）の上中下の 3 箇所形成される係止突起 1 0 0 4 を錠係止穴 5 4 8 に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体 1 0 0 1 の閉塞側（後方部）の上中下の 3 箇所に形成されたビス止め部 1 0 0 3 及びビス止め部 1 0 0 3 を錠取付穴 5 4 7 にビスで固定する構造であるため、錠装置 1 0 0 0 の前方部を係止突起 1 0 0 4 と錠係止穴 5 4 8 で係止し、錠装置 1 0 0 0 の後方部をビス止め部 1 0 0 3 及びビス止め部 1 0 0 3 と錠取付穴 5 4 7 で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置 1 0 0 0 を本体枠 3 に強固に固定することができるものである。

20

【 0 4 2 4 】

なお、上記した実施形態においては、コ字状基体 1 0 0 1 の下方部をビス止めする構造として錠取付片 1 0 0 8 に形成されたビス止め部 1 0 0 3 と本体枠 3 のシリンダ錠貫通穴 5 2 6 の上部近傍に形成した錠取付穴 5 4 7 とを螺着する構造としたが、これに代えて、シリンダ錠 1 0 1 0 を錠取付片 1 0 0 8 に取付けるビス 1 0 1 2 を利用して、ビス 1 0 1 2 の先端が錠取付片 1 0 0 8 を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダ錠貫通穴 5 2 6 の上下に形成する構造でも良い。また、コ字状基体 1 0 0 1 の下方部をビス止めしなくても、錠装置 1 0 0 0 の後方部のビス止め部 1 0 0 3 と錠取付穴 5 4 7 との固定だけでも、錠装置 1 0 0 0 を本体枠 3 の裏面に強固に固定されることを確認している。

30

【 0 4 2 5 】

また、上記した実施形態においては、扉枠用摺動杆 1 0 4 0 及び本体枠用摺動杆 1 0 5 0 を左右の側面 1 0 0 1 a、1 0 0 1 b を有するコ字状基体 1 0 0 1 で完全に被覆するものとしたが、例えば、扉枠用摺動杆 1 0 4 0 及び本体枠用摺動杆 1 0 5 0 を第一側面壁 5 4 0 に密着しない反対側の側面 1 0 0 1 a に摺動自在にリベット等で装着し、第一側面壁 5 4 0 に密着する側面 1 0 0 1 b を省略した L 字状基体（錠基体）とし、その L 字状基体（錠基体）の側面 1 0 0 1 a と第一側面壁 5 4 0 とによって形成される閉鎖空間に扉枠用摺動杆 1 0 4 0 及び本体枠用摺動杆 1 0 5 0 を収納する構造としてもよい。この場合でも、実施形態と同じような取付構造及び不正防止構造とすることができる。

40

【 0 4 2 6 】

[1 - 5 . 基板ユニット]

次に、本体枠 3 の裏面下部に取付けられる基板ユニット 1 1 0 0 について、主として図 1 2 6 乃至図 1 3 4 を参照して説明する。図 1 2 6 は、基板ユニットを背面側から見た斜視図であり、図 1 2 7 は、基板ユニットの背面側から見た分解斜視図であり、図 1 2 8 は、基板ユニットを前面側から見た斜視図であり、図 1 2 9 は、基板ユニットの前面側から見た分解斜視図であり、図 1 3 0 は、基板ユニットの主体をなす枠用基板ホルダの前面側から見た正面図であり、図 1 3 1 は、枠用基板ホルダの背面図であり、図 1 3 2 は、基板ユニットの背面図であり、図 1 3 3 は、払出制御基板ボックス及び端子基板ボックスを取り外した状態の基板ユニットの背面図であり、図 1 3 4 は、基板ユニットに設けられる各基板の接続関係を示す平面図であり、図 1 3 5 は、基板ユニットと遊技盤との電氣的な接

50

続を示す概略図であり、図136は、払出制御基板と基板ユニットとの配線等を示すパチンコ機の背面図の一部であり、図137は、図138の断面図の断面箇所を説明するための遊技盤（ただし、この遊技盤は、図76乃至図80に示す取り外し防止機構を組み込んだ遊技盤である。）の正面図であり、図138は、図137のC-C断面図である。

【0427】

基板ユニット1100は、本体枠3の裏面下部に複数形成されるホルダ用の取付穴部527（図68及び図70を参照）に取付けられるものであり、図126及び図127に示すように、合成樹脂成形された枠用基板ホルダ1101に、扉中継基板1102、電源基板ボックス1103、端子基板ボックス1104、払出制御基板ボックス1105、主ドロワ中継基板1107、及び副ドロワ中継基板1108の各種基板を取付けることにより構成されている。上記の基板のうち、扉中継基板1102、電源基板ボックス1103、端子基板ボックス1104、及び払出制御基板ボックス1105は、枠用基板ホルダ1101の後面側に前後方向に重複して取付けられ、主ドロワ中継基板1107及び副ドロワ中継基板1108は、枠用基板ホルダ1101の前面側に取付けられるものである。後述するように、電源基板1136は+34V、+18V及び+9Vを作成して供給するため極めて高温な熱源となっており、電源基板1136から発せられた熱が上昇する。このため、払出制御基板1186を収納する払出制御基板ボックス1105を電源基板ボックス1103の上面に重複して取付けることによって、その上昇する熱を受けずに済むようになっている。なお、払出制御基板ボックス1105の裏面には、電源基板1136等からの電磁波の影響を防止すると共に電源基板1136から発せられる熱を放熱するために金属製のシールド放熱板1106が取付けられ、また、主ドロワ中継基板1107及び副ドロワ中継基板1108は、基板カバー1109に被覆されて取付けられている。以下、基板ユニット1100を構成する各部材について詳細に説明する。

【0428】

なお、本実施形態におけるシールド放熱板1106は、特に、電源基板ボックス1103の上面から熱が発せられた熱を外部（外気）に放熱するために、図127及び図129に示すように、シールド放熱板1106の板面が凹凸状の凹凸面1106aとして形成されている。シールド放熱板1106によって払出制御基板1186に伝達される熱を小さく抑えることができる。凹凸面1106aによって外部（外気）との接触面積を増加させて放熱効果を高めるものである。また、凹凸面1106aは、設置したときに熱が放熱し易いように垂直状若しくは傾斜状に形成することが望ましい。もちろん、シールド放熱板1106に凹凸面1106aを形成しても電磁波に対するシールド効果が損なわれることはない。シールド放熱板1106は電源基板1136等からの電磁波の影響を防止する。これにより、電磁波によるノイズの影響を抑えることができるため、ノイズの影響による払出制御基板ボックス1105に収納された払出制御基板1186の誤動作を防止することができる。また、このシールド放熱板1106のシールド放熱機能は、電源基板ボックス1103と払出制御基板ボックス1105との間だけではなく、枠用基板ホルダ1101に他の複数の基板ボックスが重複して取付けられる場合には、その下側に位置する基板ボックスと上側に位置する基板ボックスとの間に、本実施形態と同じシールド放熱板1106を設けることによっても奏されるものである。

【0429】

まず、枠用基板ホルダ1101は、横長状に合成樹脂で成形され、図127及び図130に示すように、その後面側一側部（図130において右側部）に配線用開口1124が形成され、配線用開口1124の内側に扉中継基板1102を取付けるための中継基板用凹部1110が形成されている。この中継基板用凹部1110は、略正方形の扉中継基板1102の外形に合致するように正方形の凹部として形成され、この中継基板用凹部1110内の上下辺には、扉中継基板1102の裏面を支える当接突部1113が突設されると共に、中継基板用凹部1110に扉中継基板1102を収納した状態で扉中継基板1102の一側縦辺の表面と係止する止め爪1111が形成されている。また、中継基板用凹部1110の外側寄りの上下には、電源基板ボックス1103の一端辺に形成される

係合係止穴 1 1 3 5 に係合されて図示しないビスで止着するための取付ボス 1 1 1 2 が突設されている。

【 0 4 3 0 】

また、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の後面側において、上記した中継基板用凹部 1 1 1 0 よりも中央寄りに内部に通す配線を係止して纏めるための 2 つの配線処理片 1 1 1 4 が形成されている。この配線処理片 1 1 1 4 は、垂直面に対して側方から見たときに L 字状に突出形成されるもので、その垂直面と L 字状突片との間に配線を掛け止めるようになっている。更に、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の中継基板用凹部 1 1 1 0 の上部から略中央よりやや他端側に近い部分までが電源基板ボックス 1 1 0 3 を取付けるための領域（次に説明する右側の低い領域）となっており、その上下辺に電源基板ボックス 1 1 0 3 の裏面と当接する当接突部 1 1 1 5 が突設されている。したがって、この電源基板ボックス取付領域に電源基板ボックス 1 1 0 3 を当接突部 1 1 1 5 に当接するように取付けた状態では、電源基板ボックス 1 1 0 3 の裏面と枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の垂直面との間に空間が形成され、この空間内に基板相互を接続する配線が収納されることになり、この収納された配線を係止して纏めるものが 2 つの配線処理片 1 1 1 4 である。

【 0 4 3 1 】

なお、電源基板ボックス 1 1 0 3 を取付ける領域の他端辺から枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の他端辺（図 1 3 0 において左側辺）までは、後方への突出量が大きく形成されている。つまり、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 は、背面から見たときに、中央よりやや左側の位置で左側が高く右側が低い段差状に形成されており、その右側の低い領域が電源基板ボックス 1 1 0 3 を取付けるための領域（以下、「電源基板ボックス取付領域」という場合がある。）となっている。そして、この電源基板ボックス取付領域の他端辺側には、電源基板ボックス 1 1 0 3 の他端辺上下に突設される挿入突起 1 1 3 4 が挿入される挿入口 1 1 1 5 a が形成されている。このため、電源基板ボックス 1 1 0 3 を取付けるためには、挿入突起 1 1 3 4 を挿入口 1 1 1 5 a に差し込んだ後、電源基板ボックス 1 1 0 3 の一端辺上下に形成される係合係止穴 1 1 3 5 を取付ボス 1 1 1 2 に上から差し込んで図示しないビスで止着することにより、電源基板ボックス 1 1 0 3 を枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に固定することができる。

【 0 4 3 2 】

更に、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の背面側において、上記した段差状の高い領域は、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を取付けるための領域（以下、「払出制御基板ボックス取付領域」という場合がある。）の一部を構成するものであり、この段差状の高い領域の一部には、横 L 字状の凹状の配線引き廻し空間 1 1 1 6 が形成されている。この配線引き廻し空間 1 1 1 6 の底面には、配線用開口 1 1 2 1（図 1 2 9 乃至図 1 3 2 を参照）が形成されており、電源基板ボックス取付領域内の 2 つの配線処理片 1 1 1 4 に掛け止められた配線を配線引き廻し空間 1 1 1 6 及び配線用開口 1 1 2 1 から枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の前面側に引き出すようになっている。また、払出制御基板ボックス取付領域の他端側（図 1 2 7 の左端部側）には、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 の係合弾性片 1 1 8 4 が係合するための係止突部 1 1 1 7 が突設形成されている。

【 0 4 3 3 】

次に、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の前面側の構成について説明すると、図 1 2 8、図 1 2 9、図 1 3 1 に示すように、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の前面側の略中央には、アウト球通路 1 1 1 9 が逆さ L 字状に形成されている。このアウト球通路 1 1 1 9 は、前述したアウト口 6 0 6（図 7 8 を参照）、球抜排出通路 5 2 4（図 6 8 を参照）の下流側、及び落下口 6 2 9（図 7 5 を参照）と対応するように上方が幅広く形成され、下流側が球を列状に排出するように幅狭く形成されている。したがって、基板ユニット 1 1 0 0 を本体枠 3 に取付けたときには、図 7 1 に示すように、アウト球通路 1 1 1 9 の幅広上流部がアウト口 6 0 6 の下面を支持する通路支持突起 5 1 3 の後方に位置するようになっている。そして、アウト球通路 1 1 1 9 の下流端からアウト球や入賞球、あるいは球抜き球がパチンコ機の外部（一般的に、島の回収樋）に向かって放出されるものである。

【0434】

また、枠用基板ホルダ1101の前面側であって払出制御基板ボックス取付領域に対応する前面側には、その上方領域に主ドロワ中継基板1107と副ドロワ中継基板1108とを横方向に所定間隔を空けて並列状に取付けるドロワ取付領域1120が形成されている。ドロワ取付領域1120には、夫々の中継基板1107, 1108に形成された支持穴1204, 1205が貫通されて各中継基板1107, 1108を支持するためのドロワ取付ボス1118が突設されると共に、夫々の中継基板1107, 1108の中間位置の上下に接合案内孔1126と案内孔1125が穿設されている。この接合案内孔1126は、図138に示すように、遊技盤4を本体枠3に装着する作業に伴って、基板ユニット1100側に設けられるドロワコネクタ1200, 1202(ホルダ側コネクタ)と遊技盤4側に設けられるドロワコネクタ626, 627(遊技盤側コネクタ)とが自然に接続されるように遊技盤4の盤用基板ホルダ623に形成される接合案内突起628(図78を参照)が挿入されるものである。一方、案内孔1125は、基板ユニット1100を本体枠3に取付ける際に、本体枠3に突設される案内突起525(図68及び図70を参照)が挿入されるもので、基板ユニット1100の位置決めを行うと共に装着作業の容易化を図っているものである。また、枠用基板ホルダ1101の左右両辺及び下辺には、基板ユニット1100を本体枠3に取付けるための取付片1122が外側に向かって突設され、取付片1122を本体枠3の取付穴部527(図68を参照)に対応させて図示しないビスで止着することにより、基板ユニット1100が本体枠3の背面下部に取付けられる。なお、取付穴部527は、図70に示すように、取付片1122の外形形状に合致する外周壁を有して形成されている。更に、枠用基板ホルダ1101の他端側(図128の右側)側壁の外側に、配線を係止するための配線掛止片1123が突設形成されている。

10

20

【0435】

枠用基板ホルダ1101の構成は、概ね上記した通りであるが、そのような構成を有する枠用基板ホルダ1101に取付けられる各種の基板の構成について説明する。まず、枠用基板ホルダ1101の後面側の中継基板用凹部1110に装着される扉中継基板1102について説明すると、扉中継基板1102には、図127に示すように、多ピンコネクタ形式の内部接続端子1130と扉枠用接続端子1131とが設けられている。扉枠用接続端子1131は、枠用基板ホルダ1101にすべての基板を取付けた状態においても、図132に示すように、背面から見て外部から視認できるようになっており、扉枠5に設けられるランプ及びLEDからなる電飾部品やスピーカ等の扉枠用配線1212(図134を参照)が配線用開口1124を通して扉枠用接続端子1131に接続されるものである。また、内部接続端子1130は、副ドロワ中継基板1108に設けられる扉枠用コネクタ1203に内部配線1213(図134を参照)によって接続されるものである。ただし、この内部配線1213は、前述した配線処理片1114及び配線引き廻し空間1116、配線用開口1124を敷設されるように枠用基板ホルダ1101の内部に設けられている。

30

【0436】

また、枠用基板ホルダ1101の後面側の電源基板ボックス取付領域に取付けられる電源基板ボックス1103は、電源基板1136(図133を参照)を固定するボックス主体1132と、ボックス主体1132を被覆するカバー体1133と、から構成されている。ボックス主体1132には、その一端部の上下に取付ボス1112と係合する係合係止穴1135が一体的に形成され、その他端部の上下に挿入口1115aに挿入される挿入突起1134が一体的に形成されている。また、電源基板1136のカバー体1133に被覆されない部分(図133の右側部と左下部)には、図133に示すように、電源スイッチ1137と電源線コネクタ1138とCRユニット電源コネクタ1139とアース用コネクタ1140と払出制御基板用電源コネクタ1141とが設けられている。電源スイッチ1137は、パチンコ機1の全ての電気機器に電源を供給するためのスイッチであり、パチンコ機1を使用する際にONとするものである。また、電源線コネクタ1138は、島内に供給されている交流24V(AC24V)の電源用配線からの電源配線を接続

40

50

したり、パチンコ機 1 に帯電したノイズ等を外部にフレームグランドとしてアースしたりするためのコネクタである。CRユニット電源コネクタ 1 1 3 9 は、パチンコ機 1 に隣接されるカード式球貸器（図示しない；一般的に、CRユニットと言われている。）への電源を供給したりするためのコネクタである。アース用コネクタ 1 1 4 0 は、パチンコ機 1 に設けられる帯電防止用の種々のアース線が電氣的に接続されており、パチンコ機 1 に侵入したノイズ等を、電源線コネクタ 1 1 3 8 を介して、外部にアースするためのコネクタである。具体的には、扉枠 5（補強板 2 1 1 ~ 2 1 4）からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランドとしてアース用コネクタ 1 1 4 0 a と電氣的に接続され、タンクレール部材 7 4 0 を流下する球からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランド FG 1 としてアース用コネクタ 1 1 4 0 b と電氣的に接続され、賞球ユニット 8 0 0 からのノイズ等を除去するアース線がフレームグランド FG 1 としてアース用コネクタ 1 1 4 0 c と電氣的に接続され、CRユニットからのノイズ等を除去するアース線がフレームグランドとしてアース用コネクタ 1 1 4 0 d と電氣的に接続されている。これらのフレームグランドは、電源線コネクタ 1 1 3 8 のフレームグランドと電氣的に接続されており、このフレームグランドを介して、パチンコ機 1 の外部にアースされる。更に、払出制御基板用電源コネクタ 1 1 4 1 には、図 1 3 4 に示すように、電源供給用配線 1 2 1 4 が接続され、電源供給用配線 1 2 1 4 が払出制御基板 1 1 8 6 の電源用端子 1 1 9 2 に接続されている。そして、この電源供給用配線 1 2 1 4 により、払出制御基板 1 1 8 6 を介して他の制御基板（例えば、周辺基板ボックス 6 2 2 に収納される液晶制御基板 4 1 5 0 や主制御基板ボックス 6 2 4 に収納される主制御基板 4 1 0 0）等に電源を供給するようになっている。なお、電源供給用配線 1 2 1 4 は、払出制御基板用電源コネクタ 1 1 4 1 から配線引き廻し空間 1 1 1 6 に導かれ払出制御基板ボックス 1 1 0 5 の裏面から後方に引き出されて電源用端子 1 1 9 2 に接続されるようになっている。つまり、この電源供給用配線 1 2 1 4 も枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の内部に敷設された状態となっている。

【0437】

ところで、電源基板ボックス 1 1 0 3 のカバー体 1 1 3 3 の後面は、図 1 2 7 に示すように、段差状に形成され、その段差の高い領域が端子基板ボックス 1 1 0 4 を取付けるための取付領域 1 1 4 2 となっており、段差の低い領域が払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を取付けるための取付領域 1 1 4 3 となっている。取付領域 1 1 4 3 は、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の前述した払出制御基板ボックス取付領域と一緒に横長の払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を取付けるための取付領域を構成するものである。なお、上記した段差部の略中央には、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 の後述する係合片 1 1 8 2（図 1 2 9 を参照）が係合挿入される係合穴 1 1 4 6 が形成されている。

【0438】

端子基板ボックス 1 1 0 4 を取付けるための取付領域 1 1 4 2 を構成するカバー体 1 1 3 3 には、端子基板ボックス 1 1 0 4 の裏面側に形成される位置決めピン 1 1 4 8 及び係合片部 1 1 4 7 と夫々位置決め若しくは係合する位置決め穴 1 1 4 5 及び取付係合穴 1 1 4 4 が形成されている。係合片部 1 1 4 7 は、断面 L 字状に形成される一方、取付係合穴 1 1 4 4 は、幅広部と幅狭部とが連続する穴状に形成されているので、係合片部 1 1 4 7 を取付係合穴 1 1 4 4 の幅広部に挿入した後、一方向（図示の場合は、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の中央方向）にスライド移動させることにより、L 字状の係合片部 1 1 4 7 と取付係合穴 1 1 4 4 の幅狭部とが係合するようになっている。なお、端子基板ボックス 1 1 0 4 の他側辺の下部に掛止片 1 1 4 9 が突設され、端子基板ボックス 1 1 0 4 がカバー体 1 1 3 3 にスライド移動係合されたときに、掛止片 1 1 4 9 が払出制御基板ボックス 1 1 0 5 のボックス主体 1 1 8 0 の一部と係合するようになっている。なお、この係合は、少し力を入れて端子基板ボックス 1 1 0 4 を非係合方向にスライド移動させることにより、簡単に外れる程度の係合状態である。

【0439】

また、端子基板ボックス 1 1 0 4 には、図 1 3 2 に示すように、複数の外部情報端子 1 1 5 1 と払出制御基板用端子 1 1 5 6 とが設けられる外部端子板 1 1 5 0 a と、度数表示

10

20

30

40

50

器用端子 1 1 5 2 と電源アース端子 1 1 5 3 と C R ユニット用端子 1 1 5 4 と払出制御基板用端子 1 1 5 5 とが設けられる C R ユニット端子板 1 1 5 0 b と、の 2 つの基板が上下方向に並列状に収納されている。外部端子板 1 1 5 0 a に設けられる複数の外部情報端子 1 1 5 1 は、大当たり情報出力信号や始動口入賞情報出力信号等のパチンコ機 1 の管理に必要な各種の情報信号を外部（例えば、遊技場に設置してある管理コンピュータ（ホールコンピュータ））に導出するためのコネクタであり、それらの情報信号は、主として主制御基板ボックス 6 2 4 に収納されている主制御基板 4 1 0 0 から後に詳述する主ドロワ中継コネクタ 1 2 0 0 を介して払出制御基板 1 1 8 6 に伝送され、さらに払出制御基板 1 1 8 6 に設けられる外部端子板用端子 1 1 8 8 と払出制御基板用端子 1 1 5 6 との接続により、最終的に複数の外部情報端子 1 1 5 1 の夫々に伝達される。C R ユニット端子板 1 1 5 0 b の度数表示器用端子 1 1 5 2 は、パチンコ機 1 の、例えば皿ユニット 3 0 0 に設けられるプリペイドカードの残度数表示器、貸球スイッチ、及び返却スイッチとの配線が接続されるものである。また、電源アース端子 1 1 5 3 は、2 つのコネクタから構成され、一方のコネクタ（図 1 3 2 の左側）には電源基板 1 1 3 6 の C R ユニット電源コネクタ 1 1 3 9 からの配線が接続され、他方のコネクタには電源基板 1 1 3 6 の複数のアース用コネクタ 1 1 4 0 のうちの 1 つのアース用コネクタ 1 1 4 0 からの配線が接続されるものである。更に、C R ユニット用端子 1 1 5 4 は、図示しない C R ユニットからの配線が接続されるものであり、払出制御基板 1 1 8 6 の C R ユニット端子板用端子 1 1 8 9 と払出制御基板用端子 1 1 5 5 とが接続されることにより、払出制御基板 1 1 8 6 と C R ユニットとが接続されることになる。

【 0 4 4 0 】

上記したように、端子基板ボックス 1 1 0 4 は、主制御基板ボックス 6 2 4 に収納される主制御基板 4 1 0 0 からの遊技情報を外部に導出する外部端子板 1 1 5 0 a と、払出制御基板 1 1 8 6 と C R ユニットとの接続を中継する C R ユニット端子板 1 1 5 0 b と、の両方の基板を収納するものであり、これらは従来別々の基板ボックスに収納されてパチンコ機 1 の裏面に別々の位置に設けられていたが、本実施形態においては、1 つの端子基板ボックス 1 1 0 4 に纏めて枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に装着したものである。このため、特に、本実施形態の場合、主制御基板 4 1 0 0 と外部端子板 1 1 5 0 a とを直接配線で接続することなく、払出制御基板 1 1 8 6 を介して接続した独特な構成を有するものとなっている。

【 0 4 4 1 】

次に、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の払出制御基板ボックス取付領域と電源基板ボックス 1 1 0 3 のカバー体 1 1 3 3 に形成される取付領域 1 1 4 3 とにわたって取付けえる払出制御基板ボックス 1 1 0 5 について、主として図 1 2 7、図 1 2 9 及び図 1 3 2 を参照して説明する。払出制御基板ボックス 1 1 0 5 は、横長の長形状の払出制御基板 1 1 8 6 が図示しないビス等で固定されるボックス主体 1 1 8 0 と、ボックス主体 1 1 8 0 に取付けられて払出制御基板 1 1 8 6 の表面を覆うカバー体 1 1 8 1 と、から構成されている。ボックス主体 1 1 8 0 とカバー体 1 1 8 1 とは、その一側辺（図 1 3 2 の右側辺）を係合させ、その他側辺（図 1 3 2 の左側辺）に分離切断部 1 1 8 3 でカシメ固定している。これによってボックス主体 1 1 8 0 とカバー体 1 1 8 1 とを分離するためには、分離切断部 1 1 8 3 を切断しないと分離できないようになっている。ただし、分離切断部 1 1 8 3 におけるカシメ固定は、複数箇所（図示の場合は、1 ~ 4 の数字で示す 4 箇所）のうち、いずれかをカシメ部材でカシメれば良く、例えば、検査等で分離する必要がある場合には、3 回まで行うことができる。もちろん、不正に分離した場合には、切断した痕跡が残ることになるので、不正行為があったか否かを直ちに知ることができる。また、ボックス主体 1 1 8 0 の一側短辺中央には、電源基板ボックス 1 1 0 3 のカバー体 1 1 3 3 に形成される係合穴 1 1 4 6 に差し込まれる係合片 1 1 8 2 が突設形成され、他側短辺下部には、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に形成される係止突部 1 1 1 7 に弾性係合する係合弾性片 1 1 8 4 が形成されている。したがって、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に取付けるには、係合片 1 1 8 2 を係合穴 1 1 4 6 に差し込んだ後、係合弾性片 1 1 8 4

を係止突部 1 1 1 7 に係合させることにより、簡単に取付けることができる。そして、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の払出制御基板ボックス取付領域と電源基板ボックス 1 1 0 3 のカバー 1 1 3 3 に形成される取付領域 1 1 4 3 とにわたって払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を取付けた状態においては、それらの取付領域 1 1 4 3 内に払出制御基板ボックス 1 1 0 5 が収納された状態となり左右方向にも上下方向にも移動できないように固定された状態となっている。逆に、取り外す場合には、係合弾性片 1 1 8 4 を弾性方向と逆方向に押圧して係合弾性片 1 1 8 4 と係止突部 1 1 1 7 との係合を外して払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を引き上げながら、係合穴 1 1 4 6 から係合片 1 1 8 2 を引き抜くことにより、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を枠用基板ホルダ 1 1 0 1 から外すことができる。

【 0 4 4 2 】

また、上記したボックス主体 1 1 8 0 とカバー 1 1 8 1 とによって被覆される払出制御基板 1 1 8 6 には、その一側部（図 1 3 2 の右側部）に扉枠開放スイッチ用端子 1 1 8 5 a、本体枠開放スイッチ用端子 1 1 8 5 b、賞球ユニット用端子 1 1 8 7、外部端子板用端子 1 1 8 8、CRユニット端子板用端子 1 1 8 9、操作ハンドル用端子 1 1 9 4、エラーLED表示器 4 1 3 0、エラー解除スイッチ 4 1 3 1、及び球抜きスイッチ 4 1 3 2 が設けられ、その他側下部（図 1 3 2 の左側部）に満タンスイッチ用端子 1 1 9 0、検査用出力端子 1 1 9 1、電源用端子 1 1 9 2、発射モータ用端子 1 1 9 3、及び内部接続端子 1 1 9 5 が設けられている。

【 0 4 4 3 】

扉枠開放スイッチ用端子 1 1 8 5 a は、扉枠 5 が本体枠 3 から開放されたことを検出する扉枠開放スイッチ 4 1 3 3 からの配線が接続されるコネクタである。本体枠開放スイッチ用端子 1 1 8 5 b は、本体枠 3 が外枠 2 から開放されたことを検出する本体枠開放スイッチ 4 1 3 4 からの配線が接続されるコネクタである。賞球ユニット用端子 1 1 8 7 は、前述した賞球ユニット 8 0 0 の中継基板 4 8 0 からの配線が接続される多ピンコネクタである。外部端子板用端子 1 1 8 8 は、前述したように外部端子板 1 1 5 0 a の払出制御基板用端子 1 1 5 6 に接続される多ピンコネクタである。CRユニット端子板用端子 1 1 8 9 は、前述したようにCRユニット端子板 1 1 5 0 b の払出制御基板用端子 1 1 5 5 に接続される多ピンコネクタである。満タンスイッチ用端子 1 1 9 0 は、満タンユニット 9 0 0 の満タンスイッチ 9 1 6 からの配線が接続されるコネクタである。エラーLED表示器 4 1 3 0 は、CRユニット接続異常等のパチンコ機の状態を表示する。エラー解除スイッチ 4 1 3 1 は、操作されるとエラーLED表示器 4 1 3 0 に表示されているエラーに応じた解除方法の案内がサイドスピーカ 1 2 1 や下部スピーカ 3 9 1 から流れる。球抜きスイッチ 4 1 3 2 は、操作されると賞球タンク 7 2 0 及びタンクレール部材 7 4 0 に貯留された球を排出開始する（球抜き開始する）。検査用出力端子 1 1 9 1 は、払出制御基板 1 1 8 6 を検査する際に検査機器に接続するためのコネクタであり、検査用の各種の出力信号を出力するための端子である。電源用端子 1 1 9 2 は、前述したように電源基板 1 1 3 6 の払出制御基板用電源コネクタ 1 1 4 1 に電源供給用配線 1 2 1 4 によって接続されるコネクタである。発射モータ用端子 1 1 9 3 は、打球発射装置 6 5 0 の発射モータ 6 9 5 からの配線が接続されるコネクタである。操作ハンドル用端子 1 1 9 4 は、ハンドル装置 4 0 0 の操作ハンドル部 4 1 0 の内部に設けられるタッチセンサ 4 2 0 及び発射停止スイッチ 4 2 2 からの配線が接続されるコネクタである。内部接続端子 1 1 9 5 は、主ドロワ中継基板 1 1 0 7 に設けられる払出制御基板用コネクタ 1 2 0 1 に信号電源配線 1 2 1 5 によって接続されるコネクタである。

【 0 4 4 4 】

なお、エラー解除スイッチ 4 1 3 1 の左方近傍には、図 1 3 2 に示すように、抵抗 R 1 1 9 4 a ~ R 1 1 9 4 d が配置されている。これらの抵抗 R 1 1 9 4 a ~ R 1 1 9 4 d は、操作ハンドル用端子 1 1 9 4 に入力された各種検出信号に扉枠 5（図 1 8 に示した補強板 2 1 1 ~ 2 1 4）からのノイズ等が侵入した際に、グラウンド（GND）が不安定にならないようにするものであり、その詳細な説明は後述する。

【 0 4 4 5 】

10

20

30

40

50

次に、枠用基板ホルダ 1101 の前面側に形成されるドロワ取付領域 1120 に取付ける主ドロワ中継基板 1107 と副ドロワ中継基板 1108 について説明する。図 129 に示すように、主ドロワ中継基板 1107 には、遊技盤 4 の裏面側に取付けられる中継端子板 625 に設けられる主ドロワコネクタ 626 (遊技盤側コネクタ: 図 78 を参照) と接続される主ドロワ中継コネクタ 1200 (ホルダ側コネクタ) と、払出制御基板 1186 の内部接続端子 1195 と信号電源配線 1215 を介して接続される払出制御基板用コネクタ 1201 とが上下に設けられている。また、副ドロワ中継基板 1108 には、遊技盤 4 の裏面側に取付けられる中継端子板 625 に設けられる副ドロワコネクタ 627 (遊技盤側コネクタ: 図 78 を参照) と接続される副ドロワ中継コネクタ 1202 (ホルダ側コネクタ) と、扉中継基板 1102 の内部接続端子 1130 と内部配線 1213 を介して接続される扉枠用コネクタ 1203 とが上下に設けられている。また、主ドロワ中継基板 1107 及び副ドロワ中継基板 1108 には、各基板の左右両側に支持穴 1204, 1205 が穿設され、支持穴 1204, 1205 をドロワ取付領域 1120 に突設されるドロワ取付ボス 1118 に差し込むことにより、主ドロワ中継基板 1107 及び副ドロワ中継基板 1108 をドロワ取付領域 1120 内に位置決め支持され、その後、基板カバー 1109 で被覆することにより、堅固に固定される。

【0446】

ところで、基板カバー 1109 には、主ドロワ中継基板 1107 に設けられる主ドロワ中継コネクタ 1200 及び払出制御基板用コネクタ 1201 と、副ドロワ中継基板 1108 に設けられる副ドロワ中継コネクタ 1202 及び扉枠用コネクタ 1203 とが基板カバー 1109 の外側に突出するための長形状のコネクタ用開口 1206, 1207, 1208, 1209 が開設され、また、基板カバー 1109 の裏面側に、ドロワ取付ボス 1118 の先端部が挿通されるピン挿通穴 1210 (図 127 を参照) が形成されると共に、左右両端に基板カバー 1109 を枠用基板ホルダ 1101 に図示しないビスで止着するための止め穴 1211 が形成されている。このため、主ドロワ中継基板 1107 及び副ドロワ中継基板 1108 の支持穴 1204, 1205 をドロワ取付領域 1120 に突設されるドロワ取付ボス 1118 に差し込み、ドロワ取付ボス 1118 の先端部をピン挿通穴 1210 に挿通しながら基板カバー 1109 で被覆し、止め穴 1211 に図示しないビスで止着することにより、主ドロワ中継基板 1107 及び副ドロワ中継基板 1108 をドロワ取付領域 1120 内に堅固に固定することができる。

【0447】

以上、基板ユニット 1100 の構成について説明してきたが、本実施形態の場合には、パチンコ機 1 を駆動制御するために必要な各種の基板のうち、遊技盤 4 の変更に伴って交換される主制御基板 4100 及び液晶制御基板 4150 以外の基板である扉中継基板 1102、電源基板ボックス 1103 に収納された電源基板 1136、端子基板ボックス 1104 に収納された外部端子基板 1150、払出制御基板ボックス 1105 に収納された払出制御基板 1186 を、枠用基板ホルダ 1101 に予め組み付けてユニット化し、その組み付けてユニット化した基板ユニット 1100 を本体枠 3 の背面側下部に取付けるだけの簡単な作業によって、従来別々に本体枠 3 の背面側に取付けていた各種の基板取付作業に比べ、作業能率を向上することができる。また、この場合、基板ユニット 1100 にユニット化される各基板同士の配線も枠用基板ホルダ 1101 の内部に収めることができるので、基板同士を接続する配線が乱雑に入り乱れることがなく、整然と敷設することができる。

【0448】

また、本実施形態においては、基板ユニット 1100 の前面に主ドロワ中継コネクタ 1200 (ホルダ側コネクタ) を有する主ドロワ中継基板 1107 と副ドロワ中継コネクタ 1202 (ホルダ側コネクタ) を有する副ドロワ中継基板 1108 とが設けられているので、図 138 に示すように、本体枠 3 に遊技盤 4 をその前面側から装着する作業に伴って、遊技盤 4 の裏面側に設けられる中継端子板 625 の主ドロワコネクタ 626 と副ドロワコネクタ 627 (遊技盤側コネクタ) が夫々対応する主ドロワ中継コネクタ 1200 と副

10

20

30

40

50

ドロワ中継コネクタ1202（ホルダ側コネクタ）とに接続されるので、遊技盤4の装着と基板間の接続とを同時に行うことができる。このため、遊技盤4の交換作業を手際よく行うことができる。

【0449】

更に、本実施形態においては、基板ユニット1100を本体枠3の裏面に固定した後に、本体枠3に設けられる各種の電気機器との配線の接続作業が必要な払出制御基板ボックス1105と、外部のCRユニットや管理コンピュータとの接続作業が必要な端子基板ボックス1104と、を基板ユニット1100の最も後方の視認し易い位置に並列状に配置する一方、外部との接続作業の必要性が少ない電源基板ボックス1103や扉中継基板1102を内部に配置しているので、複数の基板を前後方向に効率よく重複配置することができ、基板ユニット1100の大きさを最小限に設計することができる。ただし、内部に配置される電源基板ボックス1103や扉中継基板1102においても、外部に接続される端子部分は、すべて外部から視認できるようになっているので、それらの接続作業が手探りになるという問題はない。

【0450】

[1-5A-1. 基板ユニットと遊技盤との電気的な接続（ドロワコネクタによる接続）]

次に、基板ユニット1100と遊技盤4との電気的な接続について図135を参照して説明する。上述したように、遊技盤4側にはドロワコネクタ626, 627が設けられ、基板ユニット1100側にはドロワコネクタ1200, 1202が設けられている。図135(a)に示すように、遊技盤4側のドロワコネクタ626, 627を基板ユニット1100側のドロワコネクタ1200, 1202に挿入することで電気的に接続することができる。遊技盤4側のドロワコネクタ626, 627は、図135(b)に示すように、ターミナル626a, 627aを備えており、基板ユニット1100側のドロワコネクタ1200, 1202は、図135(c)に示すように、コンタクト1200a, 1202aを備えている。遊技盤4側のドロワコネクタ626, 627を基板ユニット1100側のドロワコネクタ1200, 1202に挿入すると、図135(c)に示すように、ターミナル626a, 627aがコンタクト1200a, 1202aを押し下げコンタクト1200a, 1202aが変位する。この変位によって発生したコンタクト1200a, 1202aの反発力は、ターミナル626a, 627aを強く接触することで電気的な導通状態となる。これにより、遊技盤4側のドロワコネクタ626, 627と、基板ユニット1100側のドロワコネクタ1200, 1202とは、各種制御基板相互による（例えば、主制御基板4100と払出制御基板1186とによる）各種制御信号を伝える制御信号ラインが形成される。また遊技盤4側のドロワコネクタ626と、基板ユニット1100側のドロワコネクタ1200と、には、さらに、電源基板1136によって作成された各種電圧を供給する電圧供給ラインが形成される。このように、遊技盤4を本体枠3に着脱自在に装着することで、遊技盤4側のドロワコネクタ626, 627と、基板ユニット1100側のドロワコネクタ1200, 1202と、による制御信号ライン及び電圧供給ラインが接離自在に接続することができる。

【0451】

なお、本実施形態におけるターミナル626a, 627a及びコンタクト1200a, 1202aは、ペローズタイプのもを採用している。ピンタイプのものでは作業時にうっかりピンに触れて曲げてしまうおそれがあるが、ペローズタイプのものではそのおそれがない。また、ターミナル626a, 627a及びコンタクト1200a, 1202aのメッキには摩擦係数の小さい金メッキを採用している。これにより、遊技盤4の着脱時のすべり良さ（嵌合の良さ）が確保されている。

【0452】

ここで、遊技盤4を本体枠3に取付けるときに、図133に示した電源スイッチ1137を入れたままの状態、その作業を行うと、ターミナル626aとコンタクト1200aとの接点、具体的には、各種電圧供給ライン用接点では大電流（後述する突入電流）が

流れるため溶着することとなる。この溶着した状態のまま、遊技盤 4 を本体枠 3 に無理に押し込んで取付けようとする、コンタクト 1 2 0 0 a が折れ曲がって壊れたり、その遊技盤 4 を本体枠から取り外すときに、コンタクト 1 2 0 0 a がドロワコネクタ 1 2 0 0 から剥がれて破損したりして、ドロワコネクタ 1 2 0 0 が使用できなくなる。

【 0 4 5 3 】

また、ターミナル 6 2 6 a とコンタクト 1 2 0 0 a とが溶着すると、コネクタの破損にともない、各種制御基板が誤動作したり、各種制御基板に実装された電子部品が破損したりするおそれもある。そこで、本実施形態では、溶着を防止する回路を後述する主制御基板 4 1 0 0 に設けて対応している。その詳細な説明については後述する。

【 0 4 5 4 】

[1 - 5 A - 2 . 賞球ユニットとの配線等]

次に、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 に収納された払出制御基板 1 1 8 6 と賞球ユニット 8 0 0 との配線等について図 1 3 6 を参照して説明する。賞球ユニット内中継端子板 8 3 0 には、上述したように、計数スイッチ用コネクタ 8 3 0 a、払出モータ用コネクタ 8 3 0 b、回転角スイッチ用コネクタ 8 3 0 c、球切れスイッチ用コネクタ 8 3 0 d、アース用コネクタ 8 3 0 e、及び払出制御基板用コネクタ 8 3 0 f が設けられている。

【 0 4 5 5 】

計数スイッチ用コネクタ 8 3 0 a は計数スイッチ 8 1 2 からの配線が接続され、払出モータ用コネクタ 8 3 0 b は払出モータ 8 1 5 からの配線が接続され、回転角スイッチ用コネクタ 8 3 0 c は回転角スイッチ 8 5 5 からの配線が接続され、球切れスイッチ用コネクタ 8 3 0 d は球通路ユニット 7 7 0 の球切れスイッチ 7 7 8 からの配線が接続され、アース用コネクタ 8 3 0 e は払出モータ 8 1 5 からのアース線が接続されている。払出制御基板用コネクタ 8 3 0 f は払出制御基板 1 1 8 6 の賞球ユニット用端子 1 1 8 7 と配線（ハーネス）により接続されている。

【 0 4 5 6 】

球切れスイッチ 7 7 8 からの配線及び回転角スイッチ 8 5 5 からの配線を除いた、計数スイッチ 8 1 2 からの配線、払出モータ 8 1 5 からの配線、払出モータ 8 1 5 からのアース線、及び賞球ユニット用端子 1 1 8 7 とのハーネスは、配線処理片 8 6 9 により掛け留めてまとめられている。

【 0 4 5 7 】

島から供給された球は、上述したように、賞球タンク 7 2 0 及びタンクレール部材 7 4 0 に貯留され、球通路ユニット 7 7 0 に取り込まれ、賞球ユニット 8 0 0 に導かれる。球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生する。このため、賞球ユニット 8 0 0 はノイズの影響を受けやすい環境下にある。

【 0 4 5 8 】

上述したように、賞球ユニット 8 0 0 のセンサ基板 8 5 4 には回転角スイッチ 8 5 5 が設けられており、この回転角スイッチ 8 5 5 からの検出信号は、球の静電放電によるノイズの影響を受けやすい。また、上述した、払出制御用コネクタ 4 8 0 f と賞球ユニット用端子 1 1 8 7 とを接続するハーネス、つまり賞球ユニット 8 0 0 と払出制御基板 1 1 8 6 とを接続するハーネスも球の静電放電によるノイズの影響を受けやすい。

【 0 4 5 9 】

[1 - 6 . カバ一体]

次に、カバ一体 1 2 5 0 について、図 5、図 7 0 及び図 7 4 等を参照して説明する。カバ一体 1 2 5 0 は、本体枠 3 の後面開口 5 8 0 を覆うものであり、その一側の上中下の 3 箇所に本体枠 3 の背面一側に形成されるカバ一体支持筒部 5 7 5 に上方から挿入される軸支ピン 1 2 5 1 が形成され、その他側の略中央に球通路ユニット 7 7 0 に形成されるカバ一体係合溝 7 8 5 と係合する係合片 1 2 5 2 が形成されている。しかして、カバ一体 1 2 5 0 の軸支ピン 1 2 5 1 をカバ一体支持筒部 5 7 5 に差し込むことにより、カバ一体 1 2 5 0 を本体枠 3 に開閉自在に軸支し、係合片 1 2 5 2 をカバ一体係合溝 7 8 5 に係止することにより、カバ一体 1 2 5 0 を本体枠 3 に閉じた状態とすることができ、遊技盤 4 に設

10

20

30

40

50

けられる各種部品の背面を保護することができる。なお、開放する場合には、係合片 1 2 5 2 とカバー体係合溝 7 8 5 との係合を解除すればよい。

【 0 4 6 0 】

また、図示の場合のカバー体 1 2 5 0 においては、開放側の係合片 1 2 5 2 の上下に止め穴 1 2 5 3 が形成され、また、本体枠 3 の施錠壁 5 6 9 に突設される施錠用突出鉤片 5 7 0 を貫通させる貫通穴 1 2 5 4 が形成され、更に詳細に図示しないが、次に説明する第二実施形態に係るカバー体 1 2 7 0 と同じように、接続操作用開口 1 2 5 5、立壁、当接突起、補強リブが形成されている。これら接続操作用開口 1 2 5 5、立壁、当接突起、補強リブは、第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 の接続操作用開口 1 3 0 3、立壁 1 3 0 4、当接突起 1 3 0 5、補強リブと同じ位置に設けられて同じ機能を奏するものである。そして、カバー体 1 2 5 0 を閉じた状態で、カバー体 1 2 5 0 の止め穴 1 2 5 3 と本体枠 3 側の止め穴 5 6 8 とを一致させて図示しないビスで止着することにより、カバー体 1 2 5 0 によって本体枠 3 の後面開口 5 8 0 を閉塞固定することができる。そして、本体枠 3 に対してカバー体 1 2 5 0 を閉じた状態で施錠用突出鉤片 5 7 0 がカバー体 1 2 5 0 の貫通穴 1 2 5 4 を貫通しているので、例えば、南京錠等の錠を施錠用突出鉤片 5 7 0 に掛け止めることにより、南京錠の鍵を有する責任者しかカバー体 1 2 5 0 を開放することができないようにすることができる。

【 0 4 6 1 】

[1 - 6 A . カバー体の他の実施形態]

上記した図 5 及び図 7 4 に示したカバー体 1 2 5 0 (以下、「第一実施形態に係るカバー体 1 2 5 0」という。)は、図 5 から明らかなように、遊技盤 4 の裏面下部に取付けられる主制御基板ボックス 6 2 4 を除いた遊技盤 4 の裏面を覆うように形成されているが、これを主制御基板ボックス 6 2 4 を含む遊技盤 4 の裏面の全体を覆うカバー体としても良い。このようなカバー体 1 3 0 0 (以下、「第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0」という。)を取付けたパチンコ機について、図 1 3 9 乃至図 1 5 0 を参照して説明する。図 1 3 9 は、第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機であってカバー体を開放した状態の背面から見た斜視図であり、図 1 4 0 は、第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機の側面図であり、図 1 4 1 は、第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機であってカバー体の開放側から見た斜視図であり、図 1 4 2 は、第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機であってカバー体の軸支側から見た斜視図であり、図 1 4 3 は、第二実施形態に係るカバー体を取付けたパチンコ機の背面図であり、図 1 4 4 は、第二実施形態に係るカバー体を取り外した状態のパチンコ機の背面図であり、図 1 4 5 は、第二実施形態に係るカバー体の下辺部と重合当接する払出制御基板ボックスの斜視図であり、図 1 4 6 は、第二実施形態に係るカバー体の内側から見た斜視図であり、図 1 4 7 は、第二実施形態に係るカバー体に設けられるシリンダ錠の作用を説明するための背面図であり、図 1 4 8 は、図 1 4 3 の A - A 断面図であり、図 1 4 9 は、図 1 4 3 の B - B 断面図であり、図 1 5 0 は、図 1 4 3 の C - C 断面図である。なお、図 1 3 9 乃至図 1 5 0 において、それ以前の図面に表示される構成と同じ機能を奏する構成には、同一の符号を付してある。

【 0 4 6 2 】

この第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 が取付けられるパチンコ機 1 の外枠 2 A は、図 1 3 9 及び図 1 4 0 に示すように、前述した第二実施形態に係る外枠 2 A であり、扉枠 5 に設けられる皿ユニット 3 0 0 の形状も若干異なるものである。更に、本体枠 3 の構成も軸支側後面壁 5 4 6 の開放端側に形成される後述する止め穴 5 6 8、施錠穴 5 6 9 a 及び案内孔 5 6 9 b を有する施錠壁 5 6 9 の点 (図 1 4 4 を参照)、及び後側面壁を構成する第三側面壁 5 4 2 及び第四側面壁 5 4 3 の切欠部 2 2 1 の位置が下方まで延設されている点 (図 1 4 0 を参照) で相違し、また、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 の構成においても、カバー体 1 1 8 1 に当接低段面 1 1 8 1 a が形成される点 (図 1 4 5 を参照) で相違するだけである。ただし、図 1 3 9 及び図 1 4 4 に表示される主制御基板ボックス 6 2 4 は、図 7 8 に示される実施形態と同様に遊技盤 4 の裏面下部に取付けられる盤用基板ホル

10

20

30

40

50

ダ 6 2 3 に取付けられるものであり、図 1 3 9 及び図 1 4 4 においては、遊技盤 4 の図示が省略されている。

【 0 4 6 3 】

そこで、まず、図 1 4 6 を参照して第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 について説明する。カバー体 1 3 0 0 は、やや縦長長方形の周辺の側壁が立ち上がった皿状に合成樹脂によって形成され（側壁部や長方形板部の上半分には、多数の空気穴が形成されている。）、その縦辺一側の側壁に本体枠 3 に形成されるカバー体支持筒部 5 7 5 に挿入されて軸支される複数（図示の場合には 4 個）の軸支ピン 1 3 0 1 が一体的に形成され、その縦辺他側の側壁のやや上部寄りに球通路ユニット 7 7 0 に形成されるカバー体係合溝 7 8 5 に係合する係合片 1 3 0 2 が一体的に形成されている。この軸支ピン 1 3 0 1 と係合片 1 3 0 2 は、第一実施形態に係るカバー体 1 2 5 0 と同様に、カバー体 1 3 0 0 の軸支ピン 1 3 0 1 をカバー体支持筒部 5 7 5 に差し込むことにより、カバー体 1 3 0 0 を本体枠 3 に開閉自在に軸支し、係合片 1 3 0 2 をカバー体係合溝 7 8 5 に係止することにより、カバー体 1 3 0 0 を本体枠 3 に閉じた状態とすることができ、遊技盤 4 に設けられる主制御基板ボックス 6 2 4 を含む各種部品の背面を保護することができるものである。そして、この第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 が第一実施形態に係るカバー体 1 2 5 0 と異なる点は、ただ単に開閉自在に設けられるだけではなく、閉じた状態で不正に開放することができないようにシリンダ錠 1 3 0 9 が設けられる点と、主制御基板ボックス 6 2 4 の裏面まで覆ってしまうため、主制御基板ボックス 6 2 4 に外部に露出して設けられる RAM クリアスイッチ 6 2 4 a と検査機器が接続される試験用端子 6 2 4 b , 6 2 4 c とに対応する位置に接続操作開口 1 3 0 3 が設けられている点と、カバー体 1 3 0 0 の下辺の側壁の先端辺が閉じた状態で払出制御基板ボックス 1 1 0 5 のカバー体 1 1 8 1 の表面に当接する点である。そこで、これらの第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 の特徴的な構成について以下説明する。

【 0 4 6 4 】

まず、接続操作開口 1 3 0 3 について説明すると、接続操作開口 1 3 0 3 は、カバー体 1 3 0 0 の下辺の当接下辺側壁 1 3 0 6 の上部に長方形に形成されており、その大きさは、図 1 4 3 に示すように主制御基板ボックス 6 2 4 に外部に露出して設けられる RAM クリアスイッチ 6 2 4 a と検査機器が接続される試験用端子 6 2 4 b , 6 2 4 c とが臨む大きさに開設されている。また、接続操作開口 1 3 0 3 の内側には、閉じた状態で主制御基板ボックス 6 2 4 の外周面に当接する立壁 1 3 0 4 と当接突起 1 3 0 5 とが突設されている。立壁 1 3 0 4 は、接続操作開口 1 3 0 3 の左右開口縁に沿って比較的高く形成され、当接突起 1 3 0 5 は、接続操作開口 1 3 0 3 の上開口縁から一側開口縁に沿って比較的低く突設形成されており、これらの立壁 1 3 0 4 と当接突起 1 3 0 5 は、図 1 4 8 及び図 1 4 9 に示すように、主制御基板ボックス 6 2 4 の外周面（主制御基板ボックス 6 2 4 に収納される主制御基板 4 1 0 0 の表面を含む）との間に隙間が生じないようにして接続操作開口 1 3 0 3 から不正具を差し込んで主制御基板ボックス 6 2 4 に対して不正な行為が行えないようにしている。

【 0 4 6 5 】

次に、カバー体 1 3 0 0 の下辺に形成される当接下辺側壁 1 3 0 6 について説明すると、カバー体 1 3 0 0 を本体枠 3 に対して閉じたときに、当接下辺側壁 1 3 0 6 は、図 1 4 9 及び図 1 5 0 に示すように、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に取付けられる払出制御基板ボックス 1 1 0 5 のカバー体 1 1 8 1 の上辺部分に当接するようになっている。このため、第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 が取付けられるパチンコ機 1 の枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に装着される払出制御基板ボックス 1 1 0 5 のカバー体 1 1 8 1 の上辺部には、図 1 4 5 に示すように、表面より一段と低く形成される当接低段面 1 1 8 1 a が形成されている。しかして、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に取付けられる払出制御基板ボックス 1 1 0 5 は、図 1 4 4 に示すように、枠用基板ホルダ 1 1 0 1 の払出制御基板ボックス取付領域と電源基板ボックス 1 1 0 3 のカバー体 1 1 3 3 に形成される取付領域 1 1 4 3 とにわたって取付けられた状態において、それらの取付領域 1 1 4 3 内に払出制御基板ボックス 1 1 0 5

10

20

30

40

50

が収納された状態となり左右方向にも上下方向にも移動できないように固定された状態となっている。このため、払出制御基板ボックス1105のカバー体1181の上面の一部である当接低段面1181aがカバー体1300の当接下辺側壁1306によって当接被覆されることによって、カバー体1300を開放しない限り、払出制御基板ボックス1105を枠用基板ホルダ1101から取り外すことができない構成となっている。

【0466】

次に、シリンダ錠1309に関連する構成について説明する。図146において、カバー体1300の下方側の下方寄りにシリンダ錠1309を貫通するための楕円形状の錠穴1308が開設されている。この錠穴1308にシリンダ錠1309の断面楕円状のネジ部1310が貫通され、この貫通したネジ部1310に内側からナット1312が螺着されることによりシリンダ錠1309が錠穴1308に固定される。また、シリンダ錠1309には、ネジ部1310の中心から錠軸1311がカバー体1300の内側に向かって突設され、その錠軸1311を楕円形状の施錠片1313の下方部に穿設されるネジ穴1314に貫通させてナット1315で締着することにより、施錠片1313をシリンダ錠1309の後端部に固着している。この構成により、シリンダ錠1309に鍵（遊技場の管理責任者等が所持している）を差し込んで回転することにより施錠片1313を90度の範囲で回転することができるようになっている。また、錠穴1308の下部には、カバー体1300を閉じる際に、開閉を案内するための案内突起1316が内側に向かって突設されている。更に、カバー体1300の開放側の上方部であって係合片1302の上下にネジを螺着するためのネジ止め穴1307が形成されている。

【0467】

一方、上記したネジ止め穴1307、施錠片1313、及び案内突起1316に対応するように、本体枠3側には、止め穴568、施錠穴569a、及び案内孔569bが形成されている。この構成について図144を参照して説明すると、本体枠3の前述した軸支側後面壁546には、前述したようにカバー体当接溝567が形成されているが、このカバー体当接溝567の上下部（球通路ユニット770のカバー体係合溝785を挟んだ上下）にネジ止め穴1307に対応する止め穴568が形成されている。更に、本体枠3の軸支側後面壁546の下方部には、図147に示すように、施錠壁569が本体枠3の縦中心線方向に向かって延設されており、その施錠壁569の上下に施錠穴569aと案内孔569bとが開設されている。施錠穴569aは、楕円形状に形成されて施錠片1313が貫通するようになっていると共に、施錠穴569aの前面側周囲の施錠壁569は、補強用のリブが突設されている。

【0468】

しかして、カバー体1300を開放状態から閉止状態に回転させることにより、図147(A)に示すように、案内突起1316が案内孔569bに挿入されつつ、シリンダ錠1309の施錠片1313が施錠穴569aを貫通した状態となる。その状態でシリンダ錠1309に鍵を差し込んで回転することにより、図147(B)に示すように、施錠片1313が90度回転し、施錠片1313の一端部が施錠壁569の前面側と係合する。このため、カバー体1300が本体枠3に対して施錠されることになる。また、シリンダ錠1309によるカバー体1300の施錠は、カバー体1300の下方部であるため、カバー体1300の上方部を本体枠3に固定するために、閉じた状態で合致しているネジ止め穴1307と止め穴568に図示しないネジを螺着することにより、カバー体1300の上方部も本体枠3に固定される。なお、カバー体1300の上方部にもシリンダ錠を設けて、上下でシリンダ錠によってカバー体1300を本体枠3に施錠しても良い。

【0469】

また、第二実施形態に係るカバー体1300は、図140に示すように、閉じた状態で、その背面側が賞球タンク720の最後端部（本実施形態の場合には、排出口730の後面壁）、及びタンクレール部材740の後端壁と側方から見たときに同一垂直面となっている。このため、パチンコ機1の背面から見たときに、背面側の上部から下方までに凹凸がなく、きわめてスッキリした形状となっているため、パチンコ機1を運搬するとき全

10

20

30

40

50

体の厚みが均一で把握し易いため、積み込みや重ね合わせ作業が行いやすく、また、実際に遊技場の島台に設置する際も、背向列設されるパチンコ機 1 の背面において、相手方のパチンコ機の背面に突出する配線等を気にすることなく、きわめてスムーズに設置することができるものである。この点は、第一実施形態に係るカバー体 1 2 5 0 を使用したパチンコ機 1 においても、図 3 に示すように同一の効果を奏するものである。

【 0 4 7 0 】

なお、上記した第二実施形態において、カバー体 1 3 0 0 の閉止状態を上方のネジと下方のシリンダ錠 1 3 0 9 との両方で行った理由は、第一の理由として、カバー体 1 3 0 0 が第一実施形態に係るカバー体 1 2 5 0 に比べて被覆面積が縦方向に大きくなっているため、カバー体 1 3 0 0 の中央だけで閉止状態を保持すると上下部分が熱によって変形するおそれがあるため、上下の 2 箇所閉止状態を保持する構成にしたこと。第二の理由として、前述したようにカバー体 1 3 0 0 の当接下辺側壁 1 3 0 6 によって払出制御基板ボックス 1 1 0 5 の上辺部に当接するようにしたので、特に、カバー体 1 3 0 0 の下辺部をこじ開けることができないようにカバー体 1 3 0 0 の下方部の閉止状態を強固に維持することが必要であり、結果的にカバー体 1 3 0 0 の上方部も閉止せざるを得ないこと。そして、この第二の理由により、特に下辺部の閉止状態を維持するためにシリンダ錠 1 3 0 9 等の施錠装置（シリンダ錠に限らず、遊技場の管理者しか解錠できない施錠装置であれば良い。）を用いることが望ましい。

【 0 4 7 1 】

以上、第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 について説明してきたが、この第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 は、カバー体 1 3 0 0 を本体枠 3 に対して閉じたときに、カバー体 1 3 0 0 の下辺部である当接下辺側壁 1 3 0 6 が枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に取付けられる払出制御基板ボックス 1 1 0 5 のカバー体 1 1 8 1 の上辺部分に当接被覆するようになっているため、カバー体 1 3 0 0 を開放しない限り、払出制御基板ボックス 1 1 0 5 を枠用基板ホルダ 1 1 0 1 から取り外すことができない構成となっている。そして、カバー体 1 3 0 0 がシリンダ錠 1 3 0 9 によって施錠されるため、カバー体 1 3 0 0 に被覆される主制御基板ボックス 6 2 4 に対する不正行為はもちろん、カバー体 1 3 0 0 に被覆されない払出制御基板ボックス 1 1 0 5 に対する不正行為も防止することができる。また、カバー体 1 3 0 0 を閉じた状態で且つシリンダ錠 1 3 0 9 を施錠した状態であっても、カバー体 1 3 0 0 に接続操作開口 1 3 0 3 が開設されているため、試験用の試験用端子 6 2 4 b , 6 2 4 c に検査機器を接続したり、あるいはソフトウェア等が暴走して復旧する際に、RAM クリアスイッチ 6 2 4 a を操作したりすることができる。そして、この接続操作開口 1 3 0 3 の内側には、立壁 1 3 0 4 や当接突起 1 3 0 5 が形成されて主制御基板ボックス 6 2 4 との間に隙間が生じないようにされているので、接続操作開口 1 3 0 3 からピアノ線等を挿入して遊技盤 4 の裏面に対する不正行為を防止することができる。

【 0 4 7 2 】

更に、第二実施形態に係るカバー体 1 3 0 0 は、閉じた状態で、その背面側が賞球タンク 7 2 0 の最後端部、及びタンクレール部材 7 4 0 の後端壁と側方から見たときに同一垂直面となっているため、パチンコ機 1 の背面から見たときに、背面側の上部から下方までに凹凸がなく、きわめてスッキリした形状となっており、パチンコ機 1 を運搬するときに全体の厚みが均一で把握し易いため、積み込みや重ね合わせ作業が行いやすく、また、実際に遊技場の島台に設置する際も、背向列設されるパチンコ機 1 の背面において、相手方のパチンコ機の背面に突出する配線等を気にすることなく、きわめてスムーズに設置することができる。

【 0 4 7 3 】

[2 . 遊技盤の詳細構成]

続いて、本実施形態のパチンコ機 1 における遊技盤 4 の詳細な構成について、まず、図 1 5 1 乃至図 1 5 9 を参照して説明する。図 1 5 1 は、遊技盤の正面図であり、図 1 5 2 は、遊技盤を斜め右前から見た斜視図である。図 1 5 3 は、遊技盤を斜め左前から見た斜視図であり、図 1 5 4 は、遊技盤を斜め後から見た斜視図である。また、図 1 5 5 は、遊

10

20

30

40

50

技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め前から見た斜視図であり、図 1 5 6 は遊技盤を構成する主な部材毎に分解して斜め後から見た斜視図である。図 1 5 7 (A) は遊技盤におけるアタッカユニット、サイド入賞口部材、及びゲート部材を斜め前から示す斜視図であり、(B) は (A) を斜め後から示す斜視図である。更に、図 1 5 8 (A) は遊技盤におけるセンター役物を斜め前から示す斜視図であり、(B) は (A) を斜め後から示す斜視図であり、図 1 5 9 は遊技盤におけるセンター役物を斜め後下から示す斜視図である。

【 0 4 7 4 】

図示するように、本実施形態のパチンコ機 1 における遊技盤 4 は、外レール 6 0 2 及び内レール 6 0 3 を有し、遊技者が操作ハンドル部 4 6 1 を操作することで遊技媒体としての遊技球 (単に「球」とも称す) が打ち込まれる遊技領域 6 0 5 の外周を区画形成する枠状の前構成部材 6 0 1 と、前構成部材 6 0 1 の後側に取付けられ遊技領域 6 0 5 を閉鎖するように配置される遊技パネル 6 0 0 と、遊技領域 6 0 5 の外側でアウト口 6 0 6 よりも右側の前構成部材 6 0 1 下部に配置された機能表示ユニット 6 4 0 と、機能表示ユニット 6 4 0 の前面に貼り付けられる機能表示シール 6 4 9 と、遊技領域 6 0 5 内の左右方向略中央でアウト口 6 0 6 の上側に配置され遊技パネル 6 0 0 の前面に支持されるアタッカユニット 2 0 0 0 と、アタッカユニット 2 0 0 0 の左側で遊技領域 6 0 5 の外周に沿って配置され遊技パネル 6 0 0 の前面に支持されるサイド入賞口部材 2 1 0 0 と、遊技領域 6 0 5 内の上下方向中央からやや上寄り左側に配置され遊技パネル 6 0 0 の前面に支持されるゲート部材 2 2 0 0 と、遊技領域 6 0 5 の略中央部分に配置され遊技パネル 6 0 0 に支持される枠状のセンター役物 2 3 0 0 と、遊技パネル 6 0 0 の後側に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、裏ユニット 3 0 0 0 の後側に透明な遊技パネル 6 0 0 及びセンター役物 2 3 0 0 の枠内を通して遊技者側から視認可能に取付けられ所定の演出画像を表示可能な演出表示手段としての液晶表示装置 1 4 0 0 と、を主に備えている。

【 0 4 7 5 】

本実施形態の遊技盤 4 における液晶表示装置 1 4 0 0 は、二つの液晶表示膜、すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b と、バックライト 1 4 0 6 (図 1 7 9 を参照) が枠体 1 4 0 0 c に組み付けられて構成されている (図 1 5 5)。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b とは、枠体 1 4 0 0 c の内部に枠体 1 4 0 0 c の裏側から組み付けられるが、図 1 5 5 では、理解の容易のため枠体 1 4 0 0 c の前方に第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b とを図示している。また、図 1 5 6 では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b とが枠体 1 4 0 0 c に組み付けられてなる液晶表示装置 1 4 0 0 の外観図のみを図示しており、図の煩雑を避けるため、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b を単体では図示していない。二枚の表示パネル 1 4 0 0 a、1 4 0 0 b は、互いに前後方向に離反して配置された多層構造とされており、例えば、前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a にキャラクタを、後側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に背景を夫々表示させることで、遊技者側から見ると奥行き感のある擬似的な画像を表示させることができるようになっている。この液晶表示装置 1 4 0 0 の後側には、周辺基板 4 0 1 0 を収容した周辺基板ボックス 6 2 2 と、液晶表示装置 1 4 0 0 内を空冷する複数の冷却ファンとが備えられている。この液晶表示装置 1 4 0 0 は、裏ユニット 3 0 0 0 における裏箱 6 2 1 の後側にロック部材 3 1 3 4 を介して脱着可能に取付けられている。

【 0 4 7 6 】

第 1 表示パネル 1 4 0 0 a 及び第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は、矩形型の透明電極を用いた透明の液晶パネルで形成されている。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は、本実施形態では、同一の画素数、アスペクト比、大きさの液晶パネルである。バックライトは、液晶制御基板 4 1 5 0 内に構築されたインバータ回路 (図示省略) によって点灯される冷陰極管、または、白色の LED から形成されている。枠体 1 4 0 0 c に組み付けられた状態で、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b との間隔は、L a とされている。

【 0 4 7 7 】

10

20

30

40

50

第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bは、それぞれ、LCDドライバ（液晶駆動回路）が組み込まれており、後述する液晶制御基板4150によって制御され、演出図柄、キャラクタ画像、または、背景画像等、種々の画像を表示し、表示態様を変化させることが可能である。本実施形態では、液晶表示装置1400において、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bは、平行に配置されている。また、図155に示すように、第2表示パネル1400bは、遊技者から見て、第1表示パネル1400aの後方であって、第1表示パネル1400aと重なり合うように配置されている。詳しくは、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bは、第1表示パネル1400aにおいて、当該表示面に対して垂直な方向から投影した投影図（図示せず）と、第2表示パネル1400bにおいて、当該表示面に対して垂直な方向から投影した投影図（図示せず）とが、一致するように配置されている。従って、液晶表示装置1400において、第1表示パネル1400aが透明状態であり、第2表示パネル1400bに画像が表示された状態であれば、遊技者は、第2表示パネル1400bに表示された画像を視認することが可能となっている。液晶表示装置1400において、第1表示パネル1400aが透明状態であり、第2表示パネル1400bも透明状態であれば、遊技者は、バックライトの色、すなわち、「白色」を視認することになる。

10

【0478】

なお、第1表示パネル115a、または、第2表示パネル1400bは、透過型MEMS（Micro Electro Mechanical Systems）を用いることも可能である。バックライトとしては、電球、蛍光灯、エレクトロルミネッセンスパネル（ELP）、を用いることも可能である。また、第1表示パネル115a、及び、第2表示パネル1400bは、有機ELまたはプラズマディスプレイを用いることも可能である。この場合、バックライトを用いず、黒色の背景パネルを、遊技者から見て、第2表示パネル1400bの後方に配置する。

20

【0479】

第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとの間隔Laは、液晶表示装置1400において、例えば、遊技者に対して奥行き感溢れた視覚効果が得られる好適な距離となるように、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bの大きさや、これら表示パネルに表示する画像の表示態様等に基づいて、適宜設定される。具体的には、間隔Laは、例えば、5～40mmに設定され、好ましくは、10～25mmに設定され、より好ましくは、15～20mmに設定される。間隔Laが狭すぎると、演出表示において奥行き感に溢れる視覚効果が遊技者に感じられにくくなり、また、間隔Laが広すぎると、演出表示が遊技者に不自然に見えるおそれがあるため、間隔Laは、演出表示の具体的内容等に応じて、遊技者に最も効果的に見える値に設定されることが好ましい。

30

【0480】

[2-1. アタッカユニット]

本実施形態のパチンコ機1における遊技盤4のアタッカユニット2000は、図157等に示すように、遊技パネル600における左右方向中央の下部に形成された開口部600eに対して、前側から挿入された上で、遊技パネル600の前面に固定されるものである。このアタッカユニット2000は、遊技領域605内へ打ち込まれた遊技球が受入可能とされた複数の受入口（入賞口）を有しており、具体的には、左右方向の略中央で上部に配置された第一始動口2001と、第一始動口2001の下側に配置された第二始動口2002と、第二始動口2002の下側に配置され第一始動口2001や第二始動口2002よりも左右方向へ大きく延びた区形状の大入賞口2003と、大入賞口2003の左側やや上寄りに配置された一般入賞口2004と、を備えている。

40

【0481】

アタッカユニット2000の第一始動口2001は、上側が開放されており遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。この第一始動口2001へ受入れられた遊技球は、後述する裏ユニット3000の裏箱621の前面に形成された第一始動口誘導通路621g内の第一始動口センサ3115に検出された後に下方へ排出されるようになっている。

50

【0482】

一方、第一始動口2001の下側に配置された第二始動口2002は、第一始動口2001との間に始動口ソレノイド2010により拡開可能な一对の可動片2005が配置されており、一对の可動片2005が略垂直に立上った状態では第一始動口2001と一对の可動片2005とによって第二始動口2002へ遊技球が受入不能となるのに対して、一对の可動片2005が左右方向へ拡開した状態では第二始動口2002へ遊技球が受入可能となるようになっている。つまり、第二始動口2002が一对の可動片2005により可変入賞口となっている。なお、一对の可動片2005は、後述するゲート部材2200のゲートセンサ2202による遊技球の通過の検出に基づいて始動口ソレノイド2010の駆動により開閉されるようになっている。この第二始動口2002へ受入れられた遊技球は、アタッカユニット2000内に備えられた第二始動口センサ2012で検出された後に、下方へ排出されるようになっている。

10

【0483】

また、アタッカユニット2000の大入賞口2003は、その開口を閉鎖可能な横長矩形形状の開閉部材2006によって開閉可能とされている。この開閉部材2006は、下辺が回動可能に軸支されており、略垂直な状態では大入賞口2003を閉鎖して遊技球を受入不能とすることができると共に、上辺が前側へ移動するように回動すると大入賞口2003を開放して遊技球を受入可能とすることができるようになっている。この大入賞口2003へ受入れられた遊技球は、アタッカユニット2000内に備えられたカウントセンサ2014によって検出された後に下方へ排出されるようになっている。また、開閉部材2006は、通常の遊技状態では大入賞口2003を閉鎖した状態となっており、第一始動口2001や第二始動口2002へ遊技球が受入れられる（始動入賞する）ことに基づいて行われる抽選（特別抽選）の結果（特別抽選結果）に応じて（特別抽選結果が「大当たり」又は「小当たり」の時に）アタッカソレノイド2016の駆動により開閉するようになっている。

20

【0484】

更に、アタッカユニット2000の一般入賞口2004は、図示するように、左上向きに開放されており、遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。このアタッカユニット2000の一般入賞口2004へ受入れられた遊技球は、後述する裏ユニット3000の裏箱621の前面に形成された一般入賞口誘導通路621h内の一般入賞口センサ3108によって検出された後に下方へ排出されるようになっている。

30

【0485】

また、アタッカユニット2000には、第一始動口2001の左右両側を発光装飾させる始動口サイド装飾基板2020と、大入賞口2003内を発光装飾させる大入賞口装飾基板（図示は省略する）と、始動口サイド装飾基板2020及び大入賞口装飾基板と接続されると共に一般入賞口2004の下側を発光装飾させ、後述するランプ駆動基板3120と接続される左下中継基板2022と、始動口ソレノイド2010、第二始動口センサ2012、カウントセンサ2014、及びアタッカソレノイド2016が夫々接続されると共に、それらと後述する主制御基板4100やパネル中継基板3124とを中継するアタッカユニット中継端子板2024とを備えている。

40

【0486】

[2-2. サイド入賞口部材]

また、遊技盤4におけるサイド入賞口部材2100は、遊技パネル600における左右方向中央から左寄りの下部で、アタッカユニット2000が挿入固定される開口部600eよりも左側に形成された開口部600eに対して、前側から挿入された上で、遊技パネル600の前面に固定されるものであり、アタッカユニット2000における正面視左側の一般入賞口2004と並ぶように遊技領域605の外周に沿って配置された三つの一般入賞口2101を備えている。これら二つの一般入賞口2101は、図示するように、上方に開放されており、遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。

【0487】

50

また、サイド入賞口部材 2 1 0 0 には、その左上端部に、左側の端部が遊技領域 6 0 5 の外周と略接するような位置に配置され、右側の端部へ向うに従って低くなるように傾斜したサイド棚部 2 1 0 2 を備えており、サイド棚部 2 1 0 2 によって遊技領域 6 0 5 の外周に沿って流下してきた遊技球を遊技領域 6 0 5 の中央側へ寄せることができるようになっている。なお、三つの一般入賞口 2 1 0 1 は、サイド棚部 2 1 0 2 の右側の端部よりも右側へ配置されており、棚部 2 1 0 2 により遊技球が遊技領域 6 0 5 の中央側へ寄せられても、一般入賞口 2 1 0 2 へ入賞する可能性があるようになっている。

【 0 4 8 8 】

このサイド入賞口部材 2 1 0 0 は、全体的に透光性を有するように形成されており、図示は省略するが、内部に、表面に複数の LED が実装されたサイドランプ装飾基板が配置

10

【 0 4 8 9 】

[2 - 3 . ゲート部材]

更に、遊技盤 4 におけるゲート部材 2 2 0 0 は、遊技パネル 6 0 0 における左右方向中央よりも左側で上下方向中央からやや上寄りの位置に形成された開口部 6 0 0 e に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル 6 0 0 の前面に固定されるものである。このゲート部材 2 2 0 0 は、遊技球が一つのみ通過可能な幅のゲート 2 2 0 1 を有しており、そのゲート 2 2 0 1 内に配置されたゲートセンサ 2 2 0 2 によりゲート 2 2 0 1 を通過した遊技球を検出することができるようになっている。

20

【 0 4 9 0 】

[2 - 4 . センター役物]

また、遊技盤 4 におけるセンター役物 2 3 0 0 は、透明な遊技パネル 6 0 0 の略中央を貫通するように大きく形成された開口部 6 0 0 e に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル 6 0 0 の前面に固定されるものであり、図示するように、遊技領域 6 0 5 の大半を占める大きさで枠状に形成され、正面視右側の外周面は遊技領域 6 0 5 の外周との間で遊技球の外径よりも若干大きい隙間が形成されるように円弧状に形成されていると共に、左側の外周面は遊技領域 6 0 5 の外周との間で所定幅の領域が形成されるように垂下した略直線上に形成されている。

【 0 4 9 1 】

このセンター役物 2 3 0 0 は、図 1 5 8 及び図 1 5 9 等に示すように、遊技パネル 6 0 0 の略中央で大きく開口する開口部 6 0 0 e の内周に略沿った枠状のセンター台枠 2 3 0 1 を備えている。このセンター台枠 2 3 0 1 は、遊技パネル 6 0 0 の前面と当接する薄板状で枠状に形成されたフランジ部 2 3 0 1 a と、フランジ部 2 3 0 1 a から遊技パネル 6 0 0 の開口部 6 0 0 e 内へ向かって延出する挿入壁部 2 3 0 1 b とを備えている。また、センター役物 2 3 0 0 は、センター台枠 2 3 0 1 の前面に取付けられ遊技領域 6 0 5 内へ突出する前壁部材 2 3 1 0 と、センター台枠 2 3 0 1 の下部に配置されるステージ部材 2 3 2 0 と、センター台枠 2 3 0 1 の上部に配置されパチンコ機 1 のコンセプトを遊技者に認識させることが可能なロゴ装飾体 2 3 3 0 と、を備えている。

30

【 0 4 9 2 】

センター役物 2 3 0 0 の前壁部材 2 3 1 0 は、遊技パネル 6 0 0 の前面から前側へ突出することで、遊技領域 6 0 5 内で遊技パネル 6 0 0 の前面に沿って流下する遊技球が、枠内へ侵入するのを防止することができると共に、図示するように、表面が所定形状に形成されており、遊技領域 6 0 5 内を装飾することができるようになっている。この前壁部材 2 3 1 0 には、上側の外周面における左右方向の略中央の位置から左側に形成され左方向へ向うに従って低くなるように傾斜した階段状の上棚部 2 3 1 1 と、上棚部 2 3 1 1 よりも右側に形成され正面視で略円形状の遊技領域 6 0 5 の外周に沿って略平行に延びる外周誘導壁 2 3 1 2 と、左側の外周面に開口し遊技領域 6 0 5 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 2 3 1 3 (図 1 5 3 を参照) と、ワープ入口 2 3 1 3 に進入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口 2 3 1 4 と、を備えている。

40

50

【0493】

この前壁部材2310は、遊技領域605内の上部へ打ち込まれた遊技球が、上棚部2311へ流下するとセンター役物2300の左側を流下させることができると共に、上棚部2311よりも右側の外周誘導壁2312へ流下（進入）した遊技球を、センター役物2300の右側を流下して一気に遊技領域605の下部へ流下するようになっている。つまり、センター役物2300における上棚部2311よりも右側の外周誘導壁2312へ遊技球が進入するように遊技球を打ち込むと、遊技球の流下を楽しむ機会が少なくなるようになっているので、遊技球の打込強さを適宜調整させることができ、緊張感を維持させて漫然とした遊技となるのを抑制することができるようになっている。

【0494】

また、センター役物2300のステージ部材2320は、前壁部材2310のワープ出口2314から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後にアタッカユニット2000の上側の遊技領域605内へ放出させることができるものである。このステージ部材2320は、ワープ出口2314から放出された遊技球が供給される第一ステージ2321と、第一ステージ2321の前側に配置され第一ステージ2321から遊技球が供給されると共に遊技領域605内へ遊技球を放出可能とされた第二ステージ2322と、を備えている。この第一ステージ2321は、左右方向の中央よりも左右両側が最も低くなるような滑らかな波面状に形成されていると共に、第二ステージ2322は、左右方向の略中央が低くなるような湾曲面状に形成されている。

【0495】

また、ステージ部材2320は、第一ステージ2321の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口2323が形成されており、チャンス入口2323へ進入した遊技球が左右方向略中央で第二ステージ2322よりも下側の位置に開口したチャンス出口2324から遊技領域605内へ放出されるようになっている。このチャンス出口2324は、図示するように、アタッカユニット2000における第一始動口2001の直上に配置されており、チャンス出口2324から放出された遊技球は、高い確率で第一始動口2001へ受け入れられる（入賞する）ようになっている。なお、本実施形態のセンター役物2300におけるステージ部材2320は、部分的に透明な部材で形成されている。

【0496】

更に、センター役物2300のロゴ装飾体2330は、図示するように、枠の上部で上棚部2311や外周誘導壁2312の前側に配置されており、パチンコ機1のコンセプトを示す「MATRIX」の文字をレリーフ状に形成したものである。本実施形態のロゴ装飾体2330は、左右の「M」と「X」のロゴ固定体2330aが位置不変に固定されていると共に、中間の「A T R R I」のロゴ可動体2330bが前後方向へ伸びた軸周りに回転できるようになっている。このロゴ装飾体2330は、詳述すると、左右方向へ離反して配置され前壁部材2310に固定された二つのロゴ固定体2330aと、二つのロゴ固定体2330bの間に配置され左右方向の略中央でセンター台枠2301に対して前後方向へ伸びる所定軸周りに回転可能に軸支された横長のロゴ可動体2330bと、ロゴ可動体2330bの後側に固定され所定軸と同心円上にギア歯を有した円弧状の可動体側ギア（図示は省略する）と、可動体側ギアと噛合する円盤状の駆動ギア（図示は省略する）と、駆動ギアを回転駆動させセンター台枠2301に固定されたロゴ装飾体駆動モータ2333と、ロゴ装飾体2330bの後側に固定されセンター台枠2301に形成された円弧状のスリット2301cから後方へ突出する検知片2334aを有した検知部材2334と、検知部材2334の検知片2334aを検知可能とされセンター台枠2301の後側に固定された回転検知センサ2335と、を主に備えている。

【0497】

また、ロゴ装飾体2330は、図示は省略するが、左右のロゴ固定体2330aの後側に配置され前面に複数のLEDが実装されたロゴ固定体装飾基板と、ロゴ可動体2330bの後側でロゴ可動体2330bと共に回転可能に配置され前面に複数のLEDが実装さ

10

20

30

40

50

れたロゴ可動体装飾基板と、を備えている。このロゴ装飾体 2320 は、ロゴ装飾体駆動モータ 2333 の回転軸を所定回転角度の範囲内で正転・逆転を繰返すことで、ロゴ可動体 2330b を所定軸周りに揺動するように回動させることができると共に、ロゴ固定体装飾基板及びロゴ可動体装飾基板によって、ロゴ固定体 2330a 及びロゴ可動体 2330a を適宜発光装飾させることができるようになっている。

【0498】

また、センター役物 2300 は、正面視でステージ部材 2320 が配置された位置よりも右側且つ下側の位置に、軸方向が前後方向へ短く延び上方が開放された略円筒形状の收容部 2340 を備えている。この收容部 2340 は、後述する裏ユニット 3000 における右可動装飾体ユニット 3300 における右可動装飾体 3301 の基端側や基端装飾部材 3326 等の外周を覆うものである。この收容部 2340 と第一ステージ 2321 及び第二ステージ 2322 との間には、上端が左右方向の中央側へ倒れるように上方へ延びる板状の転動規制部 2341 を備えており、この転動規制部 2341 によってステージ 2321, 2322 上に供給された遊技球が收容部 2340 側へ侵入するのを防止することができるようになっている。なお、本実施形態では転動規制部 2341 の高さが、遊技球の外径に対して約 5 倍の高さとされている。

10

【0499】

また、センター役物 2300 は、図 159 及び図 180 等に示すように、枠の上部で背面視左側の端部付近に、下方へ向かって露出するように取付けられた板状の伸長規制部材 2350 を更に備えており、伸長規制部材 2350 は、エラストマーからなる反発係数の極めて低い衝撃吸収板とされている。この伸縮規制部材 2350 は、詳細は後述するが、右可動装飾体 3301 が略直立状態となった第一位置の時に、右可動装飾体 3301 の先端の直上に位置するように配置されており、第一位置の状態では伸長した右可動装飾体 3301 の先端が当接するようになっており、その先端が当接することで右可動装飾体 3301 がこれ以上伸長するのを規制することができるようになっている。

20

【0500】

更に、センター役物 2300 には、詳細な図示は省略するが、枠に沿って複数の装飾基板が備えられており、各装飾基板に実装された LED を適宜発光させることで、センター役物 2300 を発光装飾させることができるようになっている。

30

【0501】

[2 - 5 . 裏ユニット]

続いて、本実施形態のパチンコ機 1 における遊技盤 4 の裏ユニット 3000 の詳細な構成について、図 160 乃至図 188 を主に参照して説明する。図 160 (A) は裏ユニットを斜め前から見た斜視図であり、(B) は裏ユニットを斜め後から見た斜視図である。図 161 は、裏ユニットを主な構成毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 162 は、裏ユニットを主な構成毎に分解して斜め後から見た分解斜視図である。図 163 は裏ユニットにおける裏箱ユニットを主な構成毎に分解して斜め前から見た斜視図であり、図 164 は、裏箱ユニットを主な構成毎に分解して斜め後から見た斜視図である。また、図 165 は、左可動装飾体ユニットをスライドラックカバーと昇降レールカバーとを外した状態で示す斜視図であり、図 166 は、左可動装飾体ユニットの動きを示す説明図である。

40

【0502】

また、図 167 (A) は裏ユニットにおける右可動装飾体ユニットを斜め前から見た斜視図であり、(B) は右可動装飾体ユニットを斜め後から見た斜視図である。図 168 は右可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め前から見た分解斜視図であり、図 169 は右可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め後から見た分解斜視図である。図 170 は右可動装飾体ユニットにおける右可動装飾体の回動動作を示す説明図であり、図 171 は右可動装飾体ユニットにおける右可動装飾体の伸縮動作を示す説明図である。図 172 は裏ユニットにおける上部左可動装飾体ユニットを斜め前から見た斜視図であり、図 173 は上部左可動装飾体ユニットを斜め後から見た斜視図であり、図 174 は上部左

50

可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め前上から見た分解斜視図であり、図175は上部左可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して斜め後下から見た分解斜視図である。図176(A)は裏ユニットにおける上部中可動装飾体ユニットを斜め前から見た斜視図であり、(B)は上部中可動装飾体ユニットを斜め後から見た斜視図であり、図177(A)は上部中可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(B)は上部中可動装飾体ユニットを主な構成毎に分解して後から見た分解斜視図である。

【0503】

更に、図178は遊技盤を右斜め上から見た斜視図であり、図179は図151におけるア-ア線において切断した断面図であり、図180は遊技盤を右斜め下から見た斜視図である。図181は左可動装飾体が右方向へ移動した状態を示す遊技盤の正面図であり、図182は右方向へ移動した左可動装飾体の副装飾体が上昇した状態を示す遊技盤の正面図である。図183は右可動装飾体が直立状に回動した状態を示す遊技盤の正面図であり、図184は右可動装飾体が左側へ回動すると共に上部左可動装飾体が降下した状態を示す遊技盤の正面図であり、図185は図184の状態から右可動装飾体が伸長した状態を示す遊技盤の正面図であり、更に、図186は図185の状態から右可動装飾体が更に伸長した状態を示す遊技盤の正面図である。図187は、上部中可動装飾体の動きを示す説明図である。図188は、裏ユニットの液晶表示装置よりも上側の部分で遊技盤と共に横方向へ切断した断面図である。

10

【0504】

本実施形態の遊技盤4における裏ユニット3000は、遊技パネル600の後側に配置固定されており、図示するように、遊技パネル600から所定距離後側へ離れた位置に液晶表示装置1400を支持すると共に遊技パネル600の後側に取付けられる裏箱621を有した裏箱ユニット3100と、裏箱ユニット3100の裏箱621内で液晶表示装置1400の左端付近に配置される左可動装飾体ユニット3200と、裏箱621内で液晶表示装置1400の右端付近に配置される右可動装飾体ユニット3300と、裏箱621内で液晶表示装置1400の上側且つ左右方向中央よりも左側に配置される上部左可動装飾体ユニット3400と、裏箱621内で液晶表示装置1400の上側且つ左右方向の略中央に配置される上部中可動装飾体3500と、を主に備えている。

20

【0505】

30

[2-5A. 裏箱ユニット]

裏ユニット3000における裏箱ユニット3100は、図163及び図164等に示すように、裏ユニット3000の骨格を形成し遊技パネル600の後側に取付けられ前側が開放された箱状の裏箱621と、裏箱621内で正面視右端に配置される縦長の右装飾体3102と、右装飾体3102の後側に配置され前面に複数のLEDが実装された右装飾体装飾基板31404と、裏箱621内の前面下部でサイド入賞口部材2100と対応した位置に配置され、サイド入賞口部材2100の各一般入賞口2101と夫々対応し上下方向へ延びた複数の誘導通路3106a, 3106b, 3106cを備えた裏箱誘導部材3106と、裏箱誘導部材3106の誘導通路3106a, 3106b, 3106c内を流通する遊技球を検出可能な一般入賞口センサと、を備えている。本実施形態では、裏箱誘導部材3106における左側の二つの誘導通路3106a, 3106bが、下流側で合流するように形成されており、その合流した位置よりも下側に一般入賞口センサ3108が取付けられるようになっている。

40

【0506】

また、裏箱ユニット3100には、裏箱621内で正面視右上隅に配置される排気ファン3112と、排気ファン3112の前端を覆うように裏箱621内に固定されるファン取付けカバー3114と、を備えている。排気ファン3112は、シロッコファンとされており、図示は省略するが、左側面に吸込み口が形成されていると共に、底面に排出口が形成されている。詳細は後述するが、この排気ファン3112によって裏箱621内上部に籠った熱気を外部へ排出することができるようになっている。

50

【0507】

更に、裏箱ユニット3100には、裏箱621の後側下部に配置されランプ駆動基板3120を収容した横長矩形形状のランプ駆動基板ボックス3122と、裏箱621の後側に固定されランプ駆動基板ボックス3122の背面視で左側に配置されたパネル中継基板3124と、パネル中継基板3124の背面視で左側に配置されランプ駆動基板3120と後述する右可動装飾体ユニット3300の右装飾体上装飾基板、右装飾体中装飾基板3303c、及び右装飾体下装飾基板3338等との接続を中継する右下駆動中継基板3126と、裏箱621の上部に配置された横長矩形形状の上部抵抗基板3128と、右下駆動中継基板3126の上側で裏箱621の後側の背面視で左側に配置され上下方向へ長く延びた矩形形状の中部抵抗基板3130と、裏箱621の後側でランプ駆動基板ボックス3122よりも前側に配置された下部抵抗基板3132と、を備えている。

10

【0508】

このパネル中継基板3124は、後述する主制御基板4100と周辺制御基板4140との接続を中継するものである。また、パネル中継基板3124は、主制御基板4100と、磁気検出センサ3116、カウントセンサ2014、一般入賞口センサ3108、ゲートセンサ2202、始動口ソレノイド2010、アタッカソレノイド2016、及び機能表示基板640aとの接続を中継するものでもある。

【0509】

一方、ランプ駆動基板3120は、遊技盤4に備えられた各装飾基板2020, 3104, 3205, 3303c, 3338, 3414, 3524等を実装されたLEDを駆動したり、各可動装飾体2330, 3201, 3301, 3401, 3501を駆動する駆動モータ2333, 3220, 3244, 3314, 3348, 3404, 3504やソレノイド3514を駆動したりする他に、扉枠5に備えられたトップランプ電飾ユニット200の左回転灯モータ245、右回転灯モータ265、及び中央回転灯モータ285を駆動するものである。なお、ランプ駆動基板3120は、その回路上で比較的発熱量の大きい抵抗器のみを取出して上部抵抗基板3128、中部抵抗基板3130、及び下部抵抗基板3132に夫々分けて備えるようにすると共に、それら抵抗基板3128, 3130, 3132を裏箱621の後側で後方へ露出させるようにしており、放熱効果を高めるようにしていると共に熱影響が及ぼされるのを可及的に回避させるようにしている。

20

【0510】

また、裏箱ユニット3100には、裏箱621の後側に取付けられ液晶表示装置1400を脱着可能に保持するロック部材3134と、裏箱621内で裏箱誘導部材3106の左側に配置され後述する左可動装飾体ユニット3200における主装飾体駆動モータ3220や副装飾体駆動モータ3244等とランプ駆動基板3120とを中継する左下駆動中継基板3136と、裏箱621内の右下隅に配置され後述する右可動装飾体ユニット3300における右可動装飾体3301における右装飾体ベース3302の下端を摺動可能に案内する右下案内部材3138と、を更に備えている。

30

【0511】

この裏箱ユニット3100における裏箱621は、図示するように、前側が開放された箱状に形成され、前端に外方へ突出するフランジ状の固定部621aが複数備えられており、この固定部621aを介して遊技パネル600の後側に固定されるようになっている。また、裏箱621は、後壁621bの略中央に矩形形状の開口621cが形成されており、この開口621cを通して後側に支持される液晶表示装置1400が遊技者側から視認できるようになっている。なお、本実施形態では、開口621cが後壁621bから前方へ延びだしたような矩形の筒状に形成されており、この筒状の開口621c内に後側から液晶表示装置1400が嵌り込むようになっている。また、この筒状の開口621cによって、裏箱621内では、開口621cの外周が後方へ窪んだような形態となっている。

40

【0512】

また、裏箱621は、筒状に形成された開口621cの左右の周壁と裏箱621の外壁との間を繋ぐ複数の補強リブ621dと、開口621cの前端左下隅に三角形で板状の補

50

強部 6 2 1 e と、開口 6 2 1 c の底部を形成し液晶表示装置 1 4 0 0 を載置支持可能な載置部 6 2 1 f と、を備えている。これら補強リブ 6 2 1 d によって筒状の開口 6 2 1 c の強度・剛性が高められていると共に、補強部 6 2 1 e によって載置部 6 2 1 f 前端が下方へ撓むのを防止するようにしており、液晶表示装置 1 4 0 0 の重量を十分に支持することができるようになっている。

【0513】

更に、裏箱 6 2 1 は、開口 6 2 1 c の下側前面に、アタッカユニット 2 0 0 0 の第一始動口 2 0 0 1 に受け入れられた遊技球を下方へ誘導する第一始動口誘導通路 6 2 1 g と、アタッカユニット 2 0 0 0 の一般入賞口 2 0 0 4 に受け入れられた遊技球を下方へ誘導する一般入賞口誘導通路 6 2 1 h と、が形成されている。この第一始動口誘導通路 6 2 1 g は、左右方向の略中央から右下へ向かってクランク状に延びると共に前側が開放された状態で形成されている。この第一始動口誘導通路 6 2 1 g の途中には、第一始動口センサ 3 1 1 5 が後側から取付けられており、第一始動口センサ 3 1 1 5 によって第一始動口 2 0 0 1 へ受け入れられて第一始動口誘導通路 6 2 1 g 内を流通する遊技球を検出することができるようになっている。一方、一般入賞口誘導通路 6 2 1 h は、左右方向中央からやや左寄りの位置に第一始動口誘導通路 6 2 1 g よりも短く下方へ向かって直線状に延びると共に、前側が開放された状態で形成されている。この一般始動口誘導通路 6 2 1 h の途中には、一般入賞口センサ 3 1 0 8 が後側から取付けられており、アタッカユニット 2 0 0 0 の一般入賞口 2 0 0 4 に受け入れられて一般入賞口誘導通路 6 2 1 h 内を流通する遊技球を検出することができるようになっている。

10

20

【0514】

また、裏箱 6 2 1 には、アタッカユニット 2 0 0 0 における第一始動口 2 0 0 1 と対応した位置に磁気検出センサ 3 1 1 6 を支持する磁気センサ支持部 6 2 1 i を備えており、磁気センサ支持部 6 2 1 i に支持された磁気検出センサ 3 1 1 6 によって、遊技球を誘導させるような不審な磁気を検出することができるようになっている。

【0515】

また、裏箱 6 2 1 には、第一始動口誘導通路 6 2 1 g の右側に、センター役物 2 3 0 0 におけるステージ部材 2 3 2 0 へ供給されて左右方向へ転動する遊技球が、何らかの理由により第一ステージ 2 3 2 1 や第二ステージ 2 3 2 2 の右端の転動規制部 2 3 4 1 を越えて、それらの右側の収容部 2 3 4 0 側へ侵入した時に、侵入した遊技球を排出するための侵入球排出通路 6 2 1 j が形成されている。この侵入球排出通路 6 2 1 j は、前側が開放された形態とされており、裏箱ユニット 3 1 0 0 には、侵入球排出通路 6 2 1 j の前側を閉鎖すると共に、侵入球排出口 3 1 1 7 を形成する球排出通路カバー 3 1 1 8 を備えている（図 1 7 8 及び 1 7 9 等を参照）。

30

【0516】

更に、裏箱 6 2 1 には、開口 6 2 1 c の上側に前側が開放された横長の駆動モータ収容部 6 2 1 k が形成されている。駆動モータ収容部 6 2 1 k は、正面に右端に排気ファン 3 1 1 2 が取付けられるようになっており、排気ファン 3 1 1 2 が取付けられる位置の後側に下方へ向かって開口する換気口 6 2 1 l が形成されている（図 1 8 8 を参照）。排気ファン 3 1 1 2 によってこの換気口 6 2 1 l から駆動モータ収容部 6 2 1 k 内の空気（熱気）が排出されるようになっている。ところで、駆動モータ収容部 6 2 1 k は、裏箱 6 2 1 を遊技パネル 6 0 0 へ取付けた状態で正面視左端の一部が遊技パネル 6 0 0 や前構成部材 6 0 1 の切欠部 6 1 2 から前側へ臨むようになっており（図 1 5 1 等を参照）、排気ファン 3 1 1 2 によってこの部分から駆動モータ収容部 6 2 1 k 内へ空気が吸引され、上記の換気口 6 2 1 l から排出されるようになっている。

40

【0517】

裏箱 6 2 1 における駆動モータ収容部 6 2 1 k は、図 1 8 8 に示すように、センター役物 2 3 0 0 のロゴ装飾体駆動モータ 2 3 3 3 や、後述する左可動装飾体ユニット 3 2 0 0 における副装飾体駆動モータ 3 2 4 4、上部左可動装飾体ユニット 3 4 0 0 の上部左駆動モータ 3 4 0 4、及び上部中可動装飾体ユニット 3 5 0 0 の上部中回動駆動モータ 3 5 0

50

4、を収容するように形成されており、それら駆動モータ2333, 3244, 3404, 3504からの熱を排気ファン3112によって外部へ排出することができると共に、駆動モータ収容部621kの左端から吸引流入する空気によって、それら駆動モータ2333, 3244, 3404, 3504を冷却することができるようになっている。これにより、遊技盤4内で熱が籠るのを防止することができ、熱が籠ることで内部の温度が上昇し樹脂部材やハンダ等が溶融して不具合が発生するのを防止することができるようになっている。

【0518】

また裏箱621は、背面視で開口621cの右側に、液晶表示装置1400の左右両辺から外方へ突出する一方(背面視で右辺)の固定片1402を挿入係止する液晶支持部を備えていると共に、開口621cの背面視で左側にロック部材3134が取付けられており、このロック部材3134により液晶表示装置1400の他方(背面視で左辺)の固定片1402を支持することで、液晶表示装置1400が裏箱621の後側に脱着可能に取付けられるようになっている。

【0519】

更に、裏箱621は、詳細な説明は省略するが、各ユニット3200, 3300, 3400, 3500や、各基板3104, 3124, 3126, 31283130, 3132, 3136、及び右装飾体3102やランプ駆動基板ボックス3122等を取付固定するための取付部が適宜位置に形成されている。

【0520】

[2-5B.左可動装飾体ユニット]

裏ユニット3000における左可動装飾体ユニット3200は、図165及び図166等に示すように、所定のアイテムとして携帯電話の形状に形成された左可動装飾体3201を備えている。この左可動装飾体3201は、携帯電話の本体を構成する主装飾体3202と、携帯電話の表示部に相当する部位を開閉する副装飾体3203とで構成されている。この左可動装飾体3201における副装飾体3203は、主装飾体3202における上下方向の略中央から上側の位置で、上下方向へスライドするように左右両側が主装飾体3202によって支持されている。また、副装飾体3203は、左右方向の略中央から上方へ延出する連結棹3203aを有しており、この連結棹3203aにより携帯電話におけるアンテナが表現されている。

【0521】

また、左可動装飾体3201では、副装飾体3203が上昇することでその下側に主装飾体3202との間で後方が視認可能な開口窓3204が形成されるようになっており、この開口窓3204を通して後側の液晶表示装置1400に表示された演出画像を視認することができるようになっている。なお、副装飾体3203が下降位置の時でも、開口窓3204が僅かに開いた状態となるようになっている。

【0522】

更に、左可動装飾体3201は、主装飾体3202の後側に配置され前面に複数のLEDが実装された主装飾体装飾基板3205を備えている(図162を参照)。この主装飾体装飾基板3205によって、主装飾体3205に形成されたテンキー等を適宜発光装飾させることができるようになっている。

【0523】

この左可動装飾体ユニット3200は、左可動装飾体3201を左右方向へ横行させる左横行ユニット3210と、左可動装飾体3201の副装飾体3203を上下方向へ昇降させる左昇降ユニット3240と、を備えている。詳細は後述するが、左横行ユニット3210によって主装飾体3202を副装飾体3203と共に左右方向へ移動させることができ、左昇降ユニット3240によって副装飾体3203を主装飾体3202から上下方向へ移動(昇降)させることができるようになっている。

【0524】

左可動装飾体ユニット3200における左横行ユニット3210は、裏箱621内で液

10

20

30

40

50

晶表示装置 1400 が載置される載置部 621f の下側に配置支持され、左右方向へ延びた主装飾体移動ベース 3212 と、主装飾体移動ベース 3212 によって両端が支持され前後方向へ平行に配置された一对のレール部材 3214 と、一对のレール部材 3214 によって左右方向へスライド可能に支持されると共に左右方向へ延びるラックギア 3216a を有したスライドラック 3216 と、スライドラック 3216 のラックギア 3216a と噛合するピニオンギア 3218 と、ピニオンギア 3218 を回転駆動させ主装飾体移動ベース 3212 の下側に固定された主装飾体駆動モータ 3220 と、基端がスライドラック 3216 の前側左端に固定され上方へ延出する延出端が裏箱 621 の開口 621c よりも上側へ延出し延出端よりも下側の位置で主装飾体 3202 と連結される主装飾体ステータ 3222 と、主装飾体ステータ 3222 の延出端を左右方向へ案内し裏箱 621 に取付けられる延出端案内部材 3224 と、スライドラック 3216 から下方へ延出する検知片 3216b を検知可能とされ主装飾体移動ベース 3212 に固定された主装飾体位置検知センサ 3226 と、を備えている。

10

【0525】

この左横行ユニット 3210 における主装飾体移動ベース 3212 は、所定厚さの金属板を屈曲形成したものであり、左右方向へ長く延びた矩形の本体部 3212a と、本体部 3212a の左右方向（長手方向）両端に上方へ屈曲されレール部材 3214 の両端を支持するレール支持部 3212b と、本体部 3212a の左右両端付近の前側から下方へ屈曲され裏箱 621 に固定するための取付固定部 3212c と、を備えている。本体部 3212a の下側の所定位置には、回転軸が本体部 3212a を貫通して上側へ延びだすように主装飾体駆動モータ 3220 が取付けられるようになっている。また、両端のレール支持部 3212b には、前後方向に並んだ二つの貫通孔が形成されており、その貫通孔にレール部材 3214 の端部が挿通されている。更に、正面視で左側の取付固定部 3212c の前面に、主装飾体位置検知センサ 3226 が取付けられるようになっている。なお、左側の取付固定部 3212c には、アース線 3228 が取付けられている。

20

【0526】

左横行ユニット 3210 のレール部材 3214 は、断面が円形の金属シャフトとされており、両端を主装飾体移動ベース 3212 におけるレール支持部 3212b の貫通孔に挿通させた上で、レール支持部 3212b よりも外側の位置に Eリングを装着することで主装飾体移動ベース 3212 に支持されるようになっている。

30

【0527】

左横行ユニット 3210 のスライドラック 3216 は、左右方向へ長く延び上側が開放された高さの低い箱状に形成されており、左右方向両端の立壁部をレール部材 3214 が貫通することで、レール部材 3214 に対してスライド可能に支持されている。また、図示するように、前側の立壁部の内側にラックギア 3216a が形成されていると共に、底壁部には、主装飾体駆動モータ 3220 の回転軸を挿通可能とされ左右方向へ長く延びたスリット 3216c が形成されている。このスライドラック 3216 の左端前側には、前方へ突出し主装飾体ステータ 3222 の基端を固定するステータ固定部 3216d が形成されており、ステータ固定部 3216d の下面から下方へ検知片 3216b が延びだしている。この左横行ユニット 3210 は、図 161 及び図 162 等に示すように、スライドラック 3216 の上部開口を閉鎖するスライドラックカバー 3230 を更に備えている。

40

【0528】

左横行ユニット 3210 の主装飾体ステータ 3222 は、所定厚さの金属板を屈曲形成したものであり、上下方向へ延び前後方向を向いて配置された板状のステータ本体 3222a と、ステータ本体の下端（基端）から後方へ屈曲されスライドラック 3216 のステータ固定部 3216d に固定される固定片 3222b と、ステータ本体の左辺に沿って後方へ屈曲された補強片 3222c（図 162 を参照）と、を備えている。この主装飾体ステータ 3222 のステータ本体 3222a は、上下方向の略中央やや下側から下端付近までの間が右端から左側へ向かって所定量切欠かれたような形状に形成されており、上下方向の略中央から上側の後面側に、右可動装飾体 3201（主装飾体 3202）が右側へ延出するように連

50

結固定されている。

【0529】

なお、詳細な図示は省略するが、主装飾体ステー3222の上端（延出端）の後面には、上方へ突出する軸部材が取付けられていると共に、軸部材の先端に転動部材が回転可能に軸支されており、その転動部材が延出端案内部材3224によって前後方向を挟まれた状態で案内されるようになっている。

【0530】

一方、左可動装飾体ユニット3200における左昇降ユニット3240は、裏箱621内で開口621cよりも上側の所定位置に取付けられる板状の副装飾体移動ベース3242と、副装飾体移動ベース3242の後側に固定され副装飾体移動ベース3242を貫通して前側へ回転軸が延出する副装飾体駆動モータ3244と、副装飾体駆動モータ3244の回転軸に固定され回転軸とは偏芯した位置に前方へ突出する第一作用軸3246aを有した円盤状の駆動ギア3246と、駆動ギア3246と噛合すると共に駆動ギア3246と同径とされ駆動ギア3246の左側に配置されると共に上下方向に対して第一作用軸3246aと同位相となる位置に前方へ突出する第二作用軸3248aを有した円盤状の従動ギア3248と、第一作用軸3246a及び第二作用軸3248aが左右方向へ夫々摺動可能に挿入される第一移動スリット3250a及び第二移動スリット3250bを有すると共に、第一移動スリット3250a及び第二移動スリット3250bの下側に左右方向へ長く伸び副装飾体3203における連結棒3203aの先端を左右方向へ摺動可能に連結する連結スリット3250cを有した板状のスライド部材3250と、スライド部材3250の左右両辺を上下方向へスライド可能に保持し副装飾体移動ベース3242の前面に固定される一対の昇降レール3252と、昇降レール3252の前側に固定されスライド部材3250の前面を隠蔽可能な板状の昇降レールカバー3254（図161を参照）と、を備えている。

【0531】

この左昇降ユニット3240は、詳細な図示は省略するが、副装飾体移動ベース3242に、従動ギア3248の回転軸と同軸上に配置された円弧状のスリットが形成されていると共に、従動ギア3248の後面に、副装飾体移動ベース3242のスリットを貫通して後側へ延出する検知片が形成されており、その検知片を検知可能な副装飾体位置検知センサ3256が、副装飾体移動ベース3242の後側に取付けられている（図162を参照）。また、駆動ギア3246及び従動ギア3248の前面側には、第一作用軸3246a及び第二作用軸3248aが夫々下死点に位置した時に、互いに対向して一致するように形成されたマーカ-3246b, 3248bを備えており、駆動ギア3245と従動ギア3248とを噛合させる（組立てる）際に、夫々のマーカ-3246b, 3248bを互いに一致させるように噛合させることで、第一作用軸3246aと第二作用軸3248bとを自動的に同位相となるように組立てることができるようになっている。

【0532】

次に、本実施形態の左可動装飾体ユニット3200における左可動装飾体3201の動きについて、主に図151、図166、図181、及び図182を参照して説明する。通常の遊技状態では、左可動装飾体3201は、図151に示すように、センター役物2300の枠内よりも左外側の退避位置に位置しており、正面視では、遊技者側からは殆ど視認することができない状態となっている。この状態では、図166（A）に示すように、左横行ユニット3210におけるスライドラック3216の左端が、主装飾体移動ベース3212における左側のレール支持部3212bの右側と当接した状態となっていると共に、スライドラック3216の検知片3216bが主装飾体位置検知センサ3226によって検知された状態となっている。

【0533】

この状態で、主装飾体駆動モータ3220を駆動してその回転軸に固定されたピニオンギア3218を平面視で反時計回りに回転駆動させると、ピニオンギア3218と噛合するラックギア3216aを有したスライドラック3216が一対のレール部材3214に

10

20

30

40

50

案内されて右方向へ移動することとなる。このスライドラット3216の移動と共に、スライドラック3216のステー固定部3216dに固定された主装飾体ステー3222が移動し、主装飾体ステー3222に支持された左可動装飾体3201が右側へ移動することとなる(図166(B)を参照)。これにより、左可動装飾体3201が、遊技者側より視認不能な退避位置から、視認可能となる液晶表示装置1400の前面側に位置する出現位置へと移動することとなる(図181を参照)。

【0534】

なお、左横行ユニット3210の延出端案内部材3224は、その前後方向の位置が左可動装飾体3210の副装飾体3203と略同じ位置とされており、延出端案内部材3224の直下に副装飾体3203が位置した状態では、副装飾体3203を上昇させることができないようになっている。従って、図166(B)等に示すように、左可動装飾体3201の出現位置は、延出端案内部材3224の右端よりも、右側へ少なくとも副装飾体3203が移動した位置である。

10

【0535】

また、本実施形態では、図示するように、左可動装飾体3201が出現位置に位置した状態でも、スライドラック3216の右端と、主装飾体移動ベース3212における右側のレール支持部3212bとの間に所定量の隙間が形成されるような位置で、主装飾体駆動モータ3220の回転駆動が停止するようになっており、スライドラック3216の右端が右側のレール支持部3212bへ当接するのを回避させるようになっている。また、左可動装飾体3201における副装飾体3203の連結棹3203aは、その上端が左昇降ユニット3240におけるスライド部材3250の連結スリット3250cによって左右方向へ摺動可能に連結されており、一对の昇降レール3252によって左右位置が固定されたスライド部材3250に対して、連結棹3203aつまり左可動装飾体3201が問題なく左右方向へ移動することができるようになっている。

20

【0536】

左可動装飾体3201が出現位置に位置した状態では、左可動装飾体3201が液晶表示装置1400の前面に位置しており、左可動装飾体3201の僅かに開いた開口窓3204から演出画像が見えるようになっている。これにより、初めての遊技者に対しても、副装飾体3203が上昇して開口窓3204が大きくなるのではないかと思わせることができ、左可動装飾体3201の動きだけでなく、副装飾体3203が上昇するか否かにより期待感を抱かせることができ、遊技者の興味を高めることができるようになっている。

30

【0537】

続いて、左可動装飾体3201が出現位置に位置した状態から、今度は、左昇降ユニットによって副装飾体3203を上昇させる。詳述すると、左可動装飾体3201の副装飾体3203が下降位置の状態では、駆動ギア3246及び従動ギア3248に備えられた第一作用軸3246a及び第二作用軸3248aが、夫々同じ高さの下死点に位置していると共に、第一作用軸3246aがスライド部材3250における第一移動スリット3250aの左端に、第二作用軸3248aがスライド部材3250における第二移動スリット3250bの右端に夫々位置した状態となっている。この状態から、左昇降ユニット3240における副装飾体駆動モータ3244を駆動して、駆動ギア3246を正面視で反時計回りに回転させると、駆動ギア3246と噛合する従動ギア3248が時計回りに回転する。そして、これら駆動ギア3246及び従動ギア3248の回転に伴って、第一作用軸3246a及び第二作用軸3248aが、上下方向の位置を同じとしながら下死点の位置から夫々逆方向へ周回移動する、つまり、上下方向が略同位相の状態で行うこととなる。

40

【0538】

これら第一作用軸3246a及び第二作用軸3248aの周回移動に伴って、各作用軸3246a、3248aが、第一移動スリット3250a及び第二移動スリット3250b内を夫々右方向及び左方向へ摺動すると共に、一对の昇降レール3252に案内されたスライド部材3250が上方へスライド移動することとなる。このスライド部材3250

50

の上方移動に伴って、連結スリット 3 2 5 0 c に上端が挿入連結された連結棹 3 2 0 3 a を介して副装飾体 3 2 0 3 が引上げられ、主装飾体 3 2 0 2 に対して副装飾体 3 2 0 3 が上昇する。そして、この副装飾体 3 2 0 3 の上昇により、左可動装飾体 3 2 0 1 の開口窓 3 2 0 4 が上方へ大きく広がることとなる（図 1 6 6 (C) を参照）。

【 0 5 3 9 】

そして、周回する第一作用軸 3 2 4 6 a 及び第二作用軸 3 2 4 8 a が上死点に到達すると、副装飾体駆動モータ 3 2 4 4 の回転駆動が停止して、スライド部材 3 2 5 0 の上方への移動が停止すると共に、副装飾体 3 2 0 3 が上昇位置で停止することとなる。なお、上述したように、出現位置に位置した左可動装飾体 3 2 0 1 は、液晶表示装置 1 4 0 0 の前面に位置しており、副装飾体 3 2 0 3 の上昇によって大きく広がった開口窓 3 2 0 4 から、後側の演出画像を十分に視認することができるようになっている。

10

【 0 5 4 0 】

なお、詳細な図示は省略するが、本実施形態の液晶表示装置 1 4 0 0 では、左可動装飾体 3 2 0 1 の開口窓 3 2 0 4 と対応する領域と、その他の領域とでは、異なる演出画像を表示するようにしており、これにより、開口窓 3 2 0 4 に独立した演出画像が表示されるので、左可動装飾体 3 2 0 1 により見立てられた携帯電話の表示部（開口窓 3 2 0 4）に、あたかも画像が表示されているかのように遊技者を錯覚させることができ、左可動装飾体 3 2 0 1 の可動と共に開口窓 3 2 0 4 に表示される演出画像を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができるようになっている。

【 0 5 4 1 】

また、左昇降ユニット 3 2 4 0 では、第一作用軸 3 2 4 6 a 及び第二作用軸 3 2 4 8 a を、駆動ギア 3 2 4 6 と従動ギア 3 2 4 8 とが噛合する位置から遠ざかる方向へ周回移動させるようにしており、第一作用軸 3 2 4 6 a 及び第二作用軸 3 2 4 8 a が、スライド部材 3 2 5 0 をスライド可能に支持する左右の昇降レール 3 2 5 2 へ近付いた位置で、スライド部材 3 2 5 0 を上下方向へスライドさせるようにしているので、昇降レール 3 2 5 2 とスライド部材 3 2 5 0 との間でガタ付が発生するのを極力低減させることができ、スライド部材 3 2 5 0 をスムーズに昇降させることができるようになっている。

20

【 0 5 4 2 】

一方、左可動装飾体 3 2 0 1 を、退避位置へ復帰させる場合は、上述と逆の動作を行うこととなる。まず、上昇位置にある副装飾体 3 2 0 3 に対して、副装飾体駆動モータ 3 2 4 4 を正面視で時計回りへ回転駆動させることで、駆動ギア 3 2 4 6 及び従動ギア 3 2 4 8 に突設された第一作用軸 3 2 4 6 a 及び第二作用軸 3 2 4 8 a が、夫々上死点から下死点へ向かって下方へ移動するように周回移動し、これら第一作用軸 3 2 4 6 a 及び第二作用軸 3 2 4 8 a の周回移動に伴ってスライド部材 3 2 5 0 も下方へスライドして副装飾体 3 2 0 3 が降下する。そして、第一作用軸 3 2 4 6 a 及び第二作用軸 3 2 4 8 a が下死点に到達すると、副装飾体駆動モータ 3 2 4 4 の回転駆動が停止すると共に、第一作用軸 3 2 4 6 a 及び第二作用軸 3 2 4 8 a の周回移動が停止してスライド部材 3 2 5 0 つまり副装飾体 3 2 0 3 の降下が停止し、副装飾体 3 2 0 3 が下降位置に位置することとなる。

30

【 0 5 4 3 】

副装飾体 3 2 0 3 が下降位置に位置した状態で、今度は、左横行ユニット 3 2 1 0 の主装飾体駆動モータ 3 2 2 0 を、平面視で時計回りに回転駆動させると、ピニオンギア 3 2 1 8 及びラックギア 3 2 1 6 a の噛合によりスライドラック 3 2 1 6 が左方向へ移動すると同時にスライドラック 3 2 1 6 に固定された主装飾体ステー 3 2 2 2 を介して主装飾体 3 2 0 2 が副装飾体 3 2 0 3 と共に左方向へ移動する。その後、スライドラック 3 2 1 6 の検知片 3 2 1 6 b が主装飾体位置検知センサ 3 2 2 6 によって検知されると、主装飾体駆動モータ 3 2 2 0 の回転駆動が停止すると同時に主装飾体 3 2 0 2 の左方向への移動が停止し、主装飾体 3 2 0 2 つまり左可動装飾体 3 2 0 1 が退避位置に位置した状態となり、左可動装飾体 3 2 0 1 が通常の状態に復帰することとなる。

40

【 0 5 4 4 】

このように、本実施形態の左可動装飾体ユニット 3 2 0 0 によると、遊技状態に応じて

50

、液晶表示装置 1400 の左側に隠れていた携帯電話を模した左可動装飾体 3201 が、横行して液晶表示装置 1400 の前面側に出現すると共に、更に、主装飾体 3202 から副装飾体 3203 が上昇して携帯電話の表示部としての開口窓 3204 が拡大するので、二段階に二方向へ移動する左可動装飾体 3201 の動きによって、遊技者を楽しませることができると共に、液晶表示装置 1400 によって拡大した開口窓 3204 に、あたかも画像が表示されているかのような演出画像を表示させることができるので、左可動装飾体 3201 の動きだけでなく、開口窓 3204 に表示される演出画像によっても遊技者を楽しませることができ、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0545】

また、左可動装飾体 3201 が出現すると共に、その開口窓 3204 を介して所定の演出画像を見ることができるので、遊技者に対して何か良いことがありそうな予感を想起させることが可能となり、「大当たり」遊技等の有利遊技状態の発生に対する期待感を高め、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができるようになっている。

10

【0546】

[2-5C. 右可動装飾体ユニット]

裏ユニット 3000 における右可動装飾体ユニット 3300 は、図 167 乃至図 171 等に示すように、上端が尖った長細い形状の右可動装飾体 3301 を備えている。この右可動装飾体 3301 は、基端側（下端側）が前後方向へ延びる軸周りに回動可能とされた右装飾体ベース 3302 と、右装飾体ベース 3302 によって長手方向上側へスライド可能に支持された長尺状の右装飾体本体 3303 と、右装飾体本体 3303 の先端（上端）から長手方向へ進退可能に支持された先端部材 3304 と、を備えている。この右可動装飾体 3301 は、図示するように、基端側が液晶表示装置 1400 よりも下側に配置されており、通常の状態（収縮状態）では、先端（先端部材 3304 の先端）が液晶表示装置 1400 の上辺よりも若干低い高さまで延びた全体が長尺状に形成されている。

20

【0547】

なお、詳細は後述するが、先端部材 3304 は、右装飾体本体 3303 の先端から突出する前進方向へ付勢されており、右装飾体本体 3303 内へ後退可能とされている。また、右可動装飾体 3301 は、詳細は後述するが、先端側に先端部材 3304 の進退に伴って可動する可動装飾部 3305 を更に備えている。

【0548】

本実施形態では、右可動装飾体 3301 における右装飾体ベース 3302 は、図示するように、後側が開放された薄い箱状で上下方向へ延びた長尺状に形成されており、下端から上端へ向かって全長の約 1/3 の所に、前側へ長く延びた回動軸 3302a を備えており、本実施形態では、この回動軸 3302a の配置された部位を基端側と称すると共に、回動軸 3302a から長手方向の上端側を先端側と称している。この右装飾体ベース 3302 は、図示するように、回動軸 3302a よりも先端側の前面に所定の装飾が施されている。

30

【0549】

また、右装飾体ベース 3302 は、回動軸 3302a の軸心を通り長手方向へ延びる軸線上で回動軸 3302a よりも先端側に形成され前後方向へ貫通する所定長さの第一スライドスリット 3302b と、第一スライドスリット 3302b の先端側に配置され第一スライドスリット 3303b と同軸上で略同じ長さ形成された第二スライドスリット 3302c と、を備えている。この第一スライドスリット 3302b 及び第二スライドスリット 3302c によって右装飾体本体 3303 を長手方向へスライド可能に支持することができるようになっている。更に、右装飾体ベース 3302 は、回動軸 3302a よりも下端側が正面視で矩形状に形成されており、後側に、後述する右装飾体伸縮ユニット 3340 のスライドラック 3344 を収容可能なラック収容部 3302d が形成されている。

40

【0550】

なお、右装飾体ベース 3302 の下端には、前側へ開放された球受け部が形成されており、この球受け部内に前方へ突出するように転動球 3306 が挿入されている。この転動

50

球 3306 は、裏箱 621 に固定される右下案内材 3138 の後面と当接するようになっており、当接した転動球 3306 が右下案内材 3138 の後面を転動することで、右装飾体ベース 3302 の下端をスムーズに回動させることができると共に、転動球 3306 が右下案内材 3138 の後面と当接することで、右装飾体ベース 3302 の下端が前方へ移動するのを阻止することができる。つまり、右可動装飾体 3301 の回転軸 3302a を挟んだ先端側が後方へ移動するのを阻止ことができ、右可動装飾体 3301 の回動や伸縮によって右可動装飾体 3301 が前後方向へ揺れても、その先端が後側に配置された液晶表示装置 1400 の表示画面と接触するのを回避させることができ、右可動装飾体 3301 の接触により液晶表示装置 1400 に不具合が発生するのを防止することができるようになっている。 1400

10

【0551】

一方、右装飾体本体 3303 は、図示するように、円筒状で透光性を有したレンズ部 3303a と、レンズ部 3303a に沿って延びた四つのフィン飾り 3303b と、レンズ部 3303a 内に配置され前面に複数の LED が実装された右装飾体中装飾基板 3303c と、レンズ部 3303a の先端に備えられたキャップ部 3303d と、を備えている。この右装飾体 3303 のレンズ部 3303a 内には、先端側からキャップ部 3303d を介して先端部材 3304 の下端が挿入されるようになっている。また、右装飾体本体 3303 は、下端の左端から、右装飾体中装飾基板 3303c と接続された帯状の配線ケーブル 3303e が延びだしている。更に、右装飾体本体 3303 は、レンズ部 3303a の下端後側から後方へ突出する第一固定軸 3303f と、第一固定軸 3303f から上方へ所定距離離反して配置され後方へ突出する第二固定軸 3303g と、を更に備えている。これら第一固定軸 3303f 及び第二固定軸 3303g は、右装飾体ベース 3302 の第一スライドスリット 3302b 及び第二スライドスリット 3302c と夫々対応しており、詳細は後述するが、スライドスリット 3302b, 3302c によって長手方向へスライド可能に支持されるようになっている。

20

【0552】

また、先端部材 3304 は、円筒状の本体部 3304a と、本体部 3304a から上方へ延出し先端が尖った略透明なプラグ部 3304b と、本体部 3304a から下方へ延出し下端が右装飾体本体 3303 のキャップ部 3303d を通してレンズ部 3303a 内に挿入される略透明な円柱状のプラグ軸 3304c と、プラグ軸 3304c の外側に挿入され本体部 3304a と右装飾体本体 3303 とが遠ざかる方向へ付勢するコイルバネ 3304d と、を備えている。なお、図示は省略するが、本体部 3304a の内部には、先端のプラグ部 3304b へ向けて光を照射可能な LED が実装された右装飾体上装飾基板を備えており、プラグ部 3304b を発光装飾させることができるようになっている。また、図示は省略するが、プラグ軸 3304c の下端には、軸直角方向へ突出する突起部が形成されており、この突起部によってプラグ軸 3304c が右装飾体本体 3303 から上方へ抜けるのを防止するようにしている。つまり、プラグ軸 3304c の突起部によってコイルバネ 3304d によって上方へ付勢された先端部材 3304 の上方移動端が規制されている。

30

【0553】

更に、可動装飾部 3305 は、正面視で右装飾体本体 3303 及び先端部材 3304 の長手方向に沿って配置され上端が先端部材 3304 の本体部 3304a に固定され下端が右装飾体本体 3303 におけるキャップ部 3303d の上端まで延びる飾り部 3305a を備えている。この飾り部 3305a の下端は、キャップ部 3303d よりも前側に位置しており、先端部材 3304 が進退しても右装飾体本体 3303 と接触しないようになっている。また、可動装飾部 3305 は、右装飾体本体 3303 におけるキャップ部 3303d の左右両側の位置で下端が回動可能に支持される下棹部材 3305b と、下棹部材 3305b の上端で下端が回動可能に連結されると共に上端が先端部材 3304 における本体部 3304a の左右両側の位置で回動可能に支持される上棹部材 3305c と、を備えている。この下棹部材 3305b と上棹部材 3305c とを合わせた長さは、夫々が回動

40

50

可能に支持されたキャップ部 3303d と本体部 3304a との直線距離よりも長くされており、図示するように、下棹部材 3305b と上棹部材 3305c とが互いに回転可能に連結された部分が、右可動装飾体 3301 (プラグ軸 3304c) の軸心から遠ざかった位置となっている。この可動装飾部 3305 は、図 171 (B) 及び (C) に示すように、右装飾体本体 3303 に対して先端部材 3304 が進退すると、下棹部材 3305b 及び上棹部材 3305c が夫々軸支された部分が回動し、パンタグラフのように全体がリンク的に可動変形するようになっている。

【0554】

この右可動装飾体ユニット 3300 は、右装飾体ベース 3302 の基端側を前後方向へ延びる回動軸周りに回動させる右装飾体回動ユニット 3310 と、右装飾体ベース 3302 に対して右装飾体本体 3303 を長手方向へ伸縮させる右装飾体伸縮ユニット 3340 と、を備えている。この右可動装飾体 3301 は、詳細は後述するが、右装飾体回動ユニット 3310 によって、右可動装飾体 3201 の先端側が正面視で垂直状態よりも右側へ移動し液晶表示装置 1400 の右端付近に位置する通常常態としての右傾状態と、先端側が垂直状態よりも左側へ移動し液晶表示装置 1400 の前面に位置する左傾状態と、の間で回動可能とされている。また、右装飾体伸縮ユニット 3340 によって、右装飾体ベース 3302 に対して右装飾体本体 3303 が長手方向上側へスライドすることで、全体が伸長してその長さが長くなるようになっており、伸長状態では、先端部材 3304 の先端が、液晶表示装置 1400 の上辺を越えて上側へ延びだすようになっている。

10

【0555】

本実施形態の右可動装飾体ユニット 3300 における右装飾体回動ユニット 3310 は、右装飾体ベース 3302 の基端側を前後方向へ延びる回動軸 3302a 周りに回動可能に支持すると共に、裏箱 621 内で液晶表示装置 1400 が臨む開口 621c の下側で右辺よりも左側寄りの位置に取付けられる板状の右装飾体ユニットベース 3312 と、右装飾体ユニットベース 3312 の後側に固定される右装飾体回動駆動モータ 3314 と、右装飾体回動駆動モータ 3314 の回転軸に固定される円盤状の駆動ギア 3316 と、駆動ギア 3316 と噛合すると共に回動軸 3302a と同心円の円弧状に形成され右装飾体ベース 3302 の前面に固定される回動ギア 3318 と、回動ギア 3318 の外周から延出する回動検知片 3318a を検知可能とされ右装飾体ユニットベース 3312 の後側に固定される右装飾体回動検知センサ 3320 と、を主に備えている。

20

30

【0556】

また、右装飾体回動ユニット 3310 は、右装飾体ユニットベース 3312 の前側に配置された回動ギア 3318 と共に回動し前方及び周方向の一方が開放された円弧状の收容凹部 3322a を有する保持部材 3322 と、保持部材 3322 における收容凹部 3322a の開放された前端を閉鎖する收容凹部カバー 3324 と、收容凹部カバー 3324 及び保持部材 3322 の前側を被覆するように右装飾体ベース 3302 における回動軸 3302a の前端に固定され、正面視略円形状で表面に装飾が形成された基端装飾部材 3326 と、基端装飾部材 3326 の上部と連結するように右装飾体ベース 3302 の前側に固定され開放した平面視が略 U 字形状の土台装飾部材 3328 と、を更に備えている。

40

【0557】

この右装飾体回動ユニット 3310 における右装飾体ユニットベース 3312 は、左右方向へ延びた略矩形形状とされ、所定厚さの金属板を屈曲形成したものであり、左右方向の両端に裏箱 621 へ固定するための固定部 3312a を備えている。右装飾体ユニットベース 3312 の左右方向略中央の上部前面に、前方へ延びた筒状の軸受部材 3330 が固定されており、この軸受部材 3330 によって右装飾体ベース 3302 の回動軸 3302a を回動可能に支持することができるようになっている。また、右装飾体ユニットベース 3312 には、固定された軸受部材 3330 の下側にその軸心と同軸状に形成された略半円長さの円弧状の貫通口 3312b と、貫通口 3312b よりも外周で固定された軸受部材 3330 の左側に配置され矩形形状に貫通する開口 3312c と、を備えている。この貫通口 3312b を通して、回動ギア 3318 と保持部材 3322 とが右装飾体ユニット

50

ベース 3312 を挟むように連結されている。また、開口 3312c を通して後側に固定された右装飾体回動検知センサ 3320 を前側から視認できるようになっている。

【0558】

右装飾体回動ユニット 3310 の右装飾体回動駆動モータ 3314 は、回転軸が前方へ延びるように、モータベース 3332 を介して右装飾体ユニットベース 3312 の後側に固定されている。このモータベース 3332 は、図示するように、前側及び左側が開放された箱状に形成されており、内部に右装飾体回動駆動モータ 3314 の回転軸が突出すると共に、駆動ギア 3316 が収容されるようになっている。

【0559】

また、右装飾体回動ユニット 3310 の回動ギア 3318 は、右装飾体ベース 3302 の回動軸 3302a を中心とした円周の略 2/3 の長さで上側が削除された円弧状に形成されており、右端から約 50 度の角度範囲内の外周に駆動ギア 3316 と噛合するギア歯が形成されていると共に、左端付近の外周に外側へ延出する回動検知片 3318a が形成されている。また、回動ギア 3318 は、前面における内周付近に周方向へ所定間隔離反して配置された三つの連結ボス 3318b が突設されている。これら連結ボス 3318b は、右装飾体ユニットベース 3312 の貫通口 3312b を貫通して前側へ延出するように形成されており、連結ボス 3318b の前端に保持部材 3322 が連結固定されるようになっている。更に、回動ギア 3318 の前面における外周付近には、周方向へ所定間隔離反して形成された球受け部が形成されており、これら球受け部内に、前側へ突出するように転動球 3334 が夫々挿入されている。この転動球 3334 は、前端が右装飾体ユニットベース 3312 の後面と当接して転動するようになっており、転動球 3334 の転動によって、回動ギア 3318 (右装飾体ベース 3302) が右装飾体ユニットベース 3312 の後面に対して滑らかに回動することができるようになっている。

【0560】

また、右装飾体回動ユニット 3310 の保持部材 3322 は、上述した通り、略半円の円弧状に形成されていると共に、左端及び前端が開放された収容凹部 3322a を備えている。この収容凹部 3322a 内には、後述する右装飾体伸縮ユニット 3340 の配線ケーブル 3303e が左端から出没自在に収容されるようになっている。また、保持部材 3322 は、その後面側が右装飾体ユニットベース 3312 の貫通口 3312b を通って前側へ突出した回動ギア 3318 の連結ボス 3318b と連結されるようになっており、連結されることで、回動ギア 3318 と共に右装飾体ベース 3302 の回動軸 3302a 周りに回動することができるようになる。更に、保持部材 3322 の後面における外周付近には、周方向へ所定間隔離反して形成された三つの球受け部が形成されており、これら球受け部内に、後側へ突出するように転動球 3336 が夫々挿入されている。この転動球 3336 は、後端が右装飾体ユニットベース 3312 の前面と当接して転動するようになっており、転動球 3336 が転動することで、保持部材 3322 が右装飾体ユニットベース 3312 の前面に対して滑らかに回動することができるようになっている。従って、本実施形態の右装飾体回動ユニット 3310 では、保持部材 3322 及び回動ギア 3318 によって、転動球 3336, 3334 を介して右装飾体ユニットベース 3312 を前後から挟み込むようにしており、右装飾体ユニットベース 3310 に対して回動ギア 3318 等の右装飾体ベース 3302 側をストレスなくスムーズに回動させることができるようになっており、右装飾体ユニットベース 3312 の面に対して右装飾体ベース 3302 側が傾かないようになっている。

【0561】

更に、右装飾体回動ユニット 3310 の基端装飾部材 3326 は、図示するように、前面に「PLUG IN」の文字が造形されていると共に、部分的に透光性を有するように形成されている。この右装飾体回動ユニット 3310 の基端装飾部材 3326 は、図 15 1 等に示すように、センター役物 2300 の収容部 2340 内に収容されるようになっており、上側を除く外周が収容部 2340 によって被覆されるようになっている。この基端装飾部材 3326 の後側には、前側へ向かって発光可能な複数の LED が実装された右装飾

10

20

30

40

50

体下装飾基板 3338 を備えており、基端装飾部材 3326 を適宜発光装飾させることができるようになってきている。また、右装飾体回転ユニット 3310 の土台装飾部材 3328 は、平面視略 U 字状内に右装飾体本体 3303 の下部が収容されるようになっており、基端装飾部材 3326 と同様に、部分的に透光性を有するように形成されており、右装飾体本体 3303 の右装飾体中装飾基板 3303c により発光装飾されるようになってきている。

【0562】

一方、右可動装飾体ユニット 3300 における右装飾体伸縮ユニット 3340 は、右装飾体ベース 3302 の第一スライドスリット 3302b 及び第二スライドスリット 3302c 内に長手方向へスライド可能に支持されると共に、右装飾体本体 3303 の第一固定軸 3303f 及び第二固定軸 3303g を挿通固定可能なスライドブッシュ 3342 と、右装飾体ベース 3302 の後側に配置されると共に、上端が右装飾体ベース 3302 の第一スライドスリット 3302b に支持されたスライドブッシュ 3342 を前側から貫通した右装飾体本体 3303 の第一固定軸 3303f と連結され、長手方向へ延びる直線状のラックギア 3344a を有したスライドラック 3344 と、スライドラック 3344 のラックギア 3344a と嚙合する円盤状のピニオンギア 3346 と、ピニオンギア 3346 を回転駆動させる右装飾体スライド駆動モータ 3348 と、右装飾体スライド駆動モータ 3348 を後側に支持すると共にスライドラック 3344 を長手方向へスライド可能に支持し、右装飾体ベース 3302 の後側に取付けられるベースカバー 3350 と、を備えている。

10

20

【0563】

この右装飾体伸縮ユニット 3340 のスライドラック 3344 は、右可動装飾体 3301 の長手方向に延びた矩形状とされており、裏面で背面視左側の辺に沿って中心側を向くようにラックギア 3344a が形成されている。また、スライドラック 3344 は、ラックギア 3344a が形成された辺の後端付近から後方へ突出するスライド検知片 3344b を備えている。このスライド検知片 3344b は、ベースカバー 3350 に形成された検知スリット 3350a (図 167 (B) を参照) を通って後方へ延び出すようになっており、ベースカバー 3350 の後側に固定された右装飾体スライド検知センサ 3352 によって検知されるようになってきている。

30

【0564】

また、右装飾体伸縮ユニット 3340 のベースカバー 3350 は、その前面側に所定間隔で長手方向へ延びる一对のレール部 3350b を有しており、このレール部 3350b の間にスライドラック 3344 を配置することで、スライドラック 3344 を長手方向へスライド可能に支持することができるようになってきている。なお、一对のレール部 3350b の間に検知スリット 3350a が配置形成されている。このベースカバー 3350 は、後側が開放された浅い箱状の右装飾体ベース 3302 の後端を閉鎖するように形成されており、右装飾体ベース 3302 とベースカバー 3350 との間にスライドラック 3344 が配置支持されるようになってきている。

40

【0565】

なお、右装飾体スライド駆動モータ 3348 は、前側が開放された箱状のモータベース 3354 を介して前側へ回転軸が延び出すようにベースカバー 3350 の後側に固定されており、ピニオンギア 3346 がベースカバー 3350 の前側で一对のレール部材 3350b の間に配置されている。

【0566】

次に、本実施形態の右可動装飾ユニット 3300 における右可動装飾体 3301 の動きについて、主に図 170 及び図 171 を参照して説明する。通常の遊技状態では、右可動装飾体 3301 は、図 151 に示すように、センター役物 2300 の枠内の右端で先端側が基端側に対して右側へ傾動した初期位置の状態となっている。この状態では、右可動装飾体 3301 の先端がセンター役物 2300 の枠によって遊技者側から視認できない状態となっていると共に、右可動装飾体 3301 が収縮した状態となっている。また、右可動

50

装飾体 3301 が初期位置の状態では、回動ギア 3318 の回動検出片 3318a が右装飾体回動検知センサ 3320 によって検知された状態となっている。この状態から、まず、右装飾体回動駆動モータ 3314 を駆動して駆動ギア 3316 を正面視で時計回りの方向へ所定回転角度回転させると、駆動ギア 3316 の回転に伴って噛合する回動ギア 3318 が、右装飾体ユニットベース 3312 に固定された軸受部材 3330 の軸心周り（右装飾体ベース 3302 の回動軸 3302a 周り）を反時計周りの方向へ回動することとなり、回動ギア 3318 と共に右装飾体ベース 3302 や右装飾体本体 3303 等が反時計周りの方向へ回動することとなる。

【0567】

なお、本実施形態では、回動ギア 3318 は、右装飾体回動駆動モータ 3314 によって、約 40 度の角度範囲内で回動するようになっており、上述の初期位置から右可動装飾体 3301 が反時計周りに約 8 度回動すると、右可動装飾体 3301 が略垂直に直立した第一位置（図 170、及び図 183 を参照）の状態となり、また、上述した初期位置から反時計周りに約 40 度回動すると、右可動装飾体の先端がセンター役物 2300 におけるロゴ装飾体 2330 の左側の「A」の文字を指すような第二位置（図 170、及び図 184 を参照）の状態となる。この第一位置及び第二位置の状態で収縮した状態では、右可動装飾体 3301 の先端が、液晶表示装置 1400 の上辺よりも下側に位置した状態となっている。また、第二位置の状態では、右可動装飾体の先端部材 3304 が液晶表示装置 1400 の前面で左右方向の略中央に位置した状態となり、液晶表示装置 1400 を背景として右可動装飾体 3301 が非常に目立った状態となるようになっている。

【0568】

また、第一位置や第二位置に回動した右可動装飾体 3301 を先端が右傾した初期位置へ復帰させるには、右装飾体回動駆動モータ 3314 を上記とは逆方向へ回転させることで、右可動装飾体 3301 を基端側の回動軸 3302a 周りに正面視で時計回りの方向へ回動させることができる。そして、回動ギア 3318 の回動検出片 3318a が右装飾体回動検知センサ 3320 によって検知されると、右装飾体回動駆動モータ 3314 の回転駆動を停止させることで、右可動装飾体 3301 を先端が右傾した初期位置に復帰させることができるようになっている。

【0569】

この右可動装飾体 3301 は、先端が右傾した初期位置の状態では、伸長させないようになっている。また、右可動装飾体 3301 は、通常の状態ではスライドラック 3344 のスライド検知片 3344b が、右装飾体スライド検知センサ 3352 によって検知されるようになっている。この右可動装飾体 3301 の伸縮は、右装飾体ベース 3302 と共に回動するベースカバー 3350 の後側に固定された右装飾体スライド駆動モータ 3348 によってピニオンギア 3346 を正面視で反時計周りの方向へ回転駆動させると、ピニオンギア 3346 と噛合したラックギア 3344a によって、スライドラック 3344 が先端側（上側）へとスライド移動する。このスライドラック 3344 の上端には右装飾体ベース 3302 の第一スライドスリット 3302b を通して右装飾体本体 3303 が連結されており、スライドラック 3344 の移動に伴って右装飾体本体 3303 が先端側へ移動することとなる。

【0570】

なお、伸長した右可動装飾体 3303 を収縮させるには、右装飾体スライド駆動モータ 3348 を上記とは逆方向へ回転させることで右装飾体本体 3303 を収縮方向（基端側の方向）へスライドさせることができる。そして、スライドラック 3344 のスライド検知片 3344b が、右装飾体スライド検知センサ 3352 によって検知されると、右装飾体スライド駆動モータ 3348 の回転駆動を停止させることで、右可動装飾体 3301 が収縮した通常の状態に復帰させることができるようになっている。

【0571】

本実施形態のパチンコ機 1（遊技盤 4）では、右可動装飾体 3301 が第一位置及び第

二位置の時に、その伸長方向の先端から所定距離離れた位置に、右可動装飾体 3301 の先端が当接すると共に、右可動装飾体 3301 の伸長を規制する伸長規制部材 2350, 3401c が配置されている(図 171 等を参照)。この右可動装飾体 3301 は、スライドラック 3344 の先端側への移動に伴って伸長方向へ移動する右装飾体本体 3303 の先端側に配置された先端部材 3304 の先端が伸長規制部材 2350, 3401c に当接すると、先端部材 3304 がこれ以上伸長方向へ移動するのを阻止されるようになっており、右可動装飾体 3301 の全長が伸長するのが停止するようになっている。

【0572】

この右可動装飾体 3301 は、先端部材 3304 の先端が伸長規制部材 2350, 3401c に当接した状態で、更に右装飾体スライド駆動モータ 3348 の駆動によりスライドラック 3344 を先端側へスライド移動させると、右装飾体本体 3303 が先端部材 3304 との間に配置されたコイルバネ 3304d の付勢力に抗して伸長方向へ移動すると同時に、先端部材 3344 のプラグ軸 3304c の下端が右装飾体本体 3303 のレンズ部 3303a 内に没入することとなる。

10

【0573】

この右可動装飾体 3301 では、先端部材 3304 のプラグ軸 3304c が右装飾体本体 3303 のレンズ部 3303a 内に没入して、先端部材 3304 の本体部 3304a と右装飾体本体 3303 のキャップ部 3303d の相対距離が変化すると、それらの間に配置された可動装飾部 3305 が可動するようになっている。詳述すると、可動装飾部 3305 は、上述したように、右装飾体本体 3303 に下端が回動可能に支持された下棹部材 3305b の上端と、先端部材 3304 に上端が回動可能に支持された上棹部材 3305c の下端とが回転可能に連結されているので、右装飾体本体 3303 と先端部材 3304 との相対距離が変化すると、下棹部材 3305b 及び上棹部材 3305c が夫々軸支された部分で回動するようになっている。従って、例えば、右装飾体本体 3303 と先端部材 3304 とが相対的に接近すると、下棹部材 3305b と上棹部材 3305c を連結した部分が右可動装飾体 3301 の長手方向軸線に対して遠ざかる方向へ移動し、右装飾体本体 3303 と先端部材 3304 とが相対的に離反すると、下棹部材 3305b と上棹部材 3305c とを連結した部分が長手方向軸線に対して近づく方向へ移動することとなり、長手方向軸線に対して両側に対称に配置された下棹部材 3305b 及び上棹部材 3305c がパンタグラフのように可動することとなる(図 171(B)及び(C)を参照)。

20

30

【0574】

なお、本実施形態の右可動装飾体 3301 では、先端部材 3304 におけるプラグ部 3304b の先端が伸縮規制部材 2350, 3401c と当接した状態を維持しながら、スライドラック 3344 つまり右装飾体本体 3303 を伸長方向への伸縮を所定サイクル(例えば、一秒間に 0.1 ~ 5 回のサイクル)で繰返すような動作をするようになっており、右装飾体本体 3303 の伸縮により可動装飾部 3305 が変形可動を繰返すので、右可動装飾体 3301 の動きをより目立たせることができると共に、その動きを楽しませることができるようになっている。

【0575】

また、詳細は後述するが、右可動装飾体 3301 が左側へ傾動して第二位置に傾動した時の伸長方向には、上部左可動装飾体 3401 が下降出現するようになっており、右可動装飾体 3301 の先端が上部左可動装飾体 3401 の内部に備えられた伸縮規制部材 3401c と当接することができるようになっている。これにより、右可動装飾体 3301 の先端が液晶表示装置 1400 の前面側を斜めに縦断して上部左可動装飾体 3401 へ挿入合体したような状態となり、よりインパクトの高い可動演出を遊技者に見せることができ、遊技者を驚かせることができると共に関心を強く引き付けることができるようになっている。

40

【0576】

ところで、図 178 等に示すように、本実施形態の右可動装飾体 3301 は、回動可能に支持された基端側の基端装飾部材 3326 が、センター役物 2300 における円弧状の

50

収容部 2 3 4 0 内に配置されていると共に、収容部 2 3 4 0 内には侵入球排出口 3 1 1 7 が開口しており、ステージ部材 2 3 2 0 へ供給された遊技球が、何らかの理由によって第一ステージ 2 3 2 1 や第二ステージ 2 3 2 2 の右端に配置された転動規制部 2 3 4 1 を越えて収容部 2 3 4 0 内へ侵入した場合、侵入球排出口 3 1 1 7 から外部へ排出することができるようになってきている。また、収容部 2 3 4 0 内へ侵入した遊技球が、侵入球排出口 3 1 1 7 付近で停滞した場合でも、右可動装飾体 3 3 0 1 が初期位置から第二位置へ回転することで、右可動装飾体 3 3 0 1 の土台装飾部材 3 3 2 8 が転動規制部 2 3 4 1 へ接近する方向へと移動し、収容部 2 3 4 0 内の遊技球が侵入球排出口 3 1 1 7 側へ土台装飾部材 3 3 2 8 によって押されて、侵入球排出口 3 1 1 7 から外部へ排出されることとなる。

【 0 5 7 7 】

従って、転動規制部 2 3 4 1 を越えて収容部 2 3 4 0 内へ侵入した遊技球を、侵入球排出口 3 1 1 7 から確実に排出することができ、侵入した遊技球によって右可動装飾体 3 3 0 1 の回転が阻害されることなくスムーズに回転することができるようになってきている。なお、右可動装飾体 3 3 0 1 が第二位置の時は、図 1 8 4 等に示すように、右可動装飾体 3 3 0 1 が転動規制部 2 3 4 1 と略接するように位置しているので、右可動装飾体 3 3 0 1 によって転動規制部 2 3 4 1 が更に上方へ延長されたような状態となり、何らかの理由によってステージ部材 2 3 2 0 上の遊技球が転動規制部 2 3 4 1 を越えても、右可動装飾体 3 3 0 1 によってステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 側へ跳ね返すことができ、ステージ部材 2 3 2 0 から遊技球が逸脱しないようになってきている。

【 0 5 7 8 】

このように、本実施形態の右可動装飾体ユニット 3 3 0 0 によると、遊技状態に応じて右可動装飾体 3 3 0 1 における液晶表示装置 1 4 0 0 の下側に配置された基端側が回転軸 3 3 0 2 a を中心として回転して略全体が液晶表示装置 1 4 0 0 の前面に位置した上で、右可動装飾体 3 3 0 1 の右装飾体本体 3 3 0 3 が液晶表示装置 1 4 0 0 の前面を斜めに縦断するように上方へ向かって伸長するので、従来のパチンコ機の可動装飾体とは全く異なる複雑な動きをすることができ、右可動装飾体 3 3 0 1 の動きによって遊技者を驚かせて右可動装飾体 3 3 0 1 等に注目させることができると共に、右可動装飾体 3 3 0 1 が回転して伸縮するので、その動きの種類（可動パターン）を多様化することができ、右可動装飾体 3 3 0 1 の動きを飽き難くして遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができるようになってきている。

【 0 5 7 9 】

また、右可動装飾体 3 3 0 1 は、備えられた各装飾基板 3 3 0 3 c , 3 3 3 8 等によって発光装飾させることができるので、右可動装飾体 3 3 0 1 の可動演出だけでなく発光演出も遊技者に見せることが可能となり、右可動装飾体 3 3 0 1 による演出パターンの種類をより多くすることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができると共に、右可動装飾体 3 3 0 1 をより目立たせることができ、遊技者の関心を強く引き付けることが可能なパチンコ機 1 とすることができるようになってきている。

【 0 5 8 0 】

[2 - 5 D . 上部左可動装飾体ユニット]

裏ユニット 3 0 0 0 における上部左可動装飾体ユニット 3 4 0 0 は、図 1 7 2 乃至図 1 7 5 等に示すように、下降することで正面視でセンター役物 2 3 0 0 のロゴ装飾体 2 3 3 0 の下側からセンター役物 2 3 0 0 の枠内へ移動して遊技者側から視認可能となる出現位置と、上昇することでセンター役物 2 3 0 0 及び遊技パネル 6 0 0 の後側へ移動して遊技者側から視認不能となる没入位置との間で昇降可能とされた上部左可動装飾体 3 4 0 1 を備えている。この上部左可動装飾体 3 4 0 1 は、斜め右下へ向かって窄まるような円筒状に形成されていると共に、部分的に透光性を有するように形成されている。この上部左可動装飾体 3 4 0 1 は、下端に開口した受口部 3 4 0 1 a (図 1 7 5 を参照) を備えており、この受口部 3 4 0 1 a 内へ右可動装飾体 3 3 0 1 における先端部材 3 3 0 5 のプラグ部 3 3 0 4 b が挿入可能とされている。

【 0 5 8 1 】

10

20

30

40

50

また、上部左可動装飾体 3401 は、図 175 に示すように、受口部 3401a の内部に、斜めに傾斜した軸線に沿って上方へ向かうに従って狭くなるテーパ状で楕円錐状の案内部 3401b と、案内部 3401b の上側に配置され傾斜した軸線に対して直角方向へ広がる板状の伸長規制部材 3401c と、を備えている。この上部左可動装飾体 3401 は、受口部 3401a へ向かって伸長してきた右可動装飾体 3301 の先端のプラグ部 3304b を、案内部 3401b によって傾斜した軸線上に案内して伸長規制部材 3401c に確実に当接させることができるようになっている。なお、伸長規制部材 3401c は、本実施形態では、エラストマーからなる反発係数の極めて低い衝撃吸収板とされている。

【0582】

本実施形態の上部左可動装飾体ユニット 3400 は、裏箱 621 内の所定位置に取付けられ正面視が上下方向へ長く延びた略矩形状の上部左ユニットベース 3402 と、上部左ユニットベース 3402 を貫通して回転軸が前側へ延出するように上部左ユニットベース 3402 の後側に固定される上部左駆動モータ 3404 と、上部左駆動モータ 3404 の回転軸に固定され上部左ユニットベース 3402 の前面に配置される円盤状の駆動ギア 3406 と、駆動ギア 3406 と嚙合すると共に上下方向へ延びたラックギア 3408a (図 175 を参照) を有し正面視が上下方向へ長く延びた略矩形状のスライド部材 3408 と、スライド部材 3408 を上下方向へスライド可能に案内し上部左ユニットベース 3402 の前側に固定されるユニットベースカバー 3410 と、ユニットベースカバー 3410 の前側に配置されスライドラック 3408 と共に上下方向へスライドし前面下部に上部左可動装飾体 3401 が固定される板状の摺動板 3412 と、摺動板 3412 と上部左可動装飾体 3401 との間に配置され前面に複数の LED が実装された上部左装飾体装飾基板 3414 と、を備えている。

【0583】

この上部左可動装飾体ユニット 3400 のスライドラック 3408 は、図示するように、上下方向へ延びた略矩形状の板体の左右両辺が後側へ屈曲されたような形態とされており、背面視で左側の辺の内側へラックギア 3408a が形成されている。また、スライドラック 3408 は、左右方向の略中央に上下に並んで前方へ突出する二つのスライド突起 3408b と、スライド突起 3408b よりも前方へ長く突出し左右両端の下部に配置された固定ボス 3408c と、正面視で左辺から左方向へ延出する検知片 3408d と、を備えている。このスライドラック 3408 の検知片 3408d は、上部左ユニットベース 3402 に取付けられた上部左装飾体検知センサ 3416 によって検知されるようになっている。

【0584】

また、上部左可動装飾体ユニット 3400 の上部左ユニットベースカバー 3410 は、後側と上側が開放された薄い箱状に形成されており、左右方向の略中央に上下方向へ略全長(全高)に亘って長く延びるように形成されスライドラック 3408 の二つのスライド突起 3408b を挿入可能とされたスライドスリット 3410a と、スライドスリット 3410a の左右両側に配置されスライドラック 3408 の固定ボス 3408c が通過可能とされた長孔状の通過口 3410b と、を備えている。この上部左ユニットベースカバー 3410 のスライドスリット 3410a 内に、スライドラック 3408 のスライド突起 3408b を挿入させることで、スライドラック 3408 を上下方向へスライド可能に案内することができるようになっている。

【0585】

次に、本実施形態の上部左可動装飾体ユニット 3400 における上部左可動装飾体 3401 の動きについて説明する。この上部左可動装飾体ユニット 3400 は、通常の状態では、上部左可動装飾体 3401 が上昇して遊技者側から視認不能となった没入位置に位置している。この状態では、スライドラック 3408 の検知片 3408d が上部左装飾体検知センサ 3416 によって検知された状態となっている。没入位置に位置した上部左可動装飾体 3401 は、上部左駆動モータ 3404 によって駆動ギア 3406 を正面視で時計

10

20

30

40

50

回りの方向へ回転駆動させると、駆動ギア 3406 と噛み合ったラックギア 3408a によってスライドラック 3408 が下方へスライド移動し、スライドラック 3408 に固定された摺動板 3412 を介して上部左可動装飾体 3401 が下降することとなる。

【0586】

そして、上部左可動装飾体 3401 が没入位置から下降すると、上部左可動装飾体 3401 がセンター役物 2300 の枠内へと降下すると共に、液晶表示装置 1400 の上辺よりも上側の位置から液晶表示装置 1400 の表示画面の前面側へと降下し、遊技者側から視認することができるようになる。具体的には、図 184 等に示すように、センター役物 2300 における上部のロゴ装飾体 2330 の「A」の文字の下側に上部左可動装飾体 3401 が下降して、遊技者から視認可能となった出現位置で停止するようになっている。

10

【0587】

この上部左可動装飾体 3401 は、出現位置では、その傾斜した軸線が、右可動装飾体 3301 が第二位置へ回動した時の右可動装飾体 3301 の軸線と略一致するようになっており、第二位置で伸長した右可動装飾体 3301 の先端のプラグ部 3304b を、上部左可動装飾体 3401 の受口部 3401a で受入れることができるようになっていると共に、この状態で伸長してきた右可動装飾体 3401 の先端が受口部 3401a 内の伸長規制部材 3401c に当接すると、右可動装飾体 3401 の伸長を停止させることができるようになっている（図 185 及び図 186 を参照）。

【0588】

なお、出現位置に位置した上部左可動装飾体 3401 を没入位置へ上昇させるには、上部左駆動モータ 3404 によって駆動ギア 3406 を、上記とは逆方向へ回転させることで上部左可動装飾体 3401 を上昇させることができる。そして、上部左装飾体検知センサ 3416 によってスライドラック 3408 の検知片 3408d を検知したら、上部左駆動モータ 3404 の回転駆動を停止させることで、上部左可動装飾体 3401 を没入位置に停止させることができる。

20

【0589】

このように、本実施形態の上部左可動装飾体ユニット 3400 によると、上部左可動装飾体 3401 を遊技者側から視認不能な没入位置と、視認可能となる出現位置との間で昇降することができるので、上部左可動装飾体 3401 の出現によって遊技者の期待感を高めることができ、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、上部左可動装飾体 3401 が出現位置にある時は、液晶表示装置 1400 の右端付近に配置された右可動装飾体 3301 が第二位置へ回動して伸長すると、その先端を受口部 3401a によって受けることができるので、右可動装飾体 3301 と上部左可動装飾体 3401 とが液晶表示装置 1400 を挟んで合体したような状態となり、大きく変化した可動装飾体 3301, 3401 によって遊技者を驚かせることができると共に、遊技者の関心を強く引き付けることができ、何か良いことが起きるような予感を抱かせることが可能となり、期待感を高めて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0590】

[2-5E . 上部中可動装飾体ユニット]

裏ユニット 3000 における上部中可動装飾体ユニット 3500 は、図 176 及び図 177 等に示すように、円筒状の前端に五つの突起 3501a を備えた上部中可動装飾体 3501 を備えており、この上部中可動装飾体 3501 は、突起 3501a が備えられた先端側とは反対側の基端側が、前後方向へ延びた軸周りに回動可能に支持されている。

40

【0591】

この上部中可動装飾体ユニット 3500 は、所定厚さの金属板によって形成され縦長で下部に前方へ延出する回動軸 3502a を有した上部中ユニットベース 3502 と、上部中ユニットベース 3502 の後側上部に固定され上部中ユニットベース 3502 を貫通して前方へ回転軸が延び出した上部中回動駆動モータ 3504 と、上部中回動駆動モータ 3504 の回転軸に固定された円盤状の駆動ギア 3506 と、駆動ギア 3506 と噛み合い駆動ギア 3506 と回転軸 3502a との間で上部中ユニットベース 3502 に回動可能に

50

支持された円盤状の伝達ギア 3508 と、伝達ギア 3508 と噛合すると共に回転軸 3502 a 周りに回転可能とされた従動ギア 3510 と、従動ギア 3510 を基端部で支持すると共に回転軸 3502 a 周りに回転可能とされ回転軸 3502 a に対して直角方向で所定方向（図 177 では右方向）へ延びる支持部 3512 a を有した上部中装飾体ベース 3512 と、上部中装飾体ベース 3512 の支持部 3512 a に支持され回転軸 3502 a から遠ざかった先端側の端部からプランジャ 3514 a が進退自在とされた上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 と、上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 におけるプランジャ 3514 a の先端に固定されプランジャ 3514 a と共に支持部 3512 a の延びた方向へスライド可能なスライド部材 3516 と、を備えており、上部中可動装飾体 3501 が上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 及びスライド部材 3516 を前側から覆うように配置されていると共に、スライド部材 3516 に上部中可動装飾体 3501 が固定されている。

10

【0592】

また、上部中可動装飾体ユニット 3500 は、上部中ユニットベース 3502 の前側に取付けられ、駆動ギア 3506 や伝達ギア 3508 を前側から覆うギアカバー 3518 と、ギアカバー 3518 の下端前面に取付けられ回転軸 3502 a の先端と従動ギア 3510 の前面を覆う軸カバー 3520 と、上部中装飾体ベース 3512 の支持部 3512 a に固定されスライド部材 3516 を支持部 3512 a の長手方向へスライド可能に支持するスライド支持部材 3522 と、上部中可動装飾体 3501 の内部に配置され先端側を向いた複数の LED を実装した上部中装飾体装飾基板 3524 と、を備えている。ギアカバー 3518 には、左右両端に固定部 3518 a が複数備えられており、この固定部 3518 a を裏箱 621 内の所定位置に固定することで、ギアカバー 3518 を介して上部中可動装飾体ユニット 3500 を裏箱 621 内に取付けることができるようになっている。また、上部中装飾体装飾基板 3524 によって、上部中可動装飾体 3501 の複数の突起 3501 a を適宜発光装飾させることができるようになっている。

20

【0593】

この上部中可動装飾体ユニット 3500 の駆動ギア 3506 は、外方へ延出する回転検知片 3506 a を備えており、この回転検知片 3506 a を上部中ユニットベース 3502 に固定された上部中回転検知センサ 3526 によって検知することで、上部中可動装飾体 3501 の回転位置を検知することができるようになっている。また、上部中装飾体ベース 3512 は、所定厚さの金属板によって形成されており、図示するように、この支持部 3512 a は、前側が開放された断面略コ字形状に形成されている。更に、上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 は、プランジャ 3514 a が前進する方向へコイルバネ 3514 b によって付勢されており、通常時は前進した状態となっており、上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 を駆動させると、コイルバネ 3514 b の付勢力に抗してプランジャ 3514 a が後退するようになっている。

30

【0594】

また、上部中可動装飾体ユニット 3500 のスライド部材 3516 は、平面視で略 L 字状に形成されており、前側へ突出する二つの突出軸 3516 a を備えている。一方、スライド部材 3516 をスライド可能に支持するスライド支持部材 3522 は、所定厚さの金属板を屈曲形成したものであり、前面にスライド部材 3516 の突出軸 3516 a が貫通するように挿通可能なスライドスリット 3522 a が長手方向へ延びるように形成されている。このスライドスリット 3522 a 内にスライド部材 3516 の突出軸 3516 a を挿通させることで、スライド部材 3516 をスライドスリット 3522 a に沿ってスライド可能に支持することができると共に、挿通した突出軸 3516 a の先端に上部中可動装飾体 3501 が取付けられるようになっている。

40

【0595】

次に、本実施形態の上部中可動装飾体ユニット 3500 における上部中可動装飾体 3501 の動きについて説明する。この上部中可動装飾体 3501 は、図 151 に示すように、通常の状態では、上部中可動装飾体 3501 がセンター役物 2300 の上部に配置されたロゴ装飾体 2330 の後側に隠れた退避位置の状態となっており、この退避位置では正

50

面視で遊技者側から視認することができないようになっている。また、上部中可動装飾体 3501 は、退避位置の状態では、その長手方向が略水平に延びた状態となっている。この状態から、上部中回動駆動モータ 3504 によって駆動ギア 3506 を正面視で時計回りの方向へ回転させると、駆動ギア 3506 と噛合する伝達ギア 3508 を介して従動ギア 3510 が上部中装飾体ベース 3512 と共に時計回りの方向へ回動することとなる。上部中可動装飾体 3501 は、時計回りに回動することで、先端側がセンター役物 2300 の枠内で液晶表示装置 1400 における表示画面の前面側の出現位置へと移動し、遊技者側から視認可能な状態となる。

【0596】

この上部中可動装飾体 3501 は、略水平状態の退避位置から時計回りに約 135 度の角度範囲内（図 187 中において二点鎖線で示す範囲内）で回動することができるようになっており、任意の位置で回動を停止させることができるようになっている。この上部中可動装飾体 3501 は、先端側が液晶表示装置 1400 の前面側へ回動した状態で、上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 を駆動させると、プランジャ 3514a がコイルバネ 3514b の付勢力に抗して基端側へ後退するようになっており、プランジャ 3514a の先端に固定されたスライド部材 3516 を介して上部中可動装飾体 3501 も基端側へと後退することとなる。この状態から上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 の駆動を停止させると、プランジャ 3514a がコイルバネ 3514b の付勢力によって前進し、上部中可動装飾体 3501 が初期位置の状態に復帰するようになっている。なお、本実施形態では、上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 におけるプランジャ 3514a の進退量が 2mm ~ 15mm の範囲内とされており、上部中可動装飾体 3501 の伸縮量も、プランジャ 3514a の伸縮量と同じ量となっている。

【0597】

本実施形態の上部中可動装飾体 3501 は、上部中伸縮駆動ソレノイド 3514 が、0.2 ~ 2 秒のサイクルで連続駆動されるようになっており、比較的激しい動きで伸縮を繰返すと共に、伸縮に合わせて上部中装飾体装飾基板 3524 の LED を点滅させて先端の突起 3501a を点滅発光させるようにしており、あたかも上部中可動装飾体 3501 の先端から何か（例えば、銃弾や砲弾）が連続発射されているかのような可動演出を行うことができるようになっている。

【0598】

このように、本実施形態の上部中可動装飾体ユニット 3500 によると、上部中可動装飾体 3501 が液晶表示装置 1400 の前面側へ回動して遊技者側から視認可能となると共に、伸縮を繰返すので、これまでのパチンコ機にはない可動装飾体の動きを楽しませることができ、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、例えば、上部中可動装飾体 3501 の先端側と対応した位置に表示された演出画像を、上部中可動装飾体 3501 の伸縮及び点滅発光と対応するように変化させるようにしても良く、これにより、遊技者に対して、あたかも上部中可動装飾体 3501 の可動発光演出によって、演出画像が変化しているように錯覚させることが可能となり、可動演出と共に画像演出をより楽しませることができ、遊技者の興味がより高めることができる。

【0599】

[3. 主基板・周辺基板]

続いて、パチンコ機 1 の各種制御を行う制御基板について、図 189 を参照して説明する。図 189 は主基板及び周辺基板のブロック図である。パチンコ機 1 の制御構成は、図示するように、主基板 4000 のグループ及び周辺基板 4010 のグループから構成されており、これら 2 つのグループにより各種制御が分担されている。主基板 4000 のグループは、遊技動作（遊技の進行）を制御する主制御基板 4100 と、遊技球の払出し等を制御する払出し制御基板 1186 と、を備えて構成されている。また、周辺基板 4010 のグループは、主制御基板 4100 からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御基板 4140 と、周辺制御基板 4140 からのコマンドに基づいて液晶表示装置 1400 での演出画像の表示を制御する液晶制御基板 4150 と、を備えている。

【0600】

[3-1.主制御基板]

遊技の進行を制御する主制御基板4100は、図189に示すように、マイクロプロセッサとしての主制御MPU4100aと、入出力デバイス(I/Oデバイス)としての主制御I/Oポート4100bと、上述したRAMクリアスイッチ624aと、を備えている。主制御MPU4100aには、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMと、一時的にデータを記憶するRAMと、が内蔵される他に、その動作(システム)を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【0601】

主制御MPU4100aは、第一始動口2001へ受け入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ3115、第二始動口2002へ受け入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ2012、及び一部の一般入賞口センサ3108からの検出信号が夫々主制御I/Oポート4100bを介して入力されたり、ゲートセンサ2202、一般入賞口センサ3108、カウントセンサ2014及び裏ユニット3000に取付けられた磁気検出センサ3116からの検出信号が、遊技盤4に取付けられたパネル中継基板3124、主制御I/Oポート4100bを介して入力されたりする。主制御MPU4100aは、これらの検出信号に基づいて、主制御I/Oポート4100bそしてパネル中継基板3124を介して始動口ソレノイド2010及びアタッカソレノイド2016への駆動信号を出力したり、主制御I/Oポート4100b、パネル中継基板3124、機能表示基板640aを介して第一特別図柄表示器641、第二特別図柄表示器642、第一特別図柄記憶表示器643、第二特別図柄記憶表示器644、普通図柄表示器645、普通図柄記憶表示器646、遊技状態表示器647、ラウンド表示器648に駆動信号を出力したりする。

【0602】

また主制御MPU4100aは、遊技に関する各種情報(遊技情報)及び払出しに関する各種コマンド等を、上述した主ドロワ中継基板1107を介して払出制御基板1186に送信したり、この払出制御基板1186からのパチンコ機1の状態に関する各種コマンド等を、主ドロワ中継基板1107を介して受信したりする。更に主制御MPU4100aは、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを、主制御I/Oポート4100bを介して後述する周辺基板4010の周辺制御基板4140に送信したりする(主制御基板4100と周辺制御基板4140との基板間は図示しないハーネスより電氣的に接続されている)。なお、主制御MPU4100aは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板1186からパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御基板4140に送信する。

【0603】

主制御基板4100には、その詳細な説明は後述するが、電源基板1136から各種電圧が供給されている。この電源基板1136は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板4100に電力を供給するバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ(以下、単に「キャパシタ」と記載する。)を備えている。このキャパシタにより主制御MPU4100aは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報をその内蔵するRAMに記憶することができるようになっている。なお、記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板4100のRAMクリアスイッチ624aが操作されると、内蔵するRAMから消去(クリア)されるようになっている。このRAMクリアスイッチ624aの操作信号(検出信号)は、主ドロワ中継基板1107を介して払出制御基板1186にも出力されるようになっている。

【0604】

また、主制御基板4100には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板1136から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力するようになっている。この停電予告信号は、主制御I/Oポート4100bを介して主制御MPU4100aに入力

10

20

30

40

50

される他に図示しないハーネスを介して払出制御基板 1 1 8 6 等にも伝達されている。

【 0 6 0 5 】

[3 - 2 . 払出制御基板]

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板 1 1 8 6 は、図 1 8 9 に示すように、払出しに関する各種制御を行う払出制御部 4 1 1 0 と、上述した発射モータ 6 9 5 の発射制御を行う発射制御部 4 1 2 0 と、上述した、エラー LED 表示器 4 1 3 0 と、エラー解除スイッチ 4 1 3 1 と、球抜きスイッチ 4 1 3 2 と、を備えて構成されている。

【 0 6 0 6 】

払出制御基板 1 1 8 6 における払出しに関する各種制御を行う払出制御部 4 1 1 0 は、図 1 8 9 に示すように、マイクロプロセッサとしての払出制御 MPU 4 1 1 0 a と、I/O デバイスとしての払出制御 I/O ポート 4 1 1 0 b と、払出制御 MPU 4 1 1 0 a が正常に動作しているか否かを監視する外部ウォッチドックタイマ 4 1 1 0 c (以下、「外部 WDT 4 1 1 0 c」と記載する。)と、上述した払出モータ 8 1 5 に駆動信号を出力する払出モータ駆動回路 4 1 1 0 d と、を備えて構成されている。払出制御 MPU 4 1 1 0 a には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM と、一時的にデータを記憶する RAM と、が内蔵される他に、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【 0 6 0 7 】

払出制御 MPU 4 1 1 0 a は、その詳細な説明は後述するが、主制御基板 4 1 0 0 からの遊技に関する各種情報 (遊技情報) 及び払出しに関する各種コマンドを受信したり、主制御基板 4 1 0 0 からの RAM クリアスイッチ 6 2 4 a の操作信号 (検出信号) が入力されたりする他に、満タンスイッチ 9 1 6 からの検出信号が入力されたり、球切れスイッチ 7 7 8、計数スイッチ 8 1 2 及び回転角スイッチ 8 5 5 からの検出信号が賞球ユニット内中継端子板 8 3 0 を介して入力されたりする。

【 0 6 0 8 】

また払出制御 MPU 4 1 1 0 a は、主制御基板 4 1 0 0 からの払出しに関する各種コマンドを受信すると、その受信した払出しに関する各種コマンドに基づいて払出モータ駆動回路 4 1 1 0 d から払出モータ 8 1 5 に駆動信号を出力したり、球抜きスイッチ 4 1 3 2 が操作されると、この操作信号 (検出信号) に基づいて上述した、賞球タンク 7 2 0 及びタンクレール部材 7 4 0 に貯留された遊技球を排出する (球抜きする) ために払出モータ駆動回路 4 1 1 0 d から払出モータ 8 1 5 に駆動信号を出力したり、図示しない CR ユニット (球貸し機) からの貸球要求信号が CR ユニット端子板 1 1 5 0 b を介して入力されると、この貸球要求信号に基づいて払出モータ駆動回路 4 1 1 0 d から払出モータ 8 1 5 に駆動信号を出力したり、満タンスイッチ 9 1 6 からの検出信号が入力されると、この検出信号に基づいて払出モータ駆動回路 4 1 1 0 d から払出モータ 8 1 5 への駆動信号を停止して払出モータ 8 1 5 を停止したりする。

【 0 6 0 9 】

更に払出制御 MPU 4 1 1 0 a は、パチンコ機 1 の状態をエラー LED 表示器 4 1 3 0 に表示したり、その状態を示す各種コマンドを主制御基板 4 1 0 0 に送信したり、計数スイッチ 8 1 2 からの検出信号が入力されると、この検出信号に基づいて、実際に払出した遊技球の球数を外部端子板 1 1 5 0 a に出力したりする。この外部端子板 1 1 5 0 a は、遊技場 (ホール) に設置されたホールコンピュータと電氣的に接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ機 1 が払出した遊技球の球数やパチンコ機 1 の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【 0 6 1 0 】

一方、払出制御基板 1 1 8 6 における発射モータ 6 9 5 の発射制御を行う発射制御部 4 1 2 0 は、図 1 8 9 に示すように、各種信号が入力される入力回路 4 1 2 0 a と、定時間毎にクロック信号を出力する発信回路 4 1 2 0 b と、このクロック信号に基づいて発射モータ 6 9 5 の回転速度を決定する基準パルスを出力する発射制御回路 4 1 2 0 c と、この発射制御回路 4 1 2 0 c からの基準パルスに基づいて発射モータ 6 9 5 に駆動信号を出力する発射モータ駆動回路 4 1 2 0 d と、を備えて構成されている。発射制御回路 4 1 2 0

c は、発信回路 4 1 2 0 b からのクロック信号に基づいて、1 分当たり約 9 9 . 9 5 個の遊技球が遊技領域 6 0 5 に向けて発射されるよう発射モータ 6 9 5 の回転速度を制御している。つまり、上述した打球槌 6 8 7 の可動を制御している。

【 0 6 1 1 】

なお、上述したハンドル装置 4 6 0 (操作ハンドル部 4 6 1) には、上述したように、タッチセンサ 4 2 0、発射停止スイッチ 4 2 2 が内蔵されており、操作ハンドル部 4 6 1 の回動操作部材 4 6 4 に触れるとタッチセンサ 4 2 0 により検出され、単発ボタン 4 2 1 を操作すると発射停止スイッチ 4 2 2 により検出される。これらの検出信号は、その詳細な説明は後述するが、上述したハンドル中継端子板 1 9 4 を介して入力回路 4 1 2 0 a に入力されている。また、CRユニットがCRユニット端子板 1 1 5 0 b に電氣的に接続されると、CR接続信号がCRユニット端子板 1 1 5 0 b を介して入力回路 4 1 2 0 a に入力される。

10

【 0 6 1 2 】

この払出制御基板 1 1 8 6 には、電源基板 1 1 3 6 から各種電圧が主制御基板 4 1 0 0 と同様に供給されている。この電源基板 1 1 3 6 は、電源遮断時にでも所定時間、払出制御基板 1 1 8 6 に電力を供給するキャパシタを備えている。このキャパシタにより払出制御 MPU 4 1 1 0 a は電源遮断時にでも払出しに関する各種の払出情報をその内蔵する RAM に記憶することができるようになっている。なお、記憶した払出情報は、電源投入時に主制御基板 4 1 0 0 の RAM クリアスイッチ 6 2 4 a が操作されると、その内容が内蔵する RAM から消去 (クリア) されるようになっている。

20

【 0 6 1 3 】

[3 - 3 . 周辺制御基板]

周辺基板 4 0 1 0 における演出制御を行う周辺制御基板 4 1 4 0 は、図 1 8 9 に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御 MPU 4 1 4 0 a と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御 ROM 4 1 4 0 b と、高音質の演奏を行う音源 IC 4 1 4 0 c と、この音源 IC 4 1 4 0 c が参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音 ROM 4 1 4 0 d と、を備えて構成されている。

【 0 6 1 4 】

周辺制御 MPU 4 1 4 0 a は、パラレル入出力ポート、シリアル入出力ポート及びウォッチドックタイマ (WDT) 等の各種入出力ポートを内蔵しており、主制御基板 4 1 0 0 から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、扉枠 5 に備えられた各装飾基板 1 2 6 , 1 9 0 , 2 2 4 , 2 2 6 , 2 9 6 , 4 5 3 の LED に点灯信号又は点滅信号を出力する扉枠側点灯点滅コマンドをランプ駆動基板 3 1 2 0 に出力したり、遊技盤 4 に備えられた各装飾基板 2 0 2 0 , 3 1 0 4 , 3 2 0 5 , 3 3 0 3 c , 3 3 3 8 , 3 4 1 4 , 3 5 2 4 に実装された LED に点灯信号又は点滅信号を出力する遊技盤側点灯点滅コマンドをランプ駆動基板 3 1 2 0 に出力したり、扉枠 5 に備えられたトップランプ電飾ユニット 2 0 0 の左回転灯モータ 2 4 5、右回転灯モータ 2 6 5、及び中央回転灯モータ 2 8 5 に回転駆動信号を出力する扉枠側モータ駆動コマンドをモータ駆動基板 3 0 1 3 に出力したり、遊技盤 4 に備えられたロゴ装飾体駆動モータ 2 3 3 3、主装飾体駆動モータ 3 2 2 0、副装飾体駆動モータ 3 2 4 4、右装飾体回動駆動モータ 3 3 1 4、右装飾体スライド駆動モータ 3 3 4 8、上部左駆動モータ 3 4 0 4、上部中回動駆動モータ 3 5 0 4 に回転駆動信号を出力する遊技盤側モータ駆動コマンドや、上部中伸縮ソレノイド 3 5 1 4 に駆動信号を出力する遊技盤側ソレノイド駆動コマンド等をランプ駆動基板 3 1 2 0 に出力したり、音 ROM 4 1 4 0 d から抽出する音情報を示す制御信号 (音コマンド) を音源 IC 4 1 4 0 c に出力したり、液晶表示装置 1 4 0 0 に表示させる画面を示す表示コマンドを液晶制御基板 4 1 5 0 に出力したりする。

30

40

【 0 6 1 5 】

周辺制御 MPU 4 1 4 0 a から液晶制御基板 4 1 5 0 に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート (単位時間あたりに送信できるデータの大きさ) として 1 9 . 2 キロ (k) ビーピーエス (b i t s p e r s

50

e c o n d、以下、「b p s」と記載する)が設定されている。一方、周辺制御M P U 4 1 4 0 aからランプ駆動基板3 1 2 0に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、扉枠側モータ駆動コマンド、遊技盤側モータ駆動コマンド、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして2 5 0 k b p sが設定されている。

【0616】

このランプ駆動基板3 1 2 0は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基づいて点灯信号又は点滅信号を、副ドロワ中継基板1 1 0 8を介して扉枠5に備えられた各装飾基板1 2 6, 1 9 0, 2 0 6, 2 2 4, 2 2 5, 2 9 6等のLEDに出力したり、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基づいて点灯信号又は点滅信号を遊技盤4に備えられた各装飾基板2 0 2 0, 3 1 0 4, 3 2 0 5, 3 3 0 3 c, 3 3 3 8, 3 4 1 4, 3 5 2 4等のLEDや、扉枠5のガラスユニット4 5 0におけるガラス装飾基板4 5 3のLED 4 5 3 aに出力したりする。また、ランプ駆動基板3 1 2 0は、受信した扉枠側モータ駆動コマンドに基づいて回転駆動信号を、副ドロワ中継基板1 1 0 8を介して扉枠5に備えられた左回転灯モータ2 4 5、右回転灯モータ2 6 5、及び中央回転灯モータ2 8 5に出力したり、受信した遊技盤側モータ駆動コマンドに基づいて回転駆動信号を遊技盤4に備えられたロゴ装飾体駆動モータ2 3 3 3、主装飾体駆動モータ3 2 2 0、副装飾体駆動モータ3 2 4 4、右装飾体回動駆動モータ3 3 1 4、右装飾体スライド駆動モータ3 3 4 8、上部左駆動モータ3 4 0 4、上部中回動駆動モータ3 5 0 4に出力したり、更には、受信した遊技盤側ソレノイド駆動コマンドに基づいて駆動信号を遊技盤に備えられた上部中伸縮ソレノイド3 5 1 4に出力したりする。

10

20

【0617】

また、周辺制御M P U 4 1 4 0 aは、遊技盤4のロゴ装飾体2 3 3 0におけるロゴ可動体2 3 3 0 b、左可動装飾体3 2 0 1における主装飾体3 2 0 2及び副装飾体3 2 0 3、右可動装飾体における右装飾体ベース3 3 0 2及び右装飾体本体3 3 0 3、上部左可動装飾体3 4 0 1、上部中可動装飾体3 5 0 1の可動位置を夫々検知する検知センサ2 3 3 5, 3 2 6 6, 3 2 5 6, 3 3 2 0, 3 3 5 2, 3 4 1 6, 3 5 2 6からの検知信号が、ランプ駆動基板3 1 2 0を介して夫々入力されており、これらの検知信号に基づいて、ロゴ可動体2 3 3 0 b、主装飾体3 2 0 2、副装飾体3 2 0 3、右装飾体ベース3 3 0 2、右装飾体本体3 3 0 3、上部左可動装飾体3 4 0 1、上部中可動装飾体3 5 0 1の原位置を把握している。

30

【0618】

また、周辺制御M P U 4 1 4 0 aは、扉枠5の回転灯2 4 4, 2 6 4, 2 8 4の回転位置を夫々検出する左回転位置検出センサ2 5 0、右回転位置検出センサ2 7 0、中央回転位置検出センサ2 9 0からの検出信号が、副ドロワ中継基板1 0 8及びモータ駆動基板3 0 1 3を介して夫々入力されており、これらの検出信号に基づいて各回転灯2 2 4, 2 6 4, 2 8 4の回転位置を把握している。更に周辺制御M P U 4 1 4 0 aは、液晶制御基板4 1 5 0が正常動作している旨を伝える信号(動作信号)が液晶制御基板4 1 5 0から入力されたり、扉枠5における皿ユニット3 0 0に備えられた操作ボタンユニット3 7 0のメインボタン3 7 1やサブボタン3 7 2の操作を検出するメインボタンセンサ3 7 6やサブボタンセンサ3 7 8からの操作検出信号が、副ドロワ中継基板1 1 0 8及びランプ駆動基板3 1 2 0を介して入力されたりする。なお、メインボタン3 7 1には、振動体3 7 1 cが備えられており、この振動体3 7 1 cに対して副ドロワ中継基板1 1 0 8及びランプ駆動基板3 1 2 0を介して周辺制御M P U 4 1 4 0 aから駆動信号が送られるようになっている。

40

【0619】

音源I C 4 1 4 0 cは、周辺制御M P U 4 1 4 0 aから出力された音コマンドに基づいて音ROM 4 1 4 0 dから音情報を抽出し、ランプ駆動基板3 1 2 0、そして副ドロワ中継基板1 1 0 8を介して扉枠5のサイドスピーカ1 2 1や下部スピーカ3 9 1から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるよう制御を行う。

50

【0620】

なお、周辺制御基板4140は、図示しない、外部ウォッチドックタイマ（外部WDT）も備えており、周辺制御MPU4140aは、その内蔵されたウォッチドックタイマ（内蔵WDT）と外部WDTとを併用して周辺制御MPU4140aのシステムが暴走していないかを診断している。

【0621】

[3-4. 液晶制御基板]

次に、周辺基板4010における液晶表示装置1400の描画制御を行う液晶制御基板4150は、図示するように、マイクロプロセッサとしての液晶制御MPU4150aと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する液晶制御ROM4150bと、上述した液晶表示装置1400を表示制御するVDP（Video Display Processorの略）4150c及び画像分割モジュール4150fと、液晶表示装置1400に表示される画像（画面）の各種データを記憶するキャラROM4150dと、このキャラROM4150dに記憶されている各種データが転送されてコピーされるキャラRAM4150eと、画像分割モジュール4150fによって利用されるSDRAM4150gと、画像分割モジュール4150fからの出力信号をLVDS（Low voltage differential signaling）形式の信号に変換して液晶表示装置1400に送信するLVDSトランスミッタ（LVDS Tx）4150h、4150iと、を備えている。

10

【0622】

図190は、液晶制御基板4150の構成を示す説明図である。液晶制御MPU4150aは、パラレル入出力ポート、シリアル入出力ポート等を内蔵しており（図示省略）、周辺制御基板4140から上述した表示コマンドを受信すると、その詳細な説明は後述するが、受信した表示コマンドに基づいてVDP4150cと画像分割モジュール4150fとを制御して液晶表示装置1400の描画制御を行う。なお、液晶制御MPU4150aは、正常に動作していると、上述したように、その旨を伝える動作信号を周辺制御基板4140に出力する。

20

【0623】

液晶制御ROM4150bは、液晶表示装置1400に描画する画像（画面）を生成するための各種プログラムの他に、表示コマンドに対応するスケジュールデータ、表示コマンドに対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、液晶表示装置1400に描画する画像（画面）の順序が規定されている。あるいは、スケジュールデータは、そのような画面データを生成するコマンド（液晶制御MPU4150aによって解釈されるコマンド）の集合であってもよい。画面データのフォーマットとしては、画像を表す任意のフォーマットを採用可能である。例えば、画面データは、液晶表示装置1400に表示される画像を表す階調値データ（例えば、各画素のR（赤）G（緑）B（青）階調値を表すデータ）を含んでいてもよい。この代わりに、画面データは、液晶表示装置1400に表示される画像を描く描画コマンドを含んでいてもよい。描画コマンドとしては、VDP4150cによって解析可能な任意のコマンドを採用可能である。また、画面データは、階調値データと描画コマンドとの両方を含んでいてもよい。非常駐領域転送スケジュールデータは、キャラROM4150dに記憶されている各種データをキャラRAM4150eの所定の領域（「非常駐領域」と呼ぶ）に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データでは、スケジュールデータの進行に従って液晶表示装置1400に描画される画像（画面）に関する各種データを、前もって、キャラROM4150dからキャラRAM4150eの非常駐領域に転送する順序が規定されている。このようなデータの転送は、液晶制御MPU4150aによって実行されてもよく、この代わりに、VDP4150cによって実行されてもよい。VDP4150cは、液晶制御MPU4150aの指示に応じて、データの転送を実行すればよい。いずれの場合も、データ転送のタイミングとして

30

40

50

は、任意のタイミングを採用可能である。このタイミングが、スケジュールデータによって定められていても良い。

【0624】

液晶制御MPU4150aは、周辺制御基板4140から表示コマンドを受信すると、この表示コマンドに対応するスケジュールデータを抽出し、この抽出したスケジュールデータの先頭の画面データを液晶制御ROM4150bから抽出してVDP4150cに出力する。そして液晶制御MPU4150aは、先頭の画面データに続く画面データを抽出してVDP4150cに出力する。このように、液晶制御MPU4150aは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから1つずつ、液晶制御ROM4150bから抽出してVDP4150cに出力する。なお、スケジュールデータは、VDP4150cに供給される画面データ自体の代わりに、液晶制御MPU4150aに画面データを生成させるコマンドを含んでいても良い。この場合には、液晶制御MPU4150aは、スケジュールデータを解析して画面データを生成し、生成した画面データをVDP4150cに供給すればよい。液晶制御MPU4150aは、画面データ生成と供給とを、スケジュールデータによって決まる時系列順に、実行すればよい。

10

【0625】

なお、液晶制御MPU4150aは、周辺制御基板4140からの指示（例えば、コマンド）に従って、スケジュールデータを修正してもよい。また、液晶制御MPU4150aは、周辺制御基板4140からの指示に従って、スケジュールデータを新たに生成してもよい。

20

【0626】

VDP4150cは、LCDドライバを駆動する駆動信号（例えば、RGB階調値信号と同期信号（水平同期、垂直同期、クロック、データインベール等））を出力可能な描画回路である。VDP4150cとしては、1枚の表示パネル（LCDドライバ）を駆動することを想定して構成された汎用のVDPが採用されている。一方、本実施形態の液晶表示装置1400は、2枚の表示パネル1400a、1400bを有している。そこで、本実施形態では、1つのVDP4150cが、表示パネル2枚分のデータを処理し（画像データを生成し）、画像分割モジュール4150fが、VDP4150cからの駆動信号を利用して、第1表示パネル1400a用の信号と、第2表示パネル1400b用の信号とを出力している。以下、第1表示パネル1400aを「第1パネルLCD1」とも呼び、第2表示パネル1400bを「第2パネルLCD2」とも呼ぶ。また、データ分割（データ選択）のための処理の詳細については後述し、まずは、VDP4150cの一般的な描画処理と、画像分割モジュール4150fの動作の概略とについて説明する。

30

【0627】

VDP4150cは、液晶制御MPU4150aからの画面データに基づいて、液晶表示装置1400によって表示される画像を表すデータ（「画像データ」とも呼ぶ。例えば、各画素のRGB階調値を表すデータ）を生成する。VDP4150cは、液晶制御MPU4150aによって画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて画像データを生成し、この生成した画像データを画像分割モジュール4150fに供給する。画面データが、キャラクタ等のスプライト画像の描画を要求している場合には、VDP4150cは、キャラRAM4150eから、後述するスプライトデータを抽出して、画像データを生成する。なお、VDP4150cのパッファ方式としては、「フレームパッファ方式」が採用されている。VDP4150cは、画面1枚分の画像データ（フレームデータ）を一時的に格納するメモリ（フレームパッファ）を利用して、画像データの生成と出力とを行う。なお、パッファ方式として、他の任意の方式（例えば、「ラインパッファ方式」）を採用してもよい。この「ラインパッファ方式」とは、液晶表示装置1400（第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400b）の左右方向を描画する1ライン分の画像データをラインパッファに保持し、このラインパッファに保持した1ライン分の画像データを出力する方式である。いずれの場合も、パッファとしては、描画用のパッファと表示用のパッファとの2つのパッファを利用してよい。また、1つのパッファ

40

50

の容量は、1ライン(1フレーム)以上であってよい。

【0628】

キャラROM 4150dは、極めて多くのスプライトデータを記憶しており、その容量が大きくなっている。キャラROM 4150dの容量が大きくなると、つまり液晶表示装置1400に描画するスプライトの数が増えると、キャラROM 4150dのアクセス速度が無視できなくなり、第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bに描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速いキャラRAM 4150eに、キャラROM 4150dに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、このキャラRAM 4150eからスプライトデータを抽出している。スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態でキャラROM 4150dに記憶されている。

10

【0629】

ここで、「スプライト」とは、第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bにまとめた単位として表示されるイメージである。例えば、第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bに種々の人物を表示させる場合には夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bに複数人の人物を表示させる場合には複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほか、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を1つのスプライトとすることもできる。画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係(以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。)は、上述のスケジュールデータ(画面データ)によって設定されている。

20

【0630】

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

【0631】

VDP 4150cは、生成した画像データを表す駆動信号を、液晶表示装置1400ではなく、画像分割モジュール4150fに供給する。画像分割モジュール4150fは、VDP 4150cから供給された画像データを、第1表示パネル1400a用のデータと第2表示パネル1400b用のデータとに分割する。画像分割モジュール4150fは、第1表示パネル1400aのためのデータを、第1LVDSトランスミッタ4150hに供給し、第2表示パネル1400bのためのデータを、第2LVDSトランスミッタ4150iに供給する。これらのLVDSトランスミッタ4150h、4150iは、受信したデータを、LVDS形式の信号に変換する。第1LVDSトランスミッタ4150hは、変換後の信号(LVDS形式信号)を第1表示パネル1400aに供給し、第2LVDSトランスミッタ4150iは、変換後の信号(LVDS形式信号)を第2表示パネル1400bに供給する。なお、表示パネル1400a、1400bの解像度(画素密度)が、LVDSトランスミッタ4150h、4150iからの信号によって表される画像の解像度(画素密度)よりも、高くてもよい。この場合には、LVDSトランスミッタ4150h、4150iの後ろに、解像度(画素密度)を上げるスケーラ4150j、4150kを設けても良い。本実施形態では、LVDSトランスミッタ4150h、4150iからの信号の解像度が、表示パネル1400a、1400bの解像度と同じなので、スケーラ4150j、4150kが省略されている。

30

40

【0632】

第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bは、それぞれ、左右方向に1024画素、上下方向に768画素(XGAサイズ)を有しており、各表示パネルの左か

50

ら右に向かうラインに沿って一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方
向と交差する方向に主走査を繰り返し行う副走査と、によって駆動されるようになってい
る。表示パネルのLCDドライバ（第1表示パネル1400aのLCDドライバ及び第2
表示パネル1400bのLCDドライバの各々）に、液晶制御基板4150から出力され
た1ライン分の画像データが入力されると、各LCDドライバは、この1ライン分の画像
データに基づいて、主走査として表示パネル（第1表示パネル1400aまたは第2表示
パネル1400b）の左から右に向かって順次、1ライン分の画素に夫々表示状態（色）
を設定する。そして1ライン分の出力が完了すると、副走査として直下のラインに移行し
、同様に次ライン分の画像データが入力されると、この次ライン分の画像データに基づい
て、主走査として表示パネルの左から右に向かって順次、1ライン分の画素に夫々表示状
態（色）を設定する。

10

【0633】

図191は、VDP4150cと画像分割モジュール4150fとの詳細な構成を示す
説明図である。VDP4150cは、描画エンジン4150caと、メモリ4150cb
と、出力処理部4150ccと、データ転送部4150cdと、バスインターフェース4
150ceと、レジスタ4150cgを有するCPUインターフェース4150cfと、
バス4150ch、4150ciと、を有している。第1バス4150chには、描画エ
ンジン4150caと、メモリ4150cbと、出力処理部4150ccと、が接続され
ている。第2バス4150ciには、描画エンジン4150caと、データ転送部415
0cdと、CPUインターフェース4150cfと、が接続されている。データ転送部4
150cdには、バスインターフェース4150ceが接続されている。バスインターフ
ェース4150ceには、キャラROM4150dとキャラRAM4150eとが接続さ
れている。CPUインターフェース4150cfには、液晶制御MPU4150aが接続
されている。液晶制御MPU4150aは、レジスタ4150cgに種々の値を書き込む
ことによって、VDP4150cの動作を制御することができる。データ転送部4150
cdは、VDP4150cの要素間のデータ転送を実行する。

20

【0634】

液晶制御MPU4150aからのデータ（画面データやコマンド）は、CPUインター
フェース4150cfを介してVDP4150cの各要素に伝えられる。描画エンジン4
150caは、液晶制御MPU4150aから供給された画面データを解析して画像デー
タを生成する。この際、描画エンジン4150caは、メモリ4150cbを2つのフレ
ームバッファFB1、FB2として利用する（1つは描画バッファとして利用され、もう
1つは表示バッファとして利用される）。また、描画エンジン4150caは、生成した
画像にスプライトを重ね合わせて描画する機能を有している。画面データによってスプラ
イト画像の描画が要求されている場合には、描画エンジン4150caは、データ転送部
4150cd及びバスインターフェース4150ceを介して、キャラROM4150d
やキャラRAM4150eからスプライトデータを取得する。そして、描画エンジン41
50caは、取得したスプライトデータを利用して、スプライト画像の描画を行う。

30

【0635】

描画エンジン4150caは、生成した画像データを、メモリ4150cbを介して、
出力処理部4150ccに供給する（出力処理部4150ccは、メモリ4150cbに
格納された画像データを取得する）。出力処理部4150ccは、取得した画像データに
基づいて、LCDドライバを駆動可能な駆動信号を出力する。図191に示すように、本
実施形態では、駆動信号は、RGB階調値をそれぞれ8ビットで表す信号R、G、Bと、
データイネーブル信号DEN Aと、水平同期信号Hsyncと、垂直同期信号Vsync
と、クロック信号CLKと、フィールド信号FIELDと、を含んでいる。本実施形態
では、これらの信号は、画像分割モジュール4150fに供給される。

40

【0636】

フィールド信号FIELDを除いた他の信号は、表示パネルの駆動に一般的に利用され
ている信号と同様である（動画像を表す動画像信号と呼ぶことができる）。具体的には、

50

水平同期信号 $Hsync$ は、水平方向のラインの区切りを示し、垂直同期信号 $Vsync$ は、フレームの区切りを示している。データネーブル信号 $DENA$ は、いわゆる有効表示区間（有効領域とも呼ばれる）を示している。これらの信号 $Hsync$ 、 $Vsync$ 、 $DENA$ 、 $NCLK$ は、 $VDP4150c$ から出力される動画像のフレーム画像毎の同期信号に相当する（以下、「入力同期信号 SSI 」とも呼ぶ）。本実施形態では、これらの信号 R 、 G 、 B 、 $DENA$ 、 $Hsync$ 、 $Vsync$ 、 $FIELD$ は、クロック信号 $NCLK$ に同期して変化するデジタル信号である。データネーブル信号 $DENA$ は、信号 R 、 G 、 B が有効な値を表す区間（時間）を示している。フィールド信号 $FIELD$ は、本実施形態では、データ分割（データ選択）に利用される（ $FIELD$ 信号の詳細については、後述する）。

10

【0637】

画像分割モジュール $4150f$ は、入力制御部 $4150fa$ と、画像信号分割ロジック $4150fb$ と、レジスタ $4150fc$ と、出力制御部 $4150fd$ と、 CPU インターフェース $4150fe$ と、メモリアンターフェース $4150ff$ と、を有している。メモリアンターフェース $4150ff$ には、 $SDRAM4150g$ が接続され、出力制御部 $4150fd$ にはクロック生成部 $4150fg$ が接続され、 CPU インターフェース $4150fe$ には液晶制御 $MPU4150a$ が接続されている。レジスタ $4150fc$ は、画像分割モジュール $4150f$ の各要素から、読み書き可能である。

【0638】

入力制御部 $4150fa$ は、 $VDP4150c$ からの駆動信号を受信し、受信した信号によって表されるデータを画像信号分割ロジック $4150fb$ に供給する。画像信号分割ロジック $4150fb$ は、受信したデータを、第1表示パネル $1400a$ 用の画像データと、第2表示パネル $1400b$ 用の画像データとに、分割する（分割の詳細は後述する）。この際、画像信号分割ロジック $4150fb$ は、 $SDRAM4150g$ に、取得した第1パネル $LCD1$ 用の画像データと第2パネル $LCD2$ 用の画像データとを一時的に格納する（ $SDRAM4150g$ は、フレームバッファとして利用される）。画像信号分割ロジック $4150fb$ は、分割した画像データを、 $SDRAM4150g$ を介して、出力制御部 $4150fd$ に供給する（出力制御部 $4150fd$ は、 $SDRAM4150g$ に格納された画像データを取得する）。

20

【0639】

出力制御部 $4150fd$ は、第1表示パネル $1400a$ 用のデータを第1 LVD ストランスマッタ $4150h$ に供給し、第2表示パネル $1400b$ 用のデータを第2 LVD ストランスマッタ $4150i$ に供給する。第1 LVD ストランスマッタ $4150h$ に供給されるデータは、 RGB の階調値 RO 、 BO 、 BO （本実施形態では、1色成分当たり8ビット）、と、クロック $CLKO$ と、水平同期 HO と、垂直同期 VO と、データネーブル DEO と、のそれぞれの信号を表している。これらの信号 RO 、 GO 、 BO 、 $CLKO$ 、 HO 、 VO 、 DEO は、表示パネルの駆動に一般的に利用されている信号と同様である（動画像を表す動画像信号と呼ぶことができる）。第1 LVD ストランスマッタ $4150h$ は、受信したデータを LVD 形式の信号に変換して、第1表示パネル $1400a$ に供給する。以下、同期に利用される信号（信号 $CLKO$ 、 HO 、 VO 、 DEO ）の全体を、「第1同期信号 SSO 」とも呼ぶ。

30

40

【0640】

図192は、第1同期信号 SSO の説明図である。本実施形態では、出力制御部 $4150fd$ （図191）は、レジスタ $4150fc$ に記録されたパラメータに基づいて、第1同期信号 SSO を生成する。図192（A）には、レジスタ $4150fc$ に記録されたパラメータの一部が示されている。第1パネル $LCD1$ の水平方向に関するパラメータとしては、同期サイクル $HC1$ と、同期信号幅 $HW1$ と、有効領域の始点 $HAS1$ と、有効領域の幅 $HAW1$ と、が記録されている。第1パネル $LCD1$ の垂直方向に関するパラメータとしては、同期サイクル $VC1$ と、同期信号幅 $VW1$ と、有効領域の始点 $VAS1$ と、有効領域の幅 $VAW1$ と、が記録されている。

50

【0641】

図192(B)は、第1同期信号SSO(クロック信号CLKO、水平同期信号HO、データネーブル信号DEO、垂直同期信号VO)の概略を示すタイミングチャートである。出力制御部4150fd(図191)は、クロック生成部4150fgから受信した第1基クロック信号iCLKOを利用して、クロック信号CLKOを出力する。例えば、出力制御部4150fdは、第1クロック信号iCLKOを、そのまま、クロック信号CLKOとして出力する。また、出力制御部4150fdは、周波数変換部を有していても良い。周波数変換部が、第1基クロック信号iCLKOに対して周波数変換(例えば、通倍や分周)を実行して、第1パネルLCD1に適したクロック信号CLKOを生成してもよい。また、出力制御部4150fdが、クロック生成部を有していても良い。周波数が可変なクロック生成部(例えば、PLL(Phase-locked loop)クロック生成部)を採用すれば、出力制御部4150fdは、第1パネルLCD1に適したクロック信号CLKOを出力できる。いずれの場合も、出力制御部4150fdは、VDP4150cから入力されたクロック信号NCLKとは独立に、第1パネルLCD1に適したクロック信号CLKOを出力する。

10

【0642】

他の信号HO、DEO、VOは、いずれも、負論理の信号であり、クロック信号CLKOに同期して変化する。出力制御部4150fdは、これらの信号を、レジスタ4150fcに記録されたパラメータに基づいて、生成(出力)する。

20

【0643】

水平同期サイクルHC1は、水平同期信号の1周期の長さ(単位は、クロック数)を示し、水平同期信号幅HW1は、水平同期信号の1つのパルスの幅を示している(単位は、クロック数)。水平同期の1周期は、第1パネルLCD1において、1つの主走査に相当する。有効水平始点HAS1は、水平同期信号のパルスからの、データネーブル信号DEOのパルスまでの時間を示している(単位はクロック数)。有効水平幅HAW1は、データネーブル信号DEOの1つのパルスの幅を示している(単位は、クロック数)。データネーブル信号DEOは、有効な画素データ(RO、GO、BO)が出力される期間中だけ「True」に設定される。本実施形態では、1クロックで1画素分のデータが出力される。そして、水平方向の1ライン分(1024画素)のデータが連続して出力されるので、データネーブル信号DEOの1つのパルスの幅(HAW1)は、1024クロックである。

30

【0644】

垂直同期サイクルVC1は、垂直同期信号の1周期の長さ(単位は、ライン数)を示し、垂直同期信号幅VW1は、垂直同期信号の1つのパルスの幅(単位は、ライン数)を示している。ライン数は、水平同期信号HOのパルス数(Hレベル(False)からLレベル(True)に変化した回数)によって、表される。有効垂直始点VAS1は、垂直同期信号のパルスからの、有効な画素データ(RO、GO、BO)が出力されるラインの始まり(水平同期信号HOのパルス)までの時間を示している(単位は、ライン数)。有効垂直幅VAW1は、有効な画素データが出力されるライン数を示している(単位は、ライン数)。本実施形態では、有効な画素データは、連続したライン(主走査)によって出力されるので、有効垂直幅VAW1は、768ラインである。この768ライン分の主走査のそれぞれにおいて、データネーブル信号DEOがTrueに設定される。

40

【0645】

なお、レジスタ4150fcに記録されるパラメータとしては、図192に示すパラメータに限らず、クロック信号CLKOと、水平同期信号HOと、データネーブル信号DEOと、垂直同期信号VOとのタイミング関係を一意に決定可能な任意のパラメータを採用可能である。

【0646】

図191に示すように、第2LVDSトランスミッタ4150iに供給されるデータも、同様に、RGBの階調値RE、BE、BE、と、クロックCLKEと、水平同期HEと

50

、垂直同期 V E と、データイネーブル D E E と、のそれぞれの信号を表している（これらの信号の全体も、動画像を表す動画像信号と呼ぶことができる）。第 2 L V D S トランスミッタ 4 1 5 0 i は、受信したデータを L V D S 形式の信号に変換して、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に供給する。以下、同期に利用される信号（信号 C L K E、H E、V E、D E E）の全体を、「第 2 同期信号 S S E」とも呼ぶ。第 2 同期信号 S S E に関しても、第 1 同期信号 S S O のものと同様のパラメータがレジスタ 4 1 5 0 f c に記録され（図 1 9 2（A））、そして、第 2 基クロック信号 i C L K E が、クロック生成部 4 1 5 0 f g から出力制御部 4 1 5 0 f d に供給される（図 1 9 1）。出力制御部 4 1 5 0 f d は、第 1 同期信号 S S O と同様に、第 2 基クロック信号 i C L K E とレジスタ 4 1 5 0 f c のパラメータとに従って第 2 同期信号 S S E を出力（生成）する。

10

【0647】

同期信号 S S O、S S E の出力（生成）に利用されるパラメータは、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a（図 1 9 0）によって、レジスタ 4 1 5 0 f c に書き込まれる。液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、液晶制御基板 4 1 5 0 の初期化を実行する際に（例えば、電源投入時）、液晶制御 R O M 4 1 5 0 b に格納されたプログラムに従って、パラメータをレジスタ 4 1 5 0 f c に書き込む。プログラムは、パネル L C D 1、L C D 2 に適したパラメータ値が書き込まれるように、予め構成されている。

【0648】

図 1 9 2（C）は、パラメータ H A W 1、V A W 1 と画像のサイズ S Z 1 との関係を示す説明図である。図示するように、第 1 パネル L C D 1 の画像サイズ S Z 1（総画素数）は、有効垂直幅 V A W 1 と有効水平幅 H A W 1 との積で表される。第 2 パネル L C D 2 の画像サイズ S Z 2 についても同様である。これらの画像サイズ（画面サイズ）S Z 1、S Z 2 は、データの分割に利用可能である（詳細は後述）。

20

【0649】

このように、出力制御部 4 1 5 0 f d は、V D P 4 1 5 0 c から供給された入力同期信号 S S I とは独立に（同期せずに）、2 種類の同期信号 S S O、S S E を出力する。このように、画像分割モジュール 4 1 5 0 f から表示パネル L C D 1、L C D 2 に実際に出力される同期信号 S S O、S S E が、画像を描画する V D P 4 1 5 0 c から出力される入力同期信号 S S I から分離されている。従って、画像分割モジュール 4 1 5 0 f（出力制御部 4 1 5 0 f d）は、V D P 4 1 5 0 c の動作タイミングとは独立に、各表示パネル L C D 1、L C D 2 の表示タイミングを適切なタイミングに設定することができる。その結果、2 枚の表示パネル L C D 1、L C D 2 を用いた種々の演出表示を適切に実現することができる。また、このような利点を、2 枚の表示パネル L C D 1、L C D 2 を駆動することを想定せずに造られた V D P 4 1 5 0 c を利用して、容易に得ることができる。

30

【0650】

また、画像分割モジュール 4 1 5 0 f（例えば、画像信号分割ロジック 4 1 5 0 f b や出力制御部 4 1 5 0 f d）の動作タイミングと、V D P 4 1 5 0 c の動作タイミングとの、厳密な同期が不要であるので、画像分割モジュール 4 1 5 0 f は、V D P 4 1 5 0 c での処理のタイミングとは独立に、分割処理を実行することができる。その結果、2 枚の表示パネル L C D 1、L C D 2 を扱うための処理に課せられる制限を軽減できるので、後述するような 2 枚の表示パネルを用いた種々の演出表示を容易に実現できる。

40

【0651】

なお、入力制御部 4 1 5 0 f a は、V D P 4 1 5 0 c からの信号を正しく受信するために、V D P 4 1 5 0 c からの入力同期信号 S S I に同期して信号を受信する部分を含む。また、本実施形態では、V D P 4 1 5 0 c と、画像分割モジュール 4 1 5 0 f と、表示パネル L C D 1、L C D 2 とは、ほぼ 6 0 H z の周期でフレームを更新することとしている。

【0652】

また、液晶制御基板 4 1 5 0 は、周辺制御基板 4 1 4 0 からの表示コマンドに基づいて、液晶表示装置 1 4 0 0 を制御する。また、上述したように、周辺制御基板 4 1 4 0 は、

50

主制御基板 4 1 0 0 からのコマンドに基づいて、遊技中の各種演出を制御する。これらを総合すると、VDP 4 1 5 0 c は、主制御基板 4 1 0 0 から の 指 示 (コ マ ン ド) に 応 じ て、画像データを生成し、出力している、ということもできる。このように、VDP 4 1 5 0 c は、「画像データ生成装置」に相当する。また、画像分割モジュール 4 1 5 0 f は、VDP 4 1 5 0 c から の 画 像 データ (画 像 データの少なくとも一部) を複数の表示パネル LCD 1、LCD 2 に出力する「選択的出力手段」に相当する。また、出力制御部 4 1 5 0 f d のうちの同期信号 S S O、S S O を出力する部分は、「同期信号出力手段」に相当し、画像信号分割ロジック 4 1 5 0 f b と出力制御部 4 1 5 0 f d のうちの画像信号 (画像データ) を出力する部分との全体は、「複数の画像表示装置のいずれかを選択 (特定) して画像データを出力する画像データ出力手段」に相当する。

10

また、液晶制御基板 4 1 5 0 は、主制御基板 4 1 0 0 から の 指 示 (コ マ ン ド) に 従 っ て、液晶表示装置 1 4 0 0 を制御している、ということもできる。また、周辺基板 4 0 1 0 は、主制御基板 4 1 0 0 から の 指 示 (コ マ ン ド) に 従 っ て、液晶表示装置 1 4 0 0 を制御している、ということもできる。これは、周辺制御基板 4 1 4 0 (周辺制御 MPU 4 1 4 0 a) が、主制御基板 4 1 0 0 から の 指 示 に 従 っ て、液晶表示装置 1 4 0 0 を制御している、ということもできる。

【 0 6 5 3 】

[3 - 5 . 画 像 (データ) 分 割]

[3 - 5 - 1 . 時 分 割 (2 面 表 示)]

図 1 9 3 は、画像 (データ) 分 割 の 1 つ の 態 様 である「時分割」を示す概略図である。この時分割では、スケジュールデータによって、画像と、その画像を表示する表示パネルとの対応関係が、予め定められている。図中では、第 1 画像データ DATA 1 ~ 第 8 画像データ DATA 8 が時系列の順番に並んでおり、各画像データには、第 1 パネル LCD 1 あるいは第 2 パネル LCD 2 のいずれかが対応付けられている。図 1 9 3 の例では、第 1 パネル LCD 1 と第 2 パネル LCD 2 とが、交互に並ぶように、対応付けが決められている。画像データ DATA 1 ~ DATA 8 は、それぞれ、1 枚の表示パネルに表示される画像を表している。液晶制御 MPU 4 1 5 0 a から VDP 4 1 5 0 c (図 1 9 1) に供給される 1 枚分の画面データは、1 枚分の画像データと、表示パネルとの対応関係を定めている。VDP 4 1 5 0 c は、1 枚分ずつ順番に、画像データを画像分割モジュール 4 1 5 0 f に供給する。また、VDP 4 1 5 0 c は、フィールド信号 FIELD を利用して、転送中の画像データに対応付けられた表示パネルを、画像分割モジュール 4 1 5 0 f に通知する (詳細は後述) 。

20

30

【 0 6 5 4 】

画像分割モジュール 4 1 5 0 f (図 1 9 3) は、画像データに第 1 パネル LCD 1 が対応付けられている場合には、その画像データを表す信号と、第 1 同期信号 S S O とを、第 1 L V D S トランスミッタ 4 1 5 0 h を介して、第 1 パネル LCD 1 に供給する。画像分割モジュール 4 1 5 0 f は、画像データに第 2 パネル LCD 2 が対応付けられている場合には、その画像データを表す信号と、第 2 同期信号 S S E とを、第 2 L V D S トランスミッタ 4 1 5 0 i を介して、第 2 パネル LCD 2 に供給する。これらの結果、2 枚の表示パネル LCD 1、LCD 2 に画像が表示される。そして、表示される画像が時間とともに変化し得る。

40

【 0 6 5 5 】

図 1 9 4 は、時分割による処理の概要を示すタイミングチャートである。図中には、以下の要素の状態が示されている。図示された要素は、第 1 描画 D 1 と、第 2 描画 D 2 と、第 1 フレームバッファ F B 1 (第 1 バッファ F B 1 と呼ぶ) と、第 2 フレームバッファ F B 2 (第 2 バッファ F B 2 と呼ぶ) と、VDP 4 1 5 0 c の出力と、フィールド信号 FIELD と、第 1 パネル LCD 1 への出力と、第 2 パネル LCD 2 への出力と、である。

【 0 6 5 6 】

第 1 描画 D 1 と第 2 描画 D 2 とは、描画エンジン 4 1 5 0 c a (図 1 9 1) によって実

50

現される2系列の描画手段の状態を示している。本実施形態では、描画エンジン4150caは、2系列に分散して並行に描画処理を進行する2つの描画手段として機能する。第1描画D1がHレベルにあることは、第1描画手段が描画処理を実行していることを示し、第1描画D1がLレベルであることは、第1描画手段が休止していることを示している。第2描画D2についても同様である。本実施形態では、第1描画手段と第2描画手段は、交互に描画処理を実行する。各描画手段による1回の描画処理のために確保された時間は、所定の一定時間である(VDP4150cにおける垂直同期の1サイクルの時間(1フレーム分の時間)とほぼ同じ)。実際の描画処理に要する時間は、この一定時間よりも十分に短い。なお、描画エンジン4150caは、描画処理を分散せずに実行する1つの手段として機能してもよい(これは、後述する他の実施形態についても同様である)。

10

【0657】

図194の例では、まず、第1描画手段が、描画処理を実行して第1画像データDATA1を作成する(第1描画D1)。次に、第2描画手段が、描画処理を実行して第2画像データDATA2を作成する(第2描画D2)。このとき、第1描画手段は、作成した第1画像データDATA1を第1バッファFB1に転送する(第1描画D1)。なお、作成途中の第1画像データDATA1が、第1バッファFB1に格納されてもよい(他の作成途中の画像データも、フレームバッファに格納されてよい)。

【0658】

次に、第1描画手段が、第3データDATA3を作成する(第1描画D1)。このとき、第2描画手段は、第2データDATA2を第2バッファFB2に格納する(第2描画D2)。これと同じタイミングで、出力処理部4150cc(図191)は、第1バッファFB1から第1画像データDATA1を読み出して、画像分割モジュール4150fに供給する(VDP出力)。第1画像データDATA1が出力されている間、出力処理部4150ccは、フィールド信号FIELDを、奇数(ODD)を表すレベルに維持する。フィールド信号FIELDは、2値(HレベルとLレベル)の信号であり、一方のレベルが奇数(ODD)を示し、他方のレベルが偶数(EVEN)を示している。ここでは、奇数(ODD)レベルのフィールド信号FIELDが、第1パネルLCD1を示し、偶数(EVEN)レベルのフィールド信号FIELDが、第2パネルLCD2を示すこととしている。なお、出力処理部4150ccは、画像データに対応付けられた表示パネルを、液晶制御MPU4150aから受信した画面データを利用して、特定する。以後、第1描画手段と第2描画手段とは、交互に、画像データを作成する(第1描画D1、第2描画D2)。そして、出力処理部4150ccは、作成されたデータを、作成された順番に、出力する。その結果、フィールド信号FIELDは、ODDレベルとEVENレベルとを交互に繰り返す。

20

30

【0659】

一方、画像分割モジュール4150f(図193)は、表示パネルLCD1、LCD2のそれぞれのための画像データDATA1、DATA2を受信したことに応じて、LVDSトランスミッタ4150h、4150iを介して、表示パネルLCD1、LCD2に信号を供給する。第1パネルLCD1には、第1パネルLCD1用のデータ(第1画像データDATA1)と第1同期信号SSOとが供給され、第2パネルLCD2には、第2パネルLCD2用のデータ(第2画像データDATA2)と第2同期信号SSEとが供給される。これらのデータ(信号)の供給は、2回(2フレーム分)続けて行われる。

40

【0660】

以後、VDP4150cは、第1パネルLCD1用のデータ(信号)と、第2パネルLCD2用のデータ(信号)とを、交互に出力する。VDP4150cから画像分割モジュール4150fに供給される同期信号(図191の信号DENA、Hsync、Vsync、NCLK)は、第1パネルLCD1用のデータと、第2パネルLCD2用のデータとの間で、共通である。

【0661】

一方、画像分割モジュール4150fは、1フレーム分の期間をかけて第1パネルLC

50

D 1用のデータを取得し、続く1フレーム分の期間をかけて第2パネルLCD2用のデータを取得することで、2フレーム分の期間をかけて、第1パネルLCD1用のデータと、第2パネルLCD2用のデータとを取得する。そして、画像分割モジュール4150fは、取得した各表示パネル用のデータを、各表示パネルLCD1、LCD2に、それぞれ同時に（一斉に）供給を開始し、2フレーム分の期間を通じて、各表示パネルLCD1、LCD2に供給する。

【0662】

以上の処理が繰り返されることによって、2枚の表示パネルLCD1、LCD2に、画像が表示される。そして、表示された画像が時間の経過とともに変化し得る。このように、本実施形態によれば、汎用のVDP1つのみで、複数の表示パネルに画像を表示することが可能である。

10

【0663】

なお、後述するように、液晶表示装置1400による演出表示としては、第1パネルLCD1のみに画像を表示して、第2パネルLCD2の全面を白（透明状態）に維持する演出表示を採用可能である。逆に、第2パネルLCD2のみに画像を表示して、第1パネルLCD1の全面を白（透明状態）に維持する演出表示を採用することも可能である。これらのような演出表示を実現する場合には、透明状態に維持される表示パネルに、全面が白（すなわち、透明）であることを表す画像データが供給されるように、スケジュールデータを構成すればよい。

【0664】

また、後述するように、液晶表示装置1400による演出表示としては、前に配置された第1パネルLCD1に表示された画像と、後に配置された第2パネルLCD2に表示された画像との、重ね合わせによる奥行き感に溢れる演出表示が実現され得る。このような演出表示を実現する場合には、第1パネルLCD1に表示される画像と、第2パネルLCD2に表示される画像との間の同期を維持することが好ましい。例えば、何らかの理由で第1パネルLCD1に表示される画像が数フレーム分だけ遅れて表示されたと仮定すると、重なって表示されるべき画像が重ならず、重なるはずではなかった画像が重なって表示されるので、演出表示が台無しになってしまう。このような、2枚の表示パネルLCD1、LCD2の間の画像のズレは、例えば、各表示パネルLCD1、LCD2を別個のVDPによって駆動する場合に生じ得る。一方のVDPにおいて処理の遅延が生じた場合には、そのVDPによって駆動される表示パネルの画像が遅れ得る。

20

30

【0665】

そこで、本実施形態では、図194に示すように、画像分割モジュール4150fは、第1パネルLCD1用の画像データと、第2パネルLCD2用の画像データとを交互に受信し、そして、第1パネルLCD1用の画像データと、それに続いて受信した第2パネルLCD2用の画像データとを、同時に（重なって）表示すべき2枚の画像を表すデータとして扱う。同時に表示すべき2枚の画像に関しては、画像分割モジュール4150f（出力制御部4150fd）は、ほぼ同じタイミングで、第1パネルLCD1用の画像データを第1パネルLCD1に供給し、第2パネルLCD2用の画像データを第2パネルLCD2に供給する。

40

【0666】

このように、第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを交互に受信する画像分割モジュール4150fが、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2とのそれぞれに駆動信号を供給する。その結果、仮に画像分割モジュール4150fにおける処理に不具合（例えば、処理の遅延等）が生じた場合であっても、一方の表示パネルに表示されるフレーム画像が、他方の表示パネルに表示されるフレーム画像と比べて、進んだり遅れたりする可能性を低減できる。

【0667】

また、画像分割モジュール4150fは、2枚の表示パネルLCD1、LCD2のそれぞれの画像データを受信した後に、画像データを各表示パネルLCD1、LCD2に供給

50

する。このように、画像分割モジュール4150fは、同時に表示されるべき第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとの一方のみの受信が完了した状態では、画像データを出力せずに、両方の受信が完了した状態になって初めて、画像データを各表示パネルLCD1、LCD2に供給する。その結果、重なって表示すべき2枚の画像を適切に重ねて表示することができる。

【0668】

さらに、本実施形態では、VDP4150cは、第1パネルLCD1用の画像データと、第2パネルLCD2用の画像データとを交互に画像分割モジュール4150fに供給する。従って、仮にVDP4150cにおける処理に不具合（例えば、処理の遅延等）が生じた場合であっても、一方の表示パネルのための画像データが続けて画像分割モジュール4150fに供給される可能性を低減できる。その結果、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2との間の画像の同期がズレる可能性を低減できる。また、本実施形態では、VDP4150c（描画エンジン4150ca）は、第1パネルLCD1用の画像データと、第2パネルLCD2用の画像データとを交互に生成するので、一方の表示パネルのための画像データが続けて出力される可能性を大幅に低減できる。なお、VDP4150cによる画像データの交互生成（交互出力）が実現されるように、スケジュールデータを予め構成しておくことが好ましい。こうすれば、VDP4150cの構成を簡素化できる。また、本実施形態では、VDP4150cは、画像データに対応付けられた表示パネルを特定するデータ（フィールド信号FIELD）を、画像分割モジュール4150fに供給するので、画像分割モジュール4150fが、誤った表示パネルに画像データを供給する可能性を低減できる。ただし、フィールド信号FIELDを省略してもよい。

【0669】

[3-5-2. 時分割（1面表示）]

図195は、2枚のパネルのうち一方のパネル（例えば、第1パネルLCD1）にのみ画像を表示する場合の処理の概要を示すタイミングチャートである。この処理では、他方のパネルは全面が透明状態に維持される。

【0670】

図195は、図194と同様のタイミングチャートを示している。図195の実施形態では、図194の実施形態と同様に、2つの描画手段は、交互に描画処理を実行する（第1描画D1、第2描画D2）。2つの描画手段によって、画像データDATA1、DATA2、DATA3、DATA4、DATA5・・・が順番に作成される。但し、図194の実施形態とは異なり、全ての画像データに、第1パネルLCD1が対応付けられている。スケジュールデータとしては、第1パネルLCD1に表示すべき画像と、第2パネルLCD2に表示すべき画像が無いことを表す任意のデータを採用可能である。例えば、第2パネルLCD2のための画面データに、表示すべき画像が無いことを表すデータが含まれていても良い。この代わりに、全ての画面データに、第1パネルLCD1が対応付けられていてよい。2つの描画手段による1回の描画処理のために確保された時間は、1フレーム分の時間から2フレーム分の時間に変更される（第1描画D1、第2描画D2）。そして、VDP4150c（出力処理部4150cc：図191）は、連続する2フレームに亘って、同じ画像データを出力する（同期信号を変更せずに同じ画像データを2回出力してもよく、同期信号の周波数を小さくして2フレーム分の時間を利用して1回だけ画像データを出力してもよい）。フィールド信号FIELDは、ODDレベルに維持される。このようにVDP4150cにおける処理を変更する方法としては、任意の方法を採用可能である。例えば、スケジュールデータに基づいて液晶制御MPU4150aが、VDP4150cに処理の変更を指示してもよい。この代わりに、画像データに対応付けられた表示パネルが変化していないことに応じてVDP4150cが自動的に処理を変更してもよい。

【0671】

画像分割モジュール4150fは、図194の実施形態と同様に、受信した画像データを2フレームに亘って第1パネルLCD1に供給する。第1パネルLCD1に関しては、

図194の実施形態と同様に、2フレーム毎に画像が切り替わる。一方、第2パネルLCD2に関しては、画像分割モジュール4150fは、駆動信号を供給しない。本実施形態では、表示パネルLCD1、LCD2として、いわゆるノーマリーホワイト方式の液晶パネルが採用されている。また、本実施形態では、第2パネルLCD2への駆動信号の供給が止まると、第2パネルLCD2の各画素への電圧の印加も止まる。これらの結果、第2パネルLCD2の全面が、透明状態になる。

【0672】

以上のように、図195の実施形態では、第1パネルLCD1が画像を表示し、第2パネルLCD2は透明状態に維持される。このような処理によって、1枚の表示パネルを用いた場合と同様の演出表示を実現することができる。第2パネルLCD2が画像を表示し、第1パネルLCD1を透明状態に維持する場合も、同様の処理を採用すればよい。

10

【0673】

なお、表示すべき画像のない表示パネルを透明状態に維持する方法としては、駆動信号を止める方法に限らず、他の任意の方法を採用可能である。例えば、画像分割モジュール4150f（出力制御部4150fd：図191）は、表示すべき画像のない表示パネルに、全面白（透明）を表す画像データを供給してもよい。また、全面白を表す画像データを1フレーム分だけ供給した後は、駆動信号の供給を停止してもよい。

【0674】

[3-5-3.時分割(2面表示から前面表示)]

図196は、2枚のパネルLCD1、LCD2に画像を表示している状態から、第1パネルLCD1のみが画像を表示する状態への切り替え処理の概要を示すタイミングチャートである。この処理では、第2パネルLCD2が透明状態に切り替えられる。

20

【0675】

図196は、図194と同様のタイミングチャートを示している。この図196の例では、第2画像データDATA2と第4画像データDATA4とのみに第2パネルLCD2が対応付けられ、他の画像データには、第1パネルLCD1が対応付けられている。

【0676】

VDP4150cにおいて、第5画像データDATA5以前の画像データに関しては、1画面分の画像データの生成が1フレーム分の時間毎に行われ、第6画像データDATA6以降の画像データに関しては、1画面分の画像データの生成が2フレーム分の時間毎に行われている（第1描画D1、第2描画D2）。また、第3画像データDATA3以前の画像データに関しては、出力される画像データの切り替えが1フレーム分の時間毎に行われ、第4画像データDATA4以降の画像データに関しては、出力される画像データの切り替えが、2フレーム分の時間毎に行われている。なお、同じ画像データが連続する2フレームに亘って出力される場合には、VDP4150c（出力処理部4150cc：図191）は、同期信号を変更せずに同じ画像データを2回出力してもよく、同期信号の周波数を小さくして2フレーム分の時間を利用して1回だけ画像データを出力してもよい。

30

【0677】

スケジュールデータとしては、上述のようにVDP4150cが動作すればよいことを表す任意のデータを採用可能である。例えば、スケジュールデータは、そのような動作を指示するコマンドデータを含んでも良い。コマンドデータは、液晶制御MPU4150aからVDP4150cにそのまま供給されて、VDP4150cによって解釈されてもよい。また、コマンドデータが液晶制御MPU4150aによって解釈され、液晶制御MPU4150aが、さらに、VDP4150cに指示をしてもよい。

40

【0678】

画像分割モジュール4150fの処理としては、種々の処理を採用可能である。例えば、画像分割モジュール4150fは、図194、図195の実施形態と同様に、連続する2フレームにおいて、フィールド信号FIELDがODDレベルからEVENレベルへ（あるいは、EVENレベルからODDレベルへ）変化した場合に、その2フレーム分の時間内に受信した2画面分の画像データを、同時に表示すべき2枚の画像を表すデータとし

50

て扱ってよい。

【0679】

或るフレームが、そのフレームの前後のいずれのフレームとペアを成すのか（同時に表示すべきか）を判断する方法としては、種々の方法を採用可能である。例えば、画像分割モジュール4150fは、例えば、フィールド信号FIELDに変化の無い状態から最初にフィールド信号FIELDがODDレベルからEVENレベルに変化した時に、ODDレベルのフレームとEVENレベルのフレームとをペアとして特定し、それ以後はペアが繰り返されるものとしてもよい。図196の例では、VDP出力において、第3画像データDATA3と、第4画像データDATA4を出力する前半のフレーム部分とが、1つのペアP1として扱われ、第4画像データDATA4を出力する後半のフレーム部分と、第5画像データDATA5を出力する前半のフレーム部分とが、1つのペアP2として扱われ、第5画像データDATA5を出力する後半のフレーム部分と、第6画像データDATA6を出力する前半のフレーム部分とが、1つのペアP3として扱われている。

10

【0680】

第1パネルLCD1に関しては、フィールド信号FIELDが変化せずにODDレベルに維持されたフレームのペアにおいて、画像分割モジュール4150f（出力制御部4150fd：図191）は、最初の1フレームに相当する画像データを2回（2フレーム分）続けて出力してもよい（例えば、第3ペアP3に関しては、第5画像データDATA5を2回出力してもよい）。この代わりに、画像分割モジュール4150fは、1フレーム毎に画像データを切り替えても良い（例えば、第3ペアP3に関しては、第5画像データDATA5を出力し、次のフレームとして、第6画像データDATA6を出力してもよい）。

20

【0681】

第2パネルLCD2に関しては、第4画像データDATA4の最後のフレームFL4の後には、第2パネルLCD2は、透明状態に維持される。第2パネルLCD2の透明状態を維持する方法としては、図195の実施形態と同様に、任意の方法を採用可能である。

【0682】

また、画像分割モジュール4150fの処理としては、他の種々の処理を採用可能である。例えば、画像分割モジュール4150fは、同じフィールド信号FIELDが2フレーム以上続いた場合には、指定されなかった表示パネルが透明状態にされるべきであると判断してもよい。例えば、図196の例では、画像分割モジュール4150fは、第4画像データDATA4（EVENレベルのフィールド信号FIELDが2フレーム続く）を出力する場合には、第1パネルLCD1を透明状態に設定してもよい。そして、その後の画像データ（ODDレベルのフィールド信号FIELDが続く）を出力する場合には、第2パネルLCD2を透明状態に設定すればよい。

30

【0683】

以上のように、図196の実施形態では、2面表示から1面表示（第1パネルLCD1）への移行をスムーズに進行することができる。1面表示（第1パネルLCD1）から2面表示への移行は、図196の手順と逆の手順に従えばよい。なお、スケジュールデータに関しては、VDP4150cと画像分割モジュール4150fとの動作を考慮して、所望の画像が所望の表示パネルに表示されるように、予め構成すればよい。

40

【0684】

[3-5-4.時分割（2面表示から後面表示）]

図197は、2枚のパネルLCD1、LCD2に画像を表示している状態から、第2パネルLCD2のみが画像を表示する状態への切り替え処理の概要を示すタイミングチャートである。この処理では、第1パネルLCD1が透明状態に切り替えられる。

【0685】

図197は、図194と同様のタイミングチャートを示している。この図197の例では、第1画像データDATA1と第3画像データDATA3とのみに第1パネルLCD1が対応付けられ、他の画像データには第2パネルLCD2が対応付けられている。

50

【0686】

VDP4150c(図191)において、第4画像データDATA4以前の画像データに関しては、1画面分の画像データの生成が1フレーム分の時間毎に行われ、第5画像データDATA5以降の画像データに関しては、1画面分の画像データの生成が2フレーム分の時間毎に行われている。また、第2画像データDATA2以前の画像データに関しては、出力される画像データの切り替えが1フレーム分の時間毎に行われ、第3画像データDATA3以降の画像データに関しては、出力される画像データの切り替えが2フレーム分の時間毎に行われている。なお、同じ画像データが連続する2フレームに亘って出力される場合には、VDP4150c(出力処理部4150cc:図191)は、同期信号を変更せずに同じ画像データを2回出力してもよく、同期信号の周波数を小さくして2フレーム分の時間を利用して1回だけ画像データを出力してもよい。

10

【0687】

スケジュールデータ、及び、画像分割モジュール4150fの処理としては、図196の例と同様の種々の態様を採用可能である。

【0688】

以上のように、2面表示から1面表示(第2パネルLCD2)への移行をスムーズに行うことができる。1面表示(第2パネルLCD2)から2面表示への移行は、図197の手順と逆の手順に従えばよい。なお、スケジュールデータに関しては、VDP4150cと画像分割モジュール4150fとの動作を考慮して、所望の画像が所望の表示パネルに表示されるように、予め構成すればよい。

20

【0689】

[3-5-2.空間分割]

図198は、画像(データ)の分割の別の態様である「空間分割」を示す概略図である。この空間分割では、VDP4150c(図191)は、第1パネルLCD1用のフレームデータ(画像データ)と第2パネルLCD2用のフレームデータを連結して得られるデータを、1枚分のフレームデータとして生成する。すなわち、VDP4150cから画像分割モジュール4150fに供給される1画面に相当する画像データ(以下、「元画像データ」と呼ぶ)が、第1パネルLCD1用の画像データと、第2パネルLCD2用の画像データとを含んでいる。例えば、図198に示す第1元画像データDATA1は、第1パネルLCD1用の画像データDATA1Aの後ろに、第2パネルLCD2用の画像データDATA1Bを連結して得られるデータである。なお、VDP4150cにおいて、元画像データの水平方向の画素数は、表示パネルLCD1、LCD2における水平方向の画素数と異なり得る。同様に、元画像データの垂直方向の画素数は、表示パネルLCD1、LCD2における垂直方向の画素数と異なり得る。

30

【0690】

画像分割モジュール4150f(画像信号分割ロジック4150fb)は、各パネルLCD1、LCD2の画像サイズを利用して、受信したデータを、第1パネルLCD1用のデータと第2パネルLCD2用のデータとに分割する。画像分割モジュール4150fは、図192に示すように、レジスタ4150fcに記録されたパラメータを利用して画像サイズSZ1、SZ2を特定する。画像分割モジュール4150fは、受信した元画像データにおける先頭の第1画像サイズSZ1の部分を第1パネルLCD1用の画像データとして抽出し、残りの部分(第2画像サイズSZ2の部分)を第2パネルLCD2用の画像データとして抽出する。そして、画像分割モジュール4150fは、第1パネルLCD1用の画像データと第1同期信号SSOとを、トランスミッタ4150hを介して、第1パネルLCD1に供給する。また、画像分割モジュール4150fは、第2パネルLCD2用の画像データと第2同期信号SSEとを、トランスミッタ4150iを介して、第2パネルLCD2に供給する。これらの結果、2枚の表示パネルLCD1、LCD2に画像が表示される。そして、表示される画像が時間とともに変化し得る。

40

【0691】

なお、元画像データは、VDP4150cから画像分割モジュール4150fへ、同期

50

信号に従って、1画素分ずつ転送される(図191)。画像分割モジュール4150f(画像信号分割ロジック4150fb)は、この転送の順番に従って、元画像データの前部分と後部分とを特定すればよい。画像信号分割ロジック4150fbは、第1画像サイズSZ1と第2画像サイズSZ2とのいずれか一方、あるいは、両方を利用することによって、第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを抽出できる(受信したデータによって表される総画素数が、第1画像サイズSZ1と第2画像サイズSZ2との合計値と同じ場合には、画像サイズSZ1、SZ2の一方のみを利用すればよい)。なお、レジスタ4150fcには、高さと幅を表す情報に限らず、画像サイズ(画面サイズ)を特定可能な他の種々の情報(例えば、総画素数)を格納してよく、画像分割モジュール4150fは、そのような情報を利用して画像サイズを特定すればよい。

10

【0692】

図199は、空間分割による処理の概要を示すタイミングチャートである。図199は、図194と同様のタイミングチャートを示している。図199の実施形態では、図194の実施形態と同様に、2つの描画手段は、交互に描画処理を実行する(第1描画D1、第2描画D2)。2つの描画手段によって、元画像データDATA1、DATA3、DATA4、DATA5・・・が順番に作成される。但し、図194の実施形態とは異なり、全ての元画像データが、第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを含んでいる。また、各描画手段による1回の描画処理のために確保された時間は、2フレーム分の時間である(第1描画D1、第2描画D2)。また、図199の実施形態では、元画像データのデータサイズが、2つの表示パネル分(2フレーム分)のデータサイズである。VDP4150c(出力処理部4150cc:図191)は、連続する2フレーム分の時間を利用して、元画像データ(VDP4150cにおける1フレームに相当する)を出力する(例えば、出力処理部4150ccは、表示パネルLCD1、LCD2のフレームレートの半分のフレームレートで、データを出力すればよい)。フィールド信号FIELDは、利用されない(図199の実施形態では、フィールド信号FIELDは、所定のレベル(ここでは、ODDレベル)に維持されている)。

20

【0693】

スケジュールデータ(図198)は、第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを含む元画像データが、1回の描画処理で生成されるように、予め構成されている。例えば、第1パネルLCD1用の画像と第2パネルLCD2用の画像とを繋ぎ合わせた画像を表す画像データが、元画像データとして生成されるように、スケジュールデータを構成すればよい。ここで、元画像データが、重ねて表示されるべき2枚の画像を表すように、スケジュールデータ(画面データ)が構成される。

30

【0694】

画像分割モジュール4150fは、2フレーム分の期間を通じて元画像データを取得する。そして、画像分割モジュール4150fは、図194の実施形態と同様に、元画像データから抽出した第1パネルLCD1用の画像データを、2フレームに亘って、第1パネルLCD1に供給する。また、画像分割モジュール4150fは、元画像データから抽出した第2パネルLCD2用の画像データを、2フレームに亘って、第2パネルLCD2に供給する。

40

【0695】

以上の処理が繰り返されることによって、2枚の表示パネルLCD1、LCD2に、画像が表示される。そして、表示された画像が時間の経過とともに変化し得る。

【0696】

なお、後述するように、液晶表示装置1400による演出表示としては、第1パネルLCD1のみに画像を表示して、第2パネルLCD2の全面を白(透明状態)に維持する演出表示を採用可能である。逆に、第2パネルLCD2のみに画像を表示して、第1パネルLCD1の全面を白(透明状態)に維持する演出表示を採用することも可能である。これらのような演出表示を実現する場合には、透明状態に維持される表示パネルに、全面が白(すなわち、透明)であることを表す画像データが供給されるように、スケジュールデー

50

タを構成すればよい。

【0697】

また、後述するように、液晶表示装置1400による演出表示としては、前に配置された第1パネルLCD1に表示された画像と、後に配置された第2パネルLCD2に表示された画像との、重ね合わせによる奥行き感に溢れる演出表示が実現され得る。上述したように、このような演出表示を実現する場合には、第1パネルLCD1に表示される画像と、第2パネルLCD2に表示される画像との間の同期を維持することが重要である。

【0698】

そこで、図199の実施形態では、図199に示すように、画像分割モジュール4150fは、第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを含む元画像データを受信し、元画像データから第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを抽出する。そして、画像分割モジュール4150fは、共通の元画像データから抽出した2枚分の画像データを、同時に（重なって）表示すべき2枚の画像を表すデータとして扱う。同時に表示すべき2枚の画像に関しては、画像分割モジュール4150f（出力制御部4150fd）は、ほぼ同じタイミングで、第1パネルLCD1用の画像データを第1パネルLCD1に供給し、第2パネルLCD2用の画像データを第2パネルLCD2に供給する。

10

【0699】

このように、画像分割モジュール4150fは、元画像データを受信し、元画像データから第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを抽出する。そして、その画像分割モジュール4150fが、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2とのそれぞれに駆動信号を供給する。これらの結果、仮に画像分割モジュール4150fにおける処理に不具合（例えば、処理の遅延等）が生じた場合であっても、一方の表示パネルに表示される画像が、他方の表示パネルに表示される画像と比べて、進んだり遅れたりする可能性を低減できる。

20

【0700】

また、画像分割モジュール4150fは、元画像データ（すなわち、2枚の表示パネルLCD1、LCD2のそれぞれの画像データ）を受信した後に、画像データを一齐に各表示パネルLCD1、LCD2に供給する。このように、画像分割モジュール4150fは、同時に表示されるべき第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとの一方のみの受信が完了した状態では、画像データを出力せずに、両方の受信が完了した状態になって初めて、画像データを各表示パネルLCD1、LCD2に供給する。その結果、重なって表示すべき2枚の画像を適切に重ねて表示することができる。

30

【0701】

また、図199の実施形態では、VDP4150c（描画エンジン4150ca）は、第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとを含む元画像データを生成（出力）するので、一方の表示パネルのための画像データが続けて出力される可能性を大幅に低減できる。また、VDP4150cは、そのような元画像データを、1画面を表す画像データとして扱えばよいので、VDP4150cの構成を簡素化できる。このように、図199の実施形態によれば、汎用のVDP1つのみで、複数の表示パネルに画像を表示することが可能である。

40

【0702】

なお、画像データを連結する態様としては、種々の態様を採用可能である。例えば、第2パネルLCD2用のフレームデータの後ろに第1パネルLCD1用のフレームデータを連結してもよい。

【0703】

[複数の表示パネルの制御の変形例]

変形例1：

図194に示す実施形態では、画像分割モジュール4150fは、第1パネルLCD1用の画像データと、それに続く第2パネルLCD2用の画像データとを、同時に（重ねて

50

）表示すべきペアとして扱っていたが、第2パネルLCD2用の画像データと、それに続く第1パネルLCD1用の画像データとを、同時に表示すべきペアとして扱っても良い。いずれの場合も、VDP4150cは、同時に表示すべき第1パネルLCD1用の画像のデータと第2パネルLCD2用の画像のデータとを、予め決められた順番で（例えば、第1パネルLCD1、第2パネルLCD2の順でもよく、その逆順でもよい）、連続して出力してよい（ここで、「連続」とは、2枚の画像の間に他の画像が挿入されないことを意味している）。そして、画像分割モジュール4150fは、その順番で受信した2枚分の画像データを、同時に表示すべきペアとして扱ってよい。なお、VDP4150cは、出力順と同じ順番で画像データを生成することが好ましい。こうすれば、画像データの生成が、出力に間に合わなくなる可能性を低減できる。

10

【0704】

また、図193や図198に示す実施形態のように、VDP4150cが、第1パネルLCD1用の画像と第2パネルLCD2用の画像とを交互に出力する場合に、画像分割モジュール4150f（出力制御部4150fd）が、第1パネルLCD1の表示画像と第2パネルLCD2の表示画像とを、同時ではなく交互に切り替えても良い。例えば、画像分割モジュール4150fは、第1パネルLCD1用の画像を受信したことに応じて、それ続く第2パネルLCD2用の画像を受信する前に、第1パネルLCD1にその画像を表示（更新）させ、後に第2パネルLCD2用の画像を受信したことに応じて、それ続く第1パネルLCD1用の画像を受信する前に、第2パネルLCD2にその画像を表示（更新）させる処理を、繰り返してもよい。

20

【0705】

例えば、図194の例に適用する場合について説明する。画像分割モジュール4150fは、第1画像データDATA1を受信したら、第2画像データDATA2の受信を待たずに、第1パネルLCD1に第1画像データDATA1を、2フレームに亘って供給する。次に、画像分割モジュール4150fは、第2画像データDATA2を受信したら、第3画像データDATA3の受信を待たずに、第2パネルLCD2に第2画像データDATA2を、2フレームに亘って供給する。第1画像データDATA1の後半の1フレームは、第2画像データDATA2の前半の1フレームと重なっている。以後、画像分割モジュール4150fは、同様の処理を繰り返す。これにより、第2画像データDATA2の後半の1フレームは、第3画像データDATA3の前半の1フレームと重なる。

30

【0706】

以上の処理によれば、画像分割モジュール4150fは、2枚のパネルLCD1、LCD2に表示される画像を交互に切り替えることによって、第1パネルLCD1の画像の表示時間と第2パネルLCD2の画像の表示時間とを交互に重ねることができる。或る画像の表示時間の前部分は、VDP4150cから1つ前に供給された画像の表示時間の後部分と重なる。或る画像の表示時間の後部分は、VDP4150cから1つ後に供給された画像の表示時間の前部分と重なる。このように、第1パネルLCD1に表示される画像の表示時間の一部が、第2パネルLCD2に表示される画像の表示時間の一部と、重なる。スケジュールデータを構成する際には、このような画像の表示時間の重なりを考慮して、適切な演出表示が実現されるように、その構成を行うことが好ましい。

40

【0707】

また、VDP4150cが画像分割モジュール4150fへ、第1パネルLCD1の画像と第2パネルLCD2の画像とを交互に供給し、そして、画像の交互供給に応じて、画像分割モジュール4150fが、第1パネルLCD1の表示画像と第2パネルLCD2の表示画像を交互に更新するので、VDP4150cあるいは画像分割モジュール4150fにおいて処理の不具合が生じた場合であっても、2枚の表示パネルLCD1、LCD2の間の画像のズレを防止できる。

【0708】

一般には、VDP4150cは、第1パネルLCD1に表示される画像（「第1種画像」と呼ぶ）を表すデータ（「第1種画像データ」と呼ぶ）と、第2パネルLCD2に表示

50

される画像（「第2種画像」と呼ぶ）を表すデータ（「第2種画像データ」と呼ぶ）とを、交互に出力してよい。さらに、VDP4150cは、表示時間の一部あるいは全部を重ねて表示すべき第1種画像と第2種画像とのそれぞれのデータ（第1種画像データと第2種画像データ）を連続して出力すればよい（ここで、「連続」とは、2枚分の画像データの出力の間に他の画像データが出力されないことを意味している）。ここで、VDP4150cは、図193、図194の実施形態のように第1種画像データと第2種画像データを別の画像を表すものとして出力してもよく、図198、図199の実施形態のように、第1種画像データと第2種画像データとが連結したデータを1枚の画像を表すものとして出力してもよい。また、画像分割モジュール4150fは、VDP4150cから受信したデータを利用して、第1種画像データと第2種画像データとを取得（分離）すればよい。そして、画像分割モジュール4150fは、連続して取得した第1種画像データと第2種画像データとに関して、表示時間の少なくとも一部が重なるように、第1種画像データを表す信号を第1パネルLCD1に向けて出力し、第2種画像データを表す信号を第2パネルLCD2に向けて出力すればよい。いずれの場合も、第1種画像の表示時間と、第2種画像の表示時間との重なり具合は、予め決めておけばよい。例えば、図194や図199の実施形態のように、第1種画像の表示時間の全体が、第2種画像の表示時間の全体と重なっていてもよい。この代わりに、第1種画像の表示時間の所定の一部分（例えば、前部分あるいは後部分）が、第2種画像の表示時間の所定の一部分（例えば、後部分あるいは前部分）と重なっていてもよい。また、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき画像のペアが、VDP4150cによって、その都度指定されてもよい。また、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき画像は、スケジュールデータにおいて、予め決定されていなければならない。

10

20

30

40

50

【0709】

変形例2：

上述の図189～図199の各実施形態において、2面表示から1面表示（1面は透明状態に維持）に移行する手順としては、図196、図197に示す手順に限らず、他の種々の手順を採用可能である。例えば、VDP4150cが画像分割モジュール4150fに1面表示を指示したタイミングで、画像分割モジュール4150fは、1面表示を開始してもよい。

【0710】

変形例3：

上述の図189～図199の各実施形態において、第1パネルLCD1の第1画像サイズSZ1が、第2パネルLCD2の第2画像サイズSZ2と異なってもよい。図200は、画像サイズ（画面サイズ）が互いに異なる表示パネルLCD1、LCD2を利用する場合の第1同期信号SSO、第2同期信号SSEの説明図である。図中には、図192と同様に、レジスタ4150fcに記録されたパラメータの一部と、各パネルLCD1、LCD2の画像サイズ（画面サイズ）が示されている。図200の例では、第1パネルLCD1は、水平方向に800画素、垂直方向に600画素（SVG Aサイズ）を有している。これに対応して、第1有効水平幅HAW1は「800」に設定され、第1有効垂直幅VAW1は「600」に設定される。一方、第2パネルLCD2は、水平方向に536画素、垂直方向に328画素を有している。これに対応して、第2有効水平幅HAW2は「536」に設定され、第2有効垂直幅VAW2は「328」に設定される。他の種類のパラメータ（例えば、水平同期サイクルHC1、HC2や、垂直同期サイクルVC1、VC2等）も、各表示パネルに適した値に設定される。

【0711】

出力制御部4150fd（図191）は、レジスタ4150fcに格納されたパラメータに基づいて、各表示パネルLCD1、LCD2に、適切な同期信号SSO、SSEを出力することができる。ここで、第1同期信号SSOと第2同期信号SSEとの間で、同期信号のパラメータ値（例えば、クロック信号の周波数や、データインーブル信号の幅等）が異なってもよい。また、クロック生成部4150fg（図191）が、各同期信号

SSO、SSEのための2つのクロック生成部を有していても良い。この代わりに、逡倍や分周によって、1つのクロック生成部から2種類のクロック信号を生成してもよい。また、第1同期信号SSOと第2同期信号SSEとの間でクロック信号の周波数が同じである場合には、クロック生成部4150fgは、1つのクロック生成部で生成されたクロック信号を分岐して、基クロック信号iCKO、iCKEとして出力してもよい。また、出力制御部4150fdが、1つのクロック信号を分岐して、クロック信号CKO、CKEとして出力してもよい。いずれの場合も、出力制御部4150fdは、入力同期信号SSIとは独立に、同期信号SSO、SSEを出力することが好ましい。

【0712】

このように、画像サイズの異なる表示パネルLCD1、LCD2を利用する場合にも、それぞれの表示パネルLCD1、LCD2に、画像サイズに適した同期信号が出力される。その結果、表示パネルLCD1、LCD2のそれぞれに適切に画像を表示することができる。その結果、画像サイズが異なる表示パネルLCD1、LCD2を用いた多彩な演出表示が可能である。

10

【0713】

なお、この変形例は、図193、図194に示す時分割に適用してよい。この場合には、VDP4150cから出力される1枚分の画像データの総画素数が、各表示パネルの総画素数のうちの最大値以上であることが好ましい。こうすれば、VDP4150cからの1枚分の画像データによって、複数の表示パネルのうちの任意の表示パネルの画像(1枚分の画像)を表すことができる。

20

【0714】

なお、VDP4150cからの画像データの水平方向の画素数が、各表示パネルの水平方向の画素数の最大値以上であり、かつ、VDP4150cからの画像データの垂直方向の画素数が、各表示パネルの垂直方向の画素数の最大値以上であることが好ましい。そして、各表示パネルのための画像が、VDP4150cから出力される画像データによって表される1枚分の画像中の矩形領域によって表されていることが好ましい。こうすれば、VDP4150cは、各表示パネルのための画像データを生成する際に、スプライトの描画や画像処理を容易に実行することができる。仮に、VDP4150cから出力される画像データの水平方向の画素数よりも、或る表示パネルの水平方向の画素数が多い場合には、その表示パネルの1本の画素ラインが、VDP4150cにおいて、複数本の画素ラインによって表される。この場合には、VDP4150cは、複数本の画素ラインが1本の画素ラインを表していることを考慮して画像処理(描画処理)を実行することになるので、処理が複雑になる可能性がある。ただし、VDP4150cは、そのような画素ラインの折り返しを考慮して処理を実行してもよい。

30

【0715】

また、この変形例は、図198、図199に示す空間分割に適用してよい。この場合は、VDP4150cから出力される1枚分の画像データの総画素数が、各表示パネルの総画素数の合計値以上であることが好ましい。こうすれば、VDP4150cからの1枚分の画像データによって、複数の表示パネルのそれぞれの画像を一度に表すことができる。また、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2との間で水平方向の画素数が同じである場合には、VDP4150cによって描画される画像データにおける水平方向の画素数も同じ値に設定することが好ましい。換言すれば、VDP4150cが、第1パネルLCD1用の画像の下(あるいは上)に第2パネルLCD2用の画像を並べて得られる画像を表す元画像データを生成することが好ましい。こうすれば、元画像データにおいて、或る画素ライン(水平方向のライン)に対する別の画素ラインの水平方向の位置ズレを防止できる(例えば、第2パネルLCD2の画像の1本の水平ラインが、元画像データにおいて隣接する2ラインに跨って配置されることを防止できる)。その結果、VDP4150cは、元画像データが2画面分の画像を表しているにも拘わらずに元画像データが1画面分の画像を表している場合と同様に、スプライトの描画を適切に実行することができる。ただし、そのような水平方向の位置ズレを考慮して描画処理を実行するように、VDP415

40

50

0 c を構成してもよい。

【0716】

変形例 4 :

上述の図 189 ~ 図 200 の各実施形態では、画像分割モジュール 4150 f から表示パネル LCD 1、LCD 2 に実際に供給される同期信号 SSO、SSE が、画像を描画する VDP 4150 c から出力される入力同期信号 SSI から独立（分離）している。従って、入力同期信号 SSI における各種サイクル（例えば、垂直同期周波数）が、同期信号 SSO、SSE におけるサイクルと、異なっても良い。また、第 1 同期信号 SSO における各種サイクルが、第 2 同期信号 SSE におけるサイクルと異なっても良い。以上により、VDP 4150 c の選択と、第 1 パネル LCD 1 の選択と、第 2 パネル LCD 2 の選択とを、互いに制限を受けずに行うことができる。特に、2 枚の表示パネルを重ねて利用するという特殊な構成を採用する場合であっても、そのような特殊な構成を想定せず製造された VDP や表示パネルを利用することができる。その結果、上述した演出表示を実現し得る高性能な VDP を、幅広い候補の中から選択することができる。また、そのような演出表示を表現し得る表示パネルを、幅広い候補の中から選択することができる。これにより、2 枚の表示パネルを利用した高度な演出表示を容易に実現することができる。

10

【0717】

変形例 5 :

画像分割モジュール 4150 f の出力制御部 4150 fd（図 191）によって出力される同期信号としては、水平同期信号と垂直同期信号とデータネーブルとクロック信号との組み合わせに限らず、画素の色を表すデータと表示パネルにおける画素とを適切に対応付けることが可能な任意の信号を採用可能である。例えば、データネーブル信号を省略して、水平同期信号と垂直同期信号とクロック信号とを同期信号として利用してもよい。この代わりに、水平同期信号を省略して、垂直同期信号とデータネーブル信号とクロック信号とを同期信号として利用してもよい。さらに、水平同期信号と垂直同期信号との両方を省略して、データネーブル信号とクロック信号とを同期信号として利用してもよい。一般には、表示パネルの駆動に要する同期信号は、表示パネルの仕様に基づいて予め決まっている。従って、利用する表示パネルに適した同期信号を出力するように、出力制御部 4150 fd を構成すればよい。第 1 パネル LCD 1 と第 2 パネル LCD 2 との間で仕様が異なる場合には、第 1 同期信号 SSO が第 2 同期信号 SSE と異なっても良い。いずれの場合も、デジタル信号を利用する場合には、少なくともクロック信号を含む同期信号を利用することが好ましい。

20

30

【0718】

VDP 4150 c（出力処理部 4150 cc）によって出力される同期信号としても、同様に、種々の信号を採用可能である。なお、上述の図 189 ~ 図 200 の実施形態のように VDP 4150 c からの同期信号が表示パネル LCD 1、LCD 2 には供給されない場合には、表示パネルによって受け入れられ得る同期信号に制限されずに、VDP 4150 c を構成することができる（例えば、高性能 VDP の同期信号が表示パネルに適合していない場合であっても、その VDP を採用することができる）。いずれの場合も、VDP 4150 c からの同期信号に従って画像データを取得できるように、画像分割モジュール 4150 f（入力制御部 4150 fa）を構成すればよい。

40

【0719】

変形例 6 :

液晶制御基板 4150 は、「時分割」と「空間分割」との一方のみの機能を有していてもよく、この代わりに、「時分割」と「空間分割」との両方の機能を有していても良い。液晶制御基板 4150 が両方の機能を有している場合には、液晶制御 ROM 4150 b（図 191）に格納されたプログラムによって、いずれの機能を実現するかを決定すればよい。例えば、プログラムに従って動作する液晶制御 MPU 4150 a が、VDP 4150 c と画像分割モジュール 4150 f とに「時分割」で動作するように指示してもよい。ま

50

た、液晶制御MPU4150aは、動作の途中で、画像（データ）分割のモードを切り替えても良い。

【0720】

変形例7：

第1パネルLCD1として、第2パネルLCD2と同じ同期信号によって駆動可能な表示パネルを採用してもよい（例えば、2枚の同じ表示パネルを表示パネルLCD1、LCD2として利用してもよい）。この場合には、画像分割モジュール4150f（出力制御部4150fd）は、同じ同期信号を分岐して、実質的に同じ同期信号を、第1パネルLCD1及び第2パネルLCD2に向けて出力してもよい。また、画像分割モジュール4150f（出力制御部4150fd）から出力された同期信号を分岐して、第1パネルLCD1及び第2パネルLCD2に供給してもよい。この場合も、出力制御部4150fdから出力された分岐前の同期信号は、第1パネルLCD1のための第1種同期信号、及び、第2パネルLCD2のための第2種同期信号のそれぞれとして機能する、ということができる。

10

【0721】

変形例8：

遊技者から見て、第1パネルLCD1の一部あるいは全部が、第2パネルLCD2と重ならないように配置されていてもよい。この場合も、上述の図189～図200の各実施形態のような液晶制御基板4150を利用すれば、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2との間の画像の同期がズレる可能性を低減できる。その結果、2枚の表示パネルLCD1、LCD2を利用した演出表示を適切に実現することができる。また、表示パネル（例えば、第1パネルLCD1や第2パネルLCD2）としては、ノーマリーホワイト方式の液晶パネルに限らず、ノーマリーブラック方式の液晶パネルを採用してもよい。

20

【0722】

変形例9：

VDP4150cの内部構成としては、図191に示す構成に限らず、種々の構成を採用可能である。例えば、VDP4150cの全ての要素が共通のバスに接続されていてもよい。同様に、画像分割モジュール4150fの内部構成としても、図191に示す構成に限らず、種々の構成を採用可能である。例えば、クロック生成部4150fgが画像分割モジュール4150fに設けられていてもよい。LVDSトランスミッタ4150h、50iが、画像分割モジュール4150fに設けられていてもよい。また、表示パネルの仕様に応じて、LVDSトランスミッタ4150h、4150iを省略してもよい。

30

【0723】

変形例10：

表示パネルの総数が3以上であってもよい。一般には、N枚（Nは2以上の整数）の表示パネルを利用することができる。この場合には、VDP4150cは、表示時間の少なくとも一部が重なるべきN枚の画像（画像データ）を出力する処理を、繰り返し実行すればよい。ここで、図193、図194の実施形態のように、VDP4150cは、N枚分の画像データをそれぞれ別の画像を表すものとして出力してもよい。ここで、N枚の画像の出力順としては、予め決められた順番を採用してもよく、この代わりに、VDP4150cによってその都度決定されてもよい（例えば、液晶制御MPU4150aの指示に従ってVDP4150cが順番を決定してよい）。いずれの場合も、VDP4150c（出力処理部4150cc）は、1枚の画像（画像データ）とともに、その画像データに対応付けられた表示パネルを特定する情報（「表示パネル特定情報」と呼ぶ）を出力することが好ましい（例えば、N枚の表示パネルのうちの1枚の表示パネルを特定するNビットの信号を出力してもよい）。そして、画像分割モジュール4150f（画像信号分割ロジック4150fb）は、受信した表示パネル特定情報を利用して、受信した画像データに対応付けられた表示パネルを特定してもよい。また、図198、図199の実施形態のように、VDP4150cは、N枚分の画像データを連結して得られるデータを1枚の画像を表すものとして出力してもよい。

40

50

【 0 7 2 4 】

また、VDP 4 1 5 0 c は、N 枚の画像を M 個（M は 2 以上 N 未満の整数）のグループに分けて、各グループ毎に画像データを連結してもよい。この場合、VDP 4 1 5 0 c は、M 枚分の画像データをそれぞれ別の画像を表すものとして出力すればよい。例えば、6 枚の表示パネルを利用する場合に、VDP 4 1 5 0 c は、3 枚分の画像データを連結した第 1 データと、残りの 3 枚分の画像データを連結した第 2 データとを、各画像データのそれぞれが 1 枚の画像を表すものとして生成して出力すればよい。いずれの場合も、画像分割モジュール 4 1 5 0 f は、予め決められた方法に基づいて、受信したデータから各表示パネルの画像データを取得すればよい（例えば、画像データを受信した順番に応じて各表示パネルの画像データを特定してもよく、また、各表示パネルの画像サイズを利用して各表示パネルの画像データを特定してもよい）。また、画像分割モジュール 4 1 5 0 f は、VDP 4 1 5 0 c からの指示に従って、各表示パネルの画像データを特定してもよい。そして、VDP 4 1 5 0 c は、表示時間の少なくとも一部が重なるように、N 枚の表示パネルのそれぞれに向けて画像データを出力すればよい。

10

【 0 7 2 5 】

いずれの場合も、レジスタ 4 1 5 0 f c（図 1 9 1、図 2 0 0）は、N 枚の表示パネルのそれぞれに適した同期信号を規定する N 組のパラメータを格納することが好ましい。そして、出力制御部 4 1 5 0 f d は、N 組のパラメータに基づいて、N 枚の表示パネルのそれぞれに対して、適切な同期信号を出力すればよい。ここで、出力制御部 4 1 5 0 f d は、入力同期信号 S S I とは独立に、N 枚の表示パネルのそれぞれのための同期信号を出力することが好ましい。こうすれば、VDP から出力可能な同期信号が、表示パネルの対応可能な同期信号と同じでなくてもよいので、VDP と表示パネルとのそれぞれを、独立に、幅広い候補の中から選択することができる。また、N 枚の表示パネルが、画像サイズ（画面サイズ）の互いに異なる複数の表示パネルを含んでいても良い。

20

【 0 7 2 6 】

以上の「3 - 4 . 液晶制御基板」の項目で説明した種々の構成（例えば、図 1 8 9 ~ 図 2 0 0 の構成や、変形例（複数の表示パネルの制御の変形例））は、複数の表示パネルを有する種々の遊技機に適用可能である。例えば、本明細書で説明されている種々の演出のうち任意の一部あるいは全部を実現する遊技機に適用可能である。また、本明細書では説明されていない他の演出を実現する遊技機に適用してもよい。

30

【 0 7 2 7 】

[4 . 遊技内容]

本実施形態のパチンコ機 1 における遊技内容について、主に図 2 0 1 を参照して説明する。図 2 0 1 は、主制御基板における機能的な構成を示すブロック図である。まず、本実施形態のパチンコ機 1 における主制御基板 4 1 0 0 での遊技演出制御に係る機能的な構成について、図 2 0 1 等を参考に説明する。なお、遊技球の払出しに係る機能的な構成については省略する。本実施形態の主制御基板 4 1 0 0 では、図示しない ROM に予め格納された所定のプログラムを主制御 MPU 4 1 0 0 a によって実行することで各種の遊技制御や演出制御等が具現化されるようになっている。この主制御基板 4 1 0 0 には、ゲートセンサ 2 2 0 2 から遊技球の検出信号が入力されると、普通図柄に対する抽選結果となる所定の普通乱数を発生させる普通乱数発生手段 4 2 0 0 と、発生した普通乱数を所定の条件に応じて一時的に記憶する普通図柄保留記憶手段 4 2 0 2 と、普通図柄保留記憶手段 4 2 0 2 により記憶された上で実行された普通乱数と対応する普通図柄変動パターンを、主制御基板 4 1 0 0 の ROM に格納された所定の普通図柄変動パターンテーブルから選択する普通図柄変動パターン選択手段 4 2 0 4 と、選択された普通図柄変動パターンに基づいて普通図柄表示器 6 4 5 の普通図柄を変動表示させる普通図柄表示制御手段 4 2 0 6 と、普通図柄表示制御手段 4 2 0 6 によって普通図柄表示器 6 4 5 に表示された普通乱数に基づく抽選結果（普通抽選結果）が当選であると始動口ソレノイド 2 0 1 0 を駆動して一對の可動片 2 0 0 5 を拡開させる始動口開閉制御手段 4 2 0 8 と、普通図柄保留記憶手段 4 2 0 2 に保留記憶された普通図柄乱数の数を記憶数として普通図柄記憶表示器 6 4 6 に表示さ

40

50

せる普通図柄記憶数表示制御手段4210とを備えている。

【0728】

上述の普通図柄保留記憶手段4202は、普通図柄表示制御手段4206によって普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ2202からの遊技球の検出信号を契機として発生した普通乱数を所定数（例えば、4つ）まで記憶すると共に、普通図柄の変動表示が可能となるまで記憶した普通乱数の実行を保留するものである。

【0729】

また、主制御基板4100は、第一特別乱数発生手段4212と、第一特別図柄保留記憶手段4214と、第一特別図柄変動パターン選択手段4216と、第一特別図柄表示制御手段4218と、第一特別図柄記憶数表示制御手段4220とを備えている。第一特別乱数発生手段4212は、第一始動口2001への始動入賞により第一始動口センサ3115で検出された検出信号に基づいて第一特別図柄に対する第一特別抽選結果となる所定の第一特別乱数を発生させる。第一特別図柄保留記憶手段4214は、第一特別乱数発生手段4212において発生した第一特別乱数及び第一特別乱数の発生と共に取得される各種データ（例えば、後述する図柄乱数、リーチ判定用乱数、第一変動パターン用乱数、第二変動パターン用乱数、変動タイプ乱数）を所定の条件に応じて一時的に記憶する。以下では、第一始動口2001への始動入賞に基づいて発生・取得される一グループのデータ（例えば、第一特別乱数、図柄乱数、リーチ判定用乱数、第一変動パターン用乱数、第二変動パターン用乱数、変動タイプ乱数）を第一特別図柄抽選単位データとも呼ぶ。第一特別図柄変動パターン選択手段4216は、一つの第一特別図柄抽選単位データに基づく第一特別図柄変動パターンを、主制御基板4100のROMに予め記憶された所定の特別図柄変動表示パターンテーブルから選択する。第一特別図柄表示制御手段4218は、第一特別図柄変動パターン選択手段4216で選択された第一特別図柄変動パターンに基づいて第一特別図柄表示器641の第一特別図柄を変動表示させる。第一特別図柄記憶数表示制御手段4220は、第一特別図柄保留記憶手段4214で保留記憶された第一特別図柄抽選単位データの数（以下、第一特別図柄保留数と呼ぶ。）を記憶数として第一特別図柄記憶表示器643に表示させる。

【0730】

さらに、主制御基板4100は、第二特別乱数発生手段4222と、第二特別図柄保留記憶手段4224と、第二特別図柄変動パターン選択手段4226と、第二特別図柄表示制御手段4228と、第二特別図柄記憶数表示制御手段4230とを備えている。第二特別乱数発生手段4222は、第二始動口2002への始動入賞により第二始動口センサ2012で検出された検出信号に基づいて第二特別図柄に対する第二特別抽選結果となる所定の第二特別乱数を発生させる。第二特別図柄保留記憶手段4224は、第二特別乱数発生手段4222において発生した第二特別乱数及び第二特別乱数の発生と共に取得される各種データ（例えば、後述する図柄乱数、リーチ判定用乱数、第一変動パターン用乱数、第二変動パターン用乱数、変動タイプ乱数）を所定の条件に応じて一時的に記憶する。以下では、第二始動口2002への始動入賞に基づいて発生・取得される一グループのデータ（例えば、第二特別乱数、図柄乱数、リーチ判定用乱数、第一変動パターン用乱数、第二変動パターン用乱数、変動タイプ乱数）を第二特別図柄抽選単位データとも呼ぶ。第二特別図柄変動パターン選択手段4226は、一つの第二特別図柄抽選単位データに基づく第二特別図柄変動パターンを、主制御基板4100のROMに予め記憶された所定の特別図柄変動表示パターンテーブルから選択する。第二特別図柄表示制御手段4228は、第二特別図柄変動パターン選択手段4226で選択された第二特別図柄変動パターンに基づいて第二特別図柄表示器642の第二特別図柄を変動表示させる。第二特別図柄記憶数表示制御手段4230は、第二特別図柄保留記憶手段4224で保留記憶された第二特別図柄抽選単位データの数（以下、第二特別図柄保留数と呼ぶ。）を記憶数として第二特別図柄記憶表示器644に表示させる第二特別図柄記憶数表示制御手段4230とを備えている。

【0731】

これら第一特別図柄保留記憶手段4214及び第二特別図柄保留記憶手段4224は、

第一及び第二特別図柄表示制御手段4218, 4228によって第一及び第二特別図柄が変動表示中等の新たに特別図柄を変動表示させることができない時に、第一及び第二始動口2001、2002への始動入賞に基づく第一及び第二特別図柄抽選単位データをそれぞれ所定数(例えば、それぞれ4つ)まで記憶すると共に、特別図柄の変動表示が可能となるまで記憶した第一及び第二特別図柄抽選単位データの実行を保留するものである。

【0732】

なお、主制御基板4100には、第一特別図柄保留記憶手段4214と第二特別図柄保留記憶手段4224で保留された第一及び第二特別図柄抽選単位データを、始動口2001, 2002への始動入賞タイミングよりも、第二特別図柄抽選単位データの方を優先して実行(消化)させる優先保留消化手段4231を備えており、この優先保留消化手段4231によって第二特別図柄抽選単位データ、つまり、第二始動口2002に係る抽選結果の保留が優先して実行(消化)されるようになっている。

10

【0733】

また、主制御基板4100には、第一特別図柄抽選単位データに基づく抽選結果(第一特別抽選結果)や第二特別図柄抽選単位データに基づく抽選結果(第二特別抽選結果)に従って後述する大当たり遊技、または、小当たり遊技を実行させる有利遊技状態発生手段4232と、有利遊技状態発生手段4232からの指示に基づいて大入賞口2003を閉鎖する開閉部材2006を所定パターンで開閉するようにアタッカソレノイド2016の駆動制御をする大入賞口開閉制御手段4234とを備えている。

【0734】

また、主制御基板4100は、パチンコ機1の遊技状態がいずれの遊技状態であるかを判断し、当該判断した遊技状態に基づいて遊技状態を制御する遊技状態制御手段4236を更に備えている。

20

【0735】

本実施形態では、パチンコ機1の遊技状態として、パチンコ機1の外観から遊技の状態を把握可能な外部遊技状態として、外部通常遊技状態(ノーマル遊技状態)及びこの外部通常遊技状態よりも遊技者に有利となる外部有利遊技状態(チャンス遊技状態)のいずれかの遊技状態に制御される。

【0736】

外部通常遊技状態は、開放延長機能(可動片2005の開放時間が通常時より長くなる機能)及び時短機能(普通図柄及び特別図柄の変動時間が短くなる機能)が作動しない遊技状態であって、一对の可動片2005が後述の促進態様に制御されない遊技状態である。即ち、上述のとおり、一对の可動片2005は、普通抽選結果が当選であったことを契機として開閉動作するものであり、これによって第二始動口2002への遊技球の入賞を可能とするものであるが、当該可動片2005が動作するときの動作態様としては、第1の動作態様(平常態様)と、該第1の動作態様よりも遊技者に有利な第2の動作態様(促進態様)とが用意されている。

30

【0737】

本実施形態では、開放延長機能及び時短機能が作動しない遊技状態では、第1の動作態様として、普通抽選結果が当選となる確率が2%、普通図柄の変動時間が10sec、一对の可動片2005が1回の開放当たりの開放時間0.18secで1回の当選につき1回開放されるように設定される。また、開放延長機能及び時短機能が作動する遊技状態では、第2の動作態様として、普通抽選結果が当選となる確率が99.6%、普通図柄の変動時間が0.5sec、一对の可動片2005が1回の開放当たりの開放時間0.95secで1回の当選につき3回開放されるように設定される。

40

【0738】

そして外部通常遊技状態では、上記可動片2005が動作するときの動作態様として上記第1の動作態様が採用されることとなる。上述のとおり、この第1の動作態様は、第2の動作態様と比べると、上記第二始動口2002への遊技球の入賞が促進され難い態様である。

50

【0739】

一方、外部有利遊技状態は、開放延長機能及び時短機能が作動する遊技状態であって、一对の可動片2005が動作するときの動作態様として上記第2の動作態様（促進態様）が採用される遊技状態である。ここで、「促進態様」とは、第二始動口2002への遊技球の入賞が促進される態様である。

【0740】

なお、「促進態様」では、普通抽選結果が当選となる確率のアップ、抽選時間の短縮（普通図柄の変動時間の短縮）及び一对の可動片2005の開放時間アップの三つの態様のうち、いずれか一つまたは二つのみを行うことによって促進態様としても良く、三つ全てを行うことによって促進態様としても良い。

10

【0741】

また、パチンコ機1の遊技状態は、外観から把握することが困難な内部的に制御される遊技状態もある。本実施形態では、確変機能（所謂確率変動機能）が作動する遊技状態と当該確変機能が作動しない遊技状態とがそれに相当する。

【0742】

確変機能が作動しない場合、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当たり当選する確率が所定の低確率（第1の確率：本実施形態では、約1/350）に設定される。一方、確変機能が作動する場合、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当たり当選する確率が第1の確率よりも少なくとも2倍以上の所定の高確率（第2の確率：本実施形態では、第1の確率に対して10倍とされた第2の確率（約1/35））に設定される。このように、確変機能が作動する場合に、確変機能が作動しない場合と比べて大当たりへの当選確率を少なくとも2倍以上とするのは、確変機能が作動したときに、確変機能が作動しない場合と比べて特別図柄の変動回数が少ない段階で大当たり当選しうることによって、興趣の低下の抑制を図るためである。

20

【0743】

本実施形態では、確変機能が作動していない外部通常遊技状態を「外部通常遊技状態A」と称し、確変機能が作動している外部通常遊技状態を「外部通常遊技状態B」と称す。また、確変機能が作動していない外部有利遊技状態を「外部有利遊技状態A」と称し、確変機能が作動している外部有利遊技状態を「外部有利遊技状態B」と称する。

【0744】

なお、本実施形態のパチンコ機1は、遊技者が、外部通常遊技状態Aと外部通常遊技状態Bとを可動片2005の動作によっては区別することはできず、同様に、外部有利遊技状態Aと外部有利遊技状態Bとを可動片2005の動作によっては区別できないようになっている。

30

【0745】

また、いずれかの遊技状態から遊技者にとってより有利な遊技状態への変更は、特別抽選結果が大当たりとなったことに基づいて条件装置が作動した場合にのみ行われる。なお、上記4つの遊技状態（外部通常遊技状態A、外部通常遊技状態B、外部有利遊技状態A、外部有利遊技状態B）のうち、遊技者にとって最も有利な遊技状態は外部有利遊技状態Bであり、遊技者にとっても最も不利な遊技状態は外部通常遊技状態Aである。従って、外部通常遊技状態Aから他の遊技状態（外部通常遊技状態B、外部有利遊技状態A及び外部有利遊技状態B）への変更、外部有利遊技状態Aから外部有利遊技状態Bへの変更等は、条件装置が作動しない限り行われない。

40

【0746】

更に、主制御基板4100には、第一特別図柄抽選単位データ、第二特別図柄抽選単位データに基づいて、演出コマンド等の所定の制御用のコマンドを生成するコマンド生成手段4238と、コマンド生成手段4238で生成されたコマンドを周辺制御基板4140へ送信するコマンド送信手段4240とを備えている。

【0747】

本実施形態のパチンコ機1は、扉枠5の右下に配置された操作ハンドル部461を遊技

50

者が回転操作することで、皿ユニット300の貯留皿311に貯留された遊技球が、透明な遊技パネル600の前面に配置された遊技領域605内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始されるようになっている。遊技領域605内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物2300の上側の左側或いは右側の遊技領域605内を流下することとなる。なお、遊技球の打込強さは、操作ハンドル部461の回転量によって調整することができるようになっており、時計回りの方向へ回転させるほど強く打ち込むことができるようになっている。また、遊技領域605内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル600の前面に植設されており、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。

10

【0748】

センター役物2300の上部へ打ち込まれた遊技球が、左右方向の略中央から左側を流下してセンター役物2300の上棚部2311へ到達すると、上棚部2311によってセンター役物2300の左側の領域へと誘導される。そして、センター役物2300の左側を流下する遊技球が、センター役物2300の左側側面に配置されたゲート部材2200のゲート2201に進入してゲートセンサ2202により検出されると、その検出信号に基づいて主制御基板4100では、普通乱数発生手段4200で普通乱数が発生する。そして、その普通乱数に基づく普通抽選結果に応じて、機能表示ユニット640における普通図柄表示器645の普通図柄が変動表示（一つのLEDからなる普通図柄表示器645が、赤色、緑色、橙色に交互に発光）され、所定時間経過後に抽出され普通抽選結果に基づいた普通図柄が停止表示（普通図柄表示器645が赤色又は緑色の何れかに発光）される。この普通図柄の変動表示は、普通図柄変動パターン選択手段4204において所定の普通図柄変動パターン選択テーブルから選択された普通図柄変動パターンに基づいて行われるようになっている。

20

【0749】

詳しくは、普通乱数に基づく抽選結果が当選である場合、当りを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器645が緑色に発光）され、普通乱数に基づく抽選結果がハズレである場合、ハズレを示唆する普通図柄で停止表示（普通図柄表示器645が赤色に発光）されるようになっている。そして、当りを示唆する普通図柄が停止表示されると、第二始動口2002を閉鎖する一对の可動片2005が上述したように所定時間、所定回数に亘って開放して、第二始動口2002へ遊技球が入賞できるようになっている。

30

【0750】

なお、本実施形態のパチンコ機1では、センター役物2300の上側において、左右方向中央から左側には遊技球が流下可能な領域が備えられているものの、中央から右側は遊技領域605の外周に沿って下方へ延びる円弧状の領域が備えられており、この領域に遊技球が進入するとゲート2201やワープ入口2313へ遊技球が進入する機会を得ることなくセンター役物2300の下側へ送られてしまい、チャンスが少なくなると共に遊技球の動きがあまり楽しめなくなるようになっている。従って、遊技者は、遊技球がセンター役物2300の上側において左右方向中央から左側の領域を流下するように、操作ハンドル部461の回転量を適宜調整して遊技することとなり、闇雲に遊技球を強く打ち込むような遊技操作を抑制して、パチンコ機1本来の操作ハンドル部461の操作による遊技を楽しませて興味が低下するのを防止することができるようになっている。

40

【0751】

ところで、本実施形態では、普通図柄表示器645において普通図柄が変動表示中に、ゲートセンサ2202で遊技球の通過が検出されると、変動中の普通図柄停止して先に発生・抽出された普通乱数の結果が確定するまでの間、ゲートセンサ2202からの検出信号に基づいて抽出された普通乱数（普通図柄変動パターンを含む）を普通図柄記憶保留手段4202で一時的に記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された普通乱数の数（保留数とも言う）を、普通図柄記憶表示器646で表示するようになっている。この普通図柄記憶表示器646は、4つのLEDからなっており、点灯する各LED

50

の数によって記憶数を示唆するようになっており、本実施形態では、四つまで記憶して表示するようになっていいる。なお、記憶数が四つを越えた場合は、ゲートセンサ 2 2 0 2 の検出信号に基づいて抽出された普通乱数が破棄されるようになっていいる。

【0752】

また、遊技領域 6 0 5 内へ打ち込まれセンター役物 2 3 0 0 の左側を流下した遊技球は、サイド入賞口部材 2 1 0 0 の棚部 2 1 0 2 によってセンター役物 2 3 0 0 の下側で遊技領域 6 0 5 の中央側へ寄せられるようになっていいる。そして、センター役物 2 3 0 0 の下方に配置された一般入賞口 2 0 0 4 , 2 1 0 1 に遊技球が入賞して、一般入賞口センサ 3 1 0 8 に検出されると、その検出信号に基づいて主制御基板 4 1 0 0 では払出制御基板 1 1 8 6 に対して所定の払出コマンドを送信し、その払出コマンドに応じて払出制御基板 1 1 8 6 が賞球ユニット 8 0 0 の払出モータ 8 1 5 を制御して所定数（例えば、10個）の遊技球が、貯留皿 3 1 1 へ払出されるようになっていいる。

10

【0753】

なお、遊技領域 6 0 5 内へ打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 2 0 0 4 , 2 1 0 1 、第一始動口 2 0 0 1 、第二始動口 2 0 0 2 、及び大入賞口 2 0 0 3 の何れにも入賞しなかった場合、遊技領域 6 0 5 の左右方向中央下端に設けられてアウト口 6 0 6 から、遊技盤 4 の後側下方へ排出されるようになっていいる。また、遊技球が、一般入賞口 2 0 0 4 , 2 1 0 1 、第一始動口 2 0 0 1 、第二始動口 2 0 0 2 、及び大入賞口 2 0 0 3 の何れに入賞しても、入賞した遊技球は、遊技領域 6 0 5 内へ戻されること無く遊技盤 4 の後側下方へ排出されるようになっていいる。

20

【0754】

一方、センター役物 2 3 0 0 の左側を流下する遊技球が、センター役物 2 3 0 0 の左側側面に開口するワープ入口 2 3 1 3 へ進入すると、センター役物 2 3 0 0 のステージ部材 2 3 2 0 における後側の第一ステージ 2 3 2 1 へと供給されるようになっていいる。そして、第一ステージ 2 3 2 1 上へ供給された遊技球は、第一ステージ 2 3 2 1 上を左右方向へ転動して、前方へと放出されて第二ステージ 2 3 2 2 上へと供給される。この第二ステージ 2 3 2 2 でも遊技球が左右方向へ転動してアタッカユニット 2 0 0 0 の上方の遊技領域 6 0 5 内へ放出される。このステージ部材 2 3 2 0 へ供給された遊技球が、第一ステージ 2 3 2 1 における中央のチャンス入口 2 3 2 3 へ進入すると、アタッカユニット 2 0 0 0 における第一始動口 2 0 0 1 の直上に配置されたチャンス出口 2 3 2 4 から遊技領域 6 0 5 内へ放出され、遊技球が高い確率で第一始動口 2 0 0 1 へと受け入れられるようになっていいる。そして、遊技球が第一始動口 2 0 0 1 に受け入れられて第一始動口センサ 3 1 1 5 に検出されると、主制御基板 4 1 0 0 等を介して賞球ユニット 8 0 0 から所定数（例えば、3個）の遊技球が、貯留皿 3 1 1 へ払出されるようになっていいる。

30

【0755】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 では、第一始動口 2 0 0 1 、第二始動口 2 0 0 2 、及び大入賞口 2 0 0 3 が、上下方向に並んで配置されているので、ステージ部材 2 3 2 0 から放出される遊技球が、高い確率で第一始動口 2 0 0 1 等に受け入れられるようになっており、第二始動口 2 0 0 2 や大入賞口 2 0 0 3 が受入可能な時に、遊技球がステージ部材 2 3 2 0 やチャンス出口 2 3 2 4 から放出されると受け入れられる可能性が高いので、第一始動口 2 0 0 1 だけでなく第二始動口 2 0 0 2 や大入賞口 2 0 0 3 に対しても、遊技球の受け入れに関する期待感を持たせて興味を高めることができるようになっていいる。

40

【0756】

ところで、遊技球がゲート部材 2 2 0 0 のゲート 2 2 0 1 へ進入してゲートセンサ 2 2 0 2 により検出されて普通乱数が取得され、普通乱数に基づく普通抽選結果が当選であると、上述したように、第二始動口 2 0 0 2 を閉鎖する一対の可動片 2 0 0 5 が所定時間拡開して入賞可能となり、その入賞可能となった時に、遊技球が第二始動口 2 0 0 2 へ受け入れられて第二始動口センサ 2 0 1 2 に検出されると、主制御基板 4 1 0 0 等を介して賞球ユニット 8 0 0 から所定数（例えば、4個）の遊技球が、貯留皿 3 1 1 へ払出されるようになっていいる。

50

【0757】

また、主制御基板4100では、これら第一始動口2001、第二始動口2002に遊技球が入賞して、第一始動口センサ3115、第二始動口センサ2012に検出されると、第一始動口2001では第一特別乱数発生手段4212による所定の第一特別乱数の発生・抽出が、第二始動口2002では第二特別乱数発生手段4222による所定の第二特別乱数の発生・抽出が夫々行われる。そして、抽出された特別乱数に基づいて、機能表示ユニット640の対応する第一特別図柄表示器641や第二特別図柄表示器642に表示された特別図柄の変動表示が開始された後に、抽出された特別乱数と対応する特別図柄が特別抽選結果として停止表示されるようになっている。これら第一特別図柄表示器641や第二特別図柄表示器642において、「大当たり」を示唆する態様で特別図柄が停止表示されると、アタッカユニット2000の開閉部材2006が、所定のパターンで開閉動作する大当たり遊技（特別有利遊技状態）が発生し、その間に大入賞口2003へ遊技球を入賞させることで、より多くの遊技球を獲得できるようになっている。なお、一つの遊技球が大入賞口2003へ入賞すると、賞球ユニット800から所定数（例えば、14個）の遊技球が貯留皿311へ払い出されるようになっている。

10

【0758】

なお、これら第一始動口2001、第二始動口2002においても、ゲート2201への遊技球の進入による普通図柄の変動表示と同様に、第一特別図柄表示器641や第二特別図柄表示器642において特別図柄が変動表示中、又は、大当たり遊技中等の特別図柄を変動表示することができない時に、始動口2001、2002へ遊技球が入賞して第一始動口センサ3115、第二始動口センサ2012で検出されると、特別図柄の変動表示が可能となるまでの間、第一始動口センサ3115、第二始動口センサ2012からの検出信号に基づいて抽出された第一、第二特別乱数を含む特別図柄抽選単位データを、第一特別図柄保留記憶手段4214や第二特別図柄保留記憶手段4224で記憶してその表示を保留するようになっており、その記憶された特別図柄抽選単位データの数（保留数）を、第一特別図柄記憶表示器643や第二特別図柄記憶表示器644において表示するようになっている。これら第一特別図柄記憶表示器643や第二特別図柄記憶表示器644は、夫々二つのLEDからなっており、消灯・点灯・点滅する各LEDの発光状態の組合せによって記憶数を示唆するようになっており、本実施形態では、夫々四つまで記憶して表示するようになっている。なお、保留数が四つを越えた場合は、抽出された特別乱数等は破棄されるようになっている。また、優先保留消化手段4231によって、第二特別図柄保留記憶手段4224で記憶（保留）された第二特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留記憶手段4214で記憶された第一特別図柄抽選単位データよりも優先して実行（消化）されるようになっている。つまり、第二始動口2002に係る抽選結果の保留が、第一始動口2001に係る抽選結果の保留よりも優先して実行（消化）されるようになっている。

20

30

【0759】

また、主制御基板4100では、第一始動口センサ3115、第二始動口センサ2012の検出に基づいて抽出された第一、第二特別図柄抽選単位データを、予め決められた所定の判定テーブルと照合することで、その第一、第二特別図柄抽選単位データが、「ハズレ」、「小当たり」、「大当たり」の何れであるかが判別されると共に、「大当たり」について、「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」の何れかであるかも判別されるようになっている。

40

【0760】

そして、第一始動口2001、第二始動口2002への遊技球の始動入賞を契機として抽出された第一、第二特別図柄抽選単位データに基づく抽選結果（特別抽選結果）が、「小当たり」の場合、主制御基板4100は、小当たり遊技を実行する。小当たり遊技では、主制御基板4100は、有利遊技状態発生手段4232によってアタッカユニット2000の開閉部材2006の開閉を、短時間開閉パターンで複数回（本実施形態では、15回）繰り返すようになっている。短時間開閉パターンは、所定短時間（例えば、0.05

50

秒～0.6秒の間経過、或いは、所定個数（例えば、2個）の遊技球が大入賞口2003に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材2006を閉状態とするパターンである。すなわち、小当たり遊技では、タイミング良く、開閉部材2006に遊技球が入賞した場合に、少量（例えば、数個～数十個）の賞球が付与され得るが、実質的には特典としての多量の賞球は遊技者に付与されない。

【0761】

一方、特別抽選結果が、「大当たりA」「大当たりB」の場合、主制御基板4100は、長開放大当たり遊技を実行する。長開放大当たり遊技では、主制御基板4100は、有利遊技状態発生手段4232によってアタッカユニット2000の開閉部材2006の開閉を、長時間開閉パターンで複数回（本実施形態では、15回）繰り返すようになっている。長時間開閉パターンは、開閉部材2006を閉状態から開状態とした後に、所定長時間（例えば、26秒～33秒）経過、或いは、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口2003に入賞の何れかの条件が充足すると開閉部材2006を閉状態に戻すパターンである。長時間開閉パターンにおいて、開閉部材2006が開状態とされる時間は、短時間開閉パターンにおいて、開閉部材2006が開状態とされる時間より十分に長い。すなわち、長開放大当たり遊技では、特典として多量の賞球（例えば、約1500個）が実質的に遊技者に付与される。

10

【0762】

また、特別抽選結果が、「大当たりC」「大当たりD」の場合、主制御基板4100は、短開放大当たり遊技を実行する。短開放大当たり遊技では、主制御基板4100は、有利遊技状態発生手段4232によってアタッカユニット2000の開閉部材2006の開閉を、上述した短時間開閉パターンで複数回（本実施形態では、15回）繰り返すようになっている。すなわち、短開放大当たり遊技では、タイミング良く、開閉部材2006に遊技球が入賞した場合に、少量（例えば、数個～数十個）の賞球が付与され得るが、実質的には特典としての多量の賞球は遊技者に付与されない。また、特別抽選結果が、「大当たりE」の場合、主制御基板4100は、短開放後長開放大当たり遊技を実行する。短開放後長開放大当たり遊技では、主制御基板4100は、有利遊技状態発生手段4232によってアタッカユニット2000の開閉部材2006の開閉を、上述した短時間開閉パターンで複数回（本実施形態では、15回）繰り返した後、上述した長時間開閉パターンで複数回（本実施形態では、15回）繰り返すようになっている。すなわち、短開放後長開放大当たり遊技では、短時間開閉パターンの間は、賞球が実質的に遊技者に付与されないが、長時間開閉パターンの間は、特典として多量の賞球（例えば、約1500個）が実質的に遊技者に付与される。

20

30

【0763】

なお、上述した「小当たり」の場合に行われる開閉部材2006の動作と、「大当たりC」及び「大当たりD」の場合に行われる開閉部材2006の動作とは、同一とされ、遊技者は、特別抽選結果が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」のいずれであるかを開閉部材2006の開閉動作だけでは判断できない。また、「小当たり」、「大当たりC」及び「大当たりD」の場合に行われる開閉部材2006の動作と、「大当たりE」の場合に行われる開閉部材2006の短時間開閉パターンでの動作は、同一とされている。この結果、遊技者は、特別抽選結果が「小当たり」「大当たりC」「大当たりD」のいずれかあるか、「大当たりE」であるかを、開閉部材2006が短時間開閉パターンで動作している間には判断できない。すなわち、遊技者は、開閉部材2006が短時間開閉パターンで動作した後、長時間開閉パターンで動作し始めたときに、特別抽選結果が「大当たりE」であることを開閉部材2006の動作から認識できる。そして、遊技者は、開閉部材2006が短時間開閉パターンで動作した後、長時間開閉パターンで動作しないときに、特別抽選結果が「小当たり」「大当たりC」「大当たりD」のいずれかあることを開閉部材2006の動作から認識できる。なお、所定ラウンド数の終了後に、「大当たり」については、大当たり種別に基づいて、抽選条件変更手段4236によって乱数判定テーブルを高確率時短テーブル等と交換する処理が行われる。なお、上述した「小当たり」の

40

50

場合に行われる開閉部材 2006 の動作と、「大当たり C」及び「大当たり D」の場合に行われる開閉部材 2006 の動作とは、完全に同一でなくても良いが、遊技者が区別することが困難な程度に近似していることが好ましい。同様に、また、「小当たり」、「大当たり C」及び「大当たり D」の場合に行われる開閉部材 2006 の動作と、「大当たり E」の場合に行われる開閉部材 2006 の短時間開閉パターンでの動作は、完全に同一でなくても良いが、遊技者が区別することが困難な程度に近似していることが好ましい。

【0764】

この結果、特別抽選結果が「小当たり」、「大当たり C」、「大当たり D」、「大当たり E」である場合に、遊技者に、最も利益の大きい「大当たり E」であって欲しいと願い、「大当たり E」でないなら、「大当たり E」の次に利益の大きい「大当たり C」か「大当たり D」であって欲しいと願いながら、当該変動を見守らせ、その後の変動でのドキドキ感を高めることが、パチンコ機 1 の一つの遊技性となっている。また、上述のとおり本実施形態のパチンコ機 1 では、全ての大当たり遊技の開閉部材 2006 の開閉回数（ラウンド数）が同一（15 回）となっているため、規則上ラウンド表示ランプを設ける必要がない。ラウンド表示ランプを設けないこととすれば、特別抽選結果が「小当たり」、「大当たり C」、「大当たり D」、「大当たり E」であるかをより遊技者が識別困難とすることができるので、上述した遊技性を向上させることができる。

【0765】

ところで、本実施形態のパチンコ機 1 では、特別抽選結果に応じて、機能表示ユニット 640 の第一特別図柄表示器 641 や第二特別図柄表示器 642 が変動表示される他に、液晶表示装置 1400 においても、特別抽選結果に応じた演出画像が表示されるようになっている。具体的には、液晶表示装置 1400 において、複数の異なる図柄からなる一連の図柄列が複数列（例えば、三列）表示された状態で各図柄列の変動表示が開始され、その後、順次停止表示され、最終的に全ての図柄列が停止表示されると、停止表示された図柄の組合せによって抽出された特別乱数の判定結果が遊技者側に示唆されるようになっている。つまり、始動入賞による特別抽選結果に応じて、複数の図柄列が変動表示された後に特別抽選結果を示唆するように停止表示される演出画像が表示されるようになっている。なお、第一及び第二特別図柄表示器 641、642 の特別図柄よりも、液晶表示装置 1400 に表示される図柄の方が大きく見易いため、一般的に遊技者は液晶表示装置 1400 に表示された図柄に注目することとなる。また、液晶表示装置 1400 には、始動入賞に係る演出表示だけでなく、大当たり遊技中に表示される「大当たり遊技演出画像」も表示可能とされている。

【0766】

なお、第一特別図柄表示器 641 や第二特別図柄表示器 642 での特別図柄の変動表示は、主制御基板 4100 によって直接制御されるようになっているのに対して（図 189 を参照）、液晶表示装置 1400 での図柄の変動表示は、主制御基板 4100 から周辺制御基板 4140 へ送信される抽選結果に係るコマンドに基づいて周辺制御基板 4140 及び液晶制御基板 4150 によって制御されるようになっている。これにより、特に遊技者が注目する液晶表示装置 1400 での図柄の変動表示を周辺制御基板 4140 等で制御するようにしているので、主制御基板 4100 から送信されてくる抽選結果に係る或る一つのコマンドに対して、複数の図柄の変動パターンを予め用意して液晶表示装置 1400 における図柄の変動パターンをより多くすることができる。また、大当たり遊技中等に表示される「大当たり遊技演出画像」等も周辺制御基板 4140 等で制御されるようになっており、様々なパターンの演出画像が予め用意されている。これにより、主制御基板 4100 における演算処理の負荷を高めることなく表示される演出画像の表示パターンを増やすことができ、遊技者をより楽しませて飽きられ難いパチンコ機 1 とすることができるようになっている。

【0767】

また、周辺制御基板 4140 では、演出画像の制御の他に、抽選結果に係るコマンドに基づいて、裏ユニット 3000 に備えられた可動する各種の装飾体 2330b、3201

、3301、3401、3501等を適宜作動させると共に、遊技盤4等に備えられた各種の装飾基板2020、3104、3205、3303c、3338、3414、3524に実装されたLEDを適宜駆動させるようにしており、可動演出や発光演出によって遊技者を楽しませることができるようになっている。

【0768】

このように、本実施形態のパチンコ機1によると、ステージ2321、2322上へ遊技球を放出供給するワープ出口2314とは反対側の右端部に転動規制部2341を備えるようにしているので、左右方向へ転動する遊技球の転動端を規制することができ、遊技球がステージ2321、2322の右端部よりも外側の右可動装飾体3301側へ侵入するのを防止することができる。また、遊技球がセンター役物2300の転動規制部2341を越えた場合、右可動装飾体3301の下端部を収容可能な収容部2340に侵入球排出口3117を備えるようにしているので、ステージ2321、2322から逸脱した遊技球を速やかに排出することができると共に、収容部2340内に侵入した遊技球によって右可動装飾体3301の可動が阻害されるのを防止することができ、不具合の発生によって遊技が中断するのを防止して遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0769】

また、センター役物2300における前壁部材2310の左側外周に形成されたワープ入口2313へ進入した遊技球が枠内のステージ2321、2322上へ供給されるようにしており、ステージ2321、2322上を転動する遊技球の動きを楽しむには、前壁部材2310のワープ入口2313へ遊技球を進入させる必要があるため、遊技者に対してワープ入口2313を狙った打ち込み操作をさせることができ、遊技者に目標を与えることで遊技に集中させて興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0770】

また、転動規制部2341を挟んでステージ2321、2322とは反対側に右可動装飾体3301を備えるようにしているので、ステージ2321、2322の横に備えられた右可動装飾体3301によって他のパチンコ機よりも見た目のインパクトを高めることができ、パチンコ機1の訴求力を高めて遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機1とすることができると共に、ステージ2321、2322上を転動する遊技球の動きだけでなく、右可動装飾体3301の動きも遊技者に楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0771】

更に、右可動装飾体3301の基端側を収容可能な収容部2340の後端を閉鎖する右装飾体3102に侵入球排出口3117を形成するようにしており、蓋然的に侵入球排出口3117が遊技者側を向くように開口しているため、ステージ2321、2322から遊技球が収容部2340内へ侵入しても遊技者側から侵入球排出口3117を容易に視認できることで、逸脱した遊技球が侵入球排出口3117から排出されることを自然と認識させることが可能となり、遊技球が滞ることによって発生するであろう不具合に対する遊技者の不安感を緩和させることができ、安心して遊技を継続させて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0772】

また、収容部2340の後端を閉鎖する右装飾体3102に侵入球排出口3117を備えるようにしており、ステージ2321、2322から逸脱した遊技球を遊技者から遠ざかる方向へ排出させるようにしているので、侵入球排出口3117へ受入れられた遊技球を遊技者側から見えなくすることが可能となり、遊技球が見えなくなることで遊技者に対して受入れられた遊技球が遊技に関わることなく排出されることを認識させることができ、他の遊技球等へ関心を移させて興味が低下するのを抑制することができる。

【0773】

更に、遊技球がステージ2321、2322の右端の転動規制部2341を越えて収容部2340内へ侵入しても、右可動装飾体3301が可動することで収容部2340内の

50

遊技球が侵入球排出口 3 1 1 7 へと押圧誘導されるようにしているので、右可動装飾体 3 3 0 1 の可動によって収容部 2 3 4 0 内に侵入した遊技球を自動的に侵入球排出口 3 1 1 7 から排出することが可能となり、収容部 2 3 4 0 内に遊技球が停滞して球詰りが発生するのを確実に防止することができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。また、収容部 2 3 4 0 内の遊技球を右可動装飾体 3 3 0 1 の可動によって侵入球排出口 3 1 1 7 へ誘導排出するようにしているので、転動規制部 2 3 4 1 を越えて収容部 2 3 4 0 内へ侵入した遊技球が、右可動装飾体 3 3 0 1 の可動の妨げとなるのを確実に防止することができ、問題なく遊技者に右可動装飾体 3 3 0 1 の可動演出を楽しませて、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0774】

また、転動規制部 2 3 4 1 の高さを、ステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 の転動面から遊技球の外形寸法に対して約 5 倍の高さとすると共に、上方へ向かうに従ってステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 の中央側へ倒れるように傾斜させるようにしているので、ステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 における左側の端部のワープ出口 2 3 1 4 からステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 上へ供給（放出）された遊技球が、反対側の右側の端部に配置された転動規制部 2 3 4 1 へ勢い良く当接しても、転動規制部 2 3 4 1 を乗り越えるのを確実に防止することができ、ステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 から遊技球が逸脱して遊技に関わらなくなるのを確実に回避させることができると共に、逸脱することで遊技者が損した気分となるのを防止して遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0775】

更に、センター役物 2 3 0 0 におけるステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 上に供給された遊技球が、転動規制部 2 3 4 1 を越えてステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 とは反対側へ侵入して侵入球排出口 3 1 1 7 へ受け入れられると、裏箱 6 2 1 に形成された侵入球排出通路 6 2 1 j を通ってアウト口 6 0 6 の後側へ誘導され、アウト口 6 0 6 へ受け入れられた遊技球と合流して排出するようにしているので、ステージ 2 3 2 1 , 2 3 2 2 から逸脱した遊技球を排出された遊技球としてカウントすることが可能となり、遊技者が打ち込んだ遊技球の数と排出された遊技球の数との間に不整合（不具合）が生じるのを防止することができ、不具合の発生により遊技が中断して遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することができる。

【0776】

また、液晶表示装置 1 4 0 0 を支持する裏箱 6 2 1 に、侵入球排出口 3 1 1 7 に受け入れられた遊技球をアウト口 6 0 6 の後側へ誘導する侵入球排出通路 6 2 1 j を形成するようにしているので、侵入球排出経路 6 2 1 j を別部材で構成するようにした場合と比較して、部品点数を少なくすることができ、パチンコ機 1 に係るコストを低減させることができる。

【0777】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によると、液晶表示装置 1 4 0 0 よりも上側に配置された可動装飾体 2 3 3 0 b , 3 2 0 3 , 3 4 0 1 , 3 5 0 1 を駆動する駆動モータ 2 3 3 3 , 3 2 4 4 , 3 4 0 4 , 3 5 0 4 を遊技パネル 6 0 0 の後側で裏箱 6 2 1 の駆動モータ収容部 6 2 1 k によって覆うと共に、駆動モータ収容部 6 2 1 k 内の空気を排気ファン 3 1 1 2 によって強制的に換気するようにしているので、駆動モータ 2 3 3 3 , 3 2 4 4 , 3 4 0 4 , 3 5 0 4 で発生した熱を直ちにパチンコ機 1 外へ排出することができ、パチンコ機 1 内で熱が籠って合成樹脂や半田が溶融したり、制御用の各種電子部品（例えば、CPU、MPU、IC、トランジスタ、抵抗器、コンデンサ、センサ、リレー、等）が誤作動したりして不具合が発生するのを防止することができる。従って、複数の可動装飾体 2 3 3 0 b , 3 2 0 3 , 3 4 0 1 , 3 5 0 1 を備えることで熱源となる駆動モータ 2 3 3 3 , 3 2 4 4 , 3 4 0 4 , 3 5 0 4 が増加して発熱量が多くなっても、駆動モータ 2 3 3 3 , 3 2 4 4 , 3 4 0 4 , 3 5 0 4 からの熱を速やかに排出してパチンコ機 1 内の温度が上昇するのを抑制することができるので、パチンコ機 1 に複数の可動装飾体 2 3 3 0 b , 3 2 0 3 , 3 4 0 1 , 3 5 0 1 を、問題なく備えることが可能となり、よりインパクトの高

10

20

30

40

50

いパチンコ機 1 とすることができ、遊技者の関心を強く引付けて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0778】

また、上述したように、パチンコ機 1 に複数の可動装飾体 2330b, 3203, 3401, 3501 等を問題なく備えるようにすることができるので、複数の可動装飾体 2330b, 3203, 3401, 3501 等によって、パチンコ機 1 の見た目のインパクトを高めることが可能となり、同種のパチンコ機に対してより差別化することができ、遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機 1 とすることができると共に、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができ、本パチンコ機 1 を楽しませて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0779】

また、排気ファン 3112 によって駆動モータ 2333, 3244, 3404, 3504 を収容した裏箱 621 の駆動モータ収容部 621k 内の空気を強制的に換気するようにしており、駆動モータ収容部 621k 内では空気の流れが発生し、その空気の流れによって駆動モータ 2333, 3244, 3404, 3504 を冷却することができるので、駆動モータ 2333, 3244, 3404, 3504 の過熱によって駆動モータ 2333, 3244, 3404, 3504 に不具合が発生したり電気抵抗の増加により消費電力が増加したりするのを防止することができ、駆動モータ 2333, 3244, 3404, 3504 を確実に作動させて可動装飾体 2330b, 3203, 3401, 3501 を可動させることができると共に、可動装飾体 2330b, 3203, 3401, 3501 の可動演出によって、遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0780】

更に、熱源となる可動装飾体 2330b, 3203, 3401, 3501 の駆動モータ 2333, 3244, 3404, 3504 を駆動モータ収容部 621k 内に収容するようにしているので、駆動モータ 2333, 3244, 3404, 3504 からの熱が、遊技を制御するための主制御基板 4100 や、可動装飾体 2330b, 3203, 3401, 3501 や発光装飾体等を制御する周辺制御基板 4140、或いは、所定の演出画像を表示可能な液晶表示装置 1400 等に伝わって、それらによる制御が不安定となるのを防止することが可能となり、パチンコ機 1 を最適な状態に維持することができ、本パチンコ機 1 による遊技を確実に楽しませて遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0781】

また、遊技パネル 600 の後側に取付けられる裏箱 621 に駆動モータ収容部 621k を備えるようにしているので、排気ファン 3112 によって駆動モータ収容部 621k 内の空気を遊技パネル 600 (パチンコ機 1) の後側、つまり、パチンコ機 1 を設置する遊技ホールにおける島設備内へ排気することが可能となり、駆動モータ収容部 621k 内の排熱が遊技者に当たって不快感を与えてしまうのを防止することができ、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0782】

更に、遊技パネル 600 の後側に取付けられ後側に液晶表示装置 1400 を脱着可能に支持する裏箱 621 に、駆動モータ収容部 621k を形成すると共に排気ファン 3112 を支持させるようにしているので、駆動モータ収容部 621k を別途形成して遊技パネル 600 に取付ける必要がなく、駆動モータ収容部 621k に係る部品点数等の構成を簡略化することができ、組立てに係る手間を簡略化することができると共に、パチンコ機 1 に係るコストが増加するのを抑制することができる。

40

【0783】

また、裏箱 621 の駆動モータ収容部 621k を所定長さに形成すると共に一方の端部に換気口 6211 を備えるようにしているので、排気ファン 3112 によって端部に備えられた換気口 6211 から駆動モータ収容部 621k 内の空気を排気することができるの

50

で、駆動モータ収容部 6 2 1 k 内の空気全体を流動させることができ、駆動モータ収容部 6 2 1 k 内に収容された駆動モータ 2 3 3 3 , 3 2 4 4 , 3 4 0 4 , 3 5 0 4 等からの熱を確実に換気することができる。

【 0 7 8 4 】

更に、裏箱 6 2 1 の開口 6 2 1 c (液晶表示装置 1 4 0 0) よりも上側に配置された駆動モータ 2 3 3 3 , 3 2 4 4 , 3 4 0 4 , 3 5 0 4 を駆動モータ収容部 6 2 1 k で覆うようにしている、つまり、駆動モータ収容部 6 2 1 k を裏箱 6 2 1 (遊技パネル 6 0 0) の上部付近に形成するようにしている、排気ファン 3 1 1 2 によって駆動モータ収容部 6 2 1 k 内の空気を換気する際に、パチンコ機 1 の上部へ上昇してくる他の熱源からの熱や液晶表示装置 1 4 0 0 からの熱の少なくとも一部と一緒に排気することができ、パチンコ機 1 内に熱が籠るのを抑制できると共に、温度の上昇によりパチンコ機 1 に不具合が発生して遊技が中断してしまうのを防止することができ、遊技者に不快感を与えて興味が低下してしまうのを抑制することができる。

10

【 0 7 8 5 】

また、裏箱 6 2 1 の駆動モータ収容部 6 2 1 k における換気口 6 2 1 l を下方へ向かって開口するようにしている、換気口 6 2 1 l を上方へ向かって開口させるようにした場合と比較して、パチンコ機 1 の後側において (遊技ホールにおける島設備内で) 上側から落下してきた埃やゴミ等が換気口 6 2 1 l を通って駆動モータ収容部 6 2 1 k 内へ侵入する可能性を可及的に低減させることができ、埃などが駆動モータ収容部 6 2 1 k 内へ侵入することで不具合が発生するのを防止することができる。また、換気口 6 2 1 l を下方へ開口するようにしており、その換気口 6 2 1 l から駆動モータ収容部 6 2 1 k 内の空気が下方へ排気されるので、換気口 6 2 1 l を後方へ開口するようにした場合と比較して、遊技ホールの島設備において背向配置された他のパチンコ機へ向かって排熱を送ってしまうのを防止することができ、他のパチンコ機に不具合を発生させてしまうのを防止することができる。

20

【 0 7 8 6 】

また、換気口 6 2 1 l を下方へ向かって開口するようにしている、裏箱 6 2 1 における駆動モータ収容部 6 2 1 k を、一般的なパチンコ機の上部に備えられた入賞口等への遊技球の受入れによって払出される遊技球を貯留するための賞球タンク 7 2 0 等と可及的に接近する位置に配置しても、賞球タンク 7 2 0 等によって換気口 6 2 1 l が閉鎖されてしまうのを回避させることができ、換気口 6 2 1 l を介して駆動モータ収容部 6 2 1 k 内の空気を確実に換気できると共に、駆動モータ収容部 6 2 1 k を開口 6 2 1 c (液晶表示装置 1 4 0 0) の上側に配置することができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

30

【 0 7 8 7 】

また、排気ファン 3 1 1 2 をシロッコファンとしており、吸気軸と排気軸とが略直交している、吸気軸を遊技パネル 6 0 0 に略沿うように配置することで、排気軸をパチンコ機の下方へ容易に配置することができ、排気ファン 3 1 1 2 に係る構成を小型・簡略化することができる。また、プロペラファンと比較してシロッコファンは静圧がかかっても送風量が変化し難いので、本実施形態のように換気口 6 2 1 k を一つとしても、駆動モータ収容部 6 2 1 k 内の空気を確実に換気することができ、上述した作用効果を確実に奏するものとする事ができる。

40

【 0 7 8 8 】

更に、本実施形態のパチンコ機 1 によると、センター役物 2 3 0 0 の枠外で液晶表示装置 1 4 0 0 の左外側から、左可動装飾体 3 2 0 1 が右方向へ移動して液晶表示装置 1 4 0 0 の前面へ位置した後に、左可動装飾体 3 2 0 1 の主装飾体 3 2 0 2 から副装飾体 3 2 0 3 が上方向へ移動すると共に、主装飾体 3 2 0 2 と副装飾体 3 2 0 3 との間に開口窓 3 2 0 4 が開くような可動演出をすることができるので、遊技者に対して二段階に可動する左可動装飾体 3 2 0 1 の可動演出を見せることができ、従来のパチンコ機では見ることのできなかつた可動装飾体の動きによって遊技者を楽しませることができると共に、左可動装

50

飾体 3 2 0 1 の主装飾体 3 2 0 2 及び副装飾体 3 2 0 3 により飽き難い可動演出をすることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【 0 7 8 9 】

また、液晶表示装置 1 4 0 0 の前面へ左側より出現する左可動装飾体 3 2 0 1 の主装飾体 3 2 0 2 から更に副装飾体 3 2 0 3 が上方向へスライド移動するようにしているので、副装飾体 3 2 0 3 がスライド移動することで主装飾体 3 2 0 2 と副装飾体 3 2 0 3 とを合わせた大きさをより大きくすることができると共に、左可動装飾体 3 2 0 1 が大きくなることで遊技者に対して「何か良いことが起こるのでは？」と思わせて遊技に対する期待感を高めることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。更に、液晶表示装置 1 4 0 0 の前面へ出現した主装飾体 3 2 0 2 から副装飾体 3 2 0 3 がスライド移動すると、上述したように、可動する左可動装飾体 3 2 0 1 全体が大きくなるので、遊技者を驚かせることができ、遊技者の関心を左可動装飾体 3 2 0 1 に強く引付けて遊技に対する関心が低下するのを抑制することができると共に、大きくなることで左可動装飾体 3 2 0 1 を目立たせることができ、他のパチンコ機に対して差別化して遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

10

【 0 7 9 0 】

また、左可動装飾体 3 2 0 1 における副装飾体 3 2 0 3 を、主装飾体 3 2 0 2 がセンター役物 2 3 0 0 の枠内で液晶表示装置 1 4 0 0 の前面へ移動した時に、上下方向へ移動可能とするようにしており、主装飾体 3 2 0 2 がセンター役物 2 3 0 0 の枠内へ移動することで主装飾体 3 2 0 2 及び副装飾体 3 2 0 3 を遊技者から十分に視認できるようにした上で、副装飾体 3 2 0 3 を移動させるようにしているので、遊技者に対して主装飾体 3 2 0 2 と副装飾体 3 2 0 3 の動きを確実に視認させることができ、主装飾体 3 2 0 2 及び副装飾体 3 2 0 3 による可動演出を確実に楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、主装飾体 3 2 0 2 が移動してから副装飾体 3 2 0 3 を移動させるようにしているので、左可動装飾体 3 2 0 1 による可動演出として、主装飾体 3 2 0 2 のみが可動するパターンと主装飾体 3 2 0 2 が可動した後に副装飾体 3 2 0 3 が可動するパターンの二つの可動パターンとすることができ、多様な可動パターンによって遊技者を飽き難くすることができる。

20

【 0 7 9 1 】

更に、左可動装飾体 3 2 0 1 における主装飾体 3 2 0 2 を左右方向へ移動させる左横行ユニット 3 2 1 0 を、その移動方向とは直角方向である液晶表示装置 1 4 0 0 の下側に配置すると共に、副装飾体 3 2 0 3 を上下方向へ移動させる左昇降ユニット 3 2 4 0 を、液晶表示装置 1 4 0 0 を挟んで左横行ユニット 3 2 1 0 とは反対側に配置するようにしており、換言すると、左横行ユニット 3 2 1 0 を左右方向の長さが長いスペースに配置すると共に、左昇降ユニット 3 2 4 0 を主装飾体 3 2 0 2 の外部に配置するようにしているので、左右方向へ移動する主装飾体 3 2 0 2 の移動範囲を可及的に広く（長く）することができ、大きく動く主装飾体 3 2 0 2 によって遊技者の関心を強く引付けることができる。また、主装飾体 3 2 0 2 の外部から左昇降ユニット 3 2 4 0 によって副装飾体 3 2 0 3 を移動させるようにしているので、左昇降ユニット 3 2 4 0 の大きさが主装飾体 3 2 0 2 によって制約されるのを回避させることができ、副装飾体 3 2 0 3 の移動範囲を可及的に広くして遊技者を楽しませることができると共に、左横行ユニット 3 2 1 0 によって移動させる主装飾体 3 2 0 2 等の左可動装飾体 3 2 0 1 重量が増加するのを抑制することができ、左横行ユニット 3 2 1 0 に係る負荷を軽減させて耐久性が低下するのを防止することができる。

30

40

【 0 7 9 2 】

また、左可動装飾体ユニット 3 2 0 0 の左横行ユニット 3 2 1 0 と左昇降ユニット 3 2 4 0 を、液晶表示装置 1 4 0 0 を挟んで上下両側に配置するようにしているので、左横行ユニット 3 2 1 0 と左昇降ユニット 3 2 4 0 とが互いにスペース的に干渉するのを回避させることが可能となり、左横行ユニット 3 2 1 0 と左昇降ユニット 3 2 4 0 とを確実に配置することができ、左横行ユニット 3 2 1 0 及び左昇降ユニット 3 2 4 0 によって主装飾

50

体 3 2 0 2 及び副装飾体 3 2 0 3 を夫々移動させることで上述した可動演出が可能な主装飾体 3 2 0 2 及び副装飾体 3 2 0 3 を確実に具現化することができる。

【 0 7 9 3 】

更に、液晶表示装置 1 4 0 0 に沿ったスペースを必要な左横行ユニット 3 2 1 0 を液晶表示装置 1 4 0 0 の下側に配置すると共に、液晶表示装置 1 4 0 0 から外側へ広がるスペースが必要な左昇降ユニット 3 2 4 0 を液晶表示装置 1 4 0 0 の上側に配置するようにしており、比較的空きスペースの少ない液晶表示装置 1 4 0 0 の下側に横長の左横行ユニット 3 2 1 0 が配置されると共に、比較的空きスペースの多い液晶表示装置 1 4 0 0 の上側に縦長の左昇降ユニット 3 2 4 0 が配置されることとなるので、左横行ユニット 3 2 1 0 及び左昇降ユニット 3 2 4 0 の設置スペース（配置スペース）を確保し易くすることが可能となり、左横行ユニット 3 2 1 0 及び左昇降ユニット 3 2 4 0 を配置して主装飾体 3 2 0 2 及び副装飾体 3 2 0 3 を確実に可動（移動）させることができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 とすることができる。

10

【 0 7 9 4 】

また、左可動装飾体 3 2 0 1 における主装飾体 3 2 0 2 から副装飾体 3 2 0 3 が上方向へスライド移動すると、主装飾体 3 2 0 2 と副装飾体 3 2 0 3 との間に後側に配置された液晶表示装置 1 4 0 0 が遊技者側から見えるような開口窓 3 2 0 4 が形成されるようにしているので、その開口窓 3 2 0 4 を通して主装飾体 3 2 0 2 や副装飾体 3 2 0 3 によって一部が遮られた演出画像を視認することができ、遊技者が主装飾体 3 2 0 2 等によって隠された演出画像を認識することで、遊技に対する期待感を高めることが可能となり、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。また、液晶表示装置 1 4 0 0 における主装飾体 3 2 0 2 と副装飾体 3 2 0 3 とで形成される開口窓 3 2 0 4 と対応する位置に、所定の演出画像を表示させるようにしても良く、これにより、遊技者に対してあたかも開口窓 3 2 0 4 に演出画像が表示されているように錯覚させることができるので、開口窓 3 2 0 4 に表示される演出画像を楽しませることができると共に、副装飾体 3 2 0 3 がスライド移動して開口窓 3 2 0 4 が形成された時（開口窓 3 2 0 4 が開いた時）に、どのような演出画像が表示されるのかで遊技者をワクワクさせることができ、遊技者の期待感を高めて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

20

【 0 7 9 5 】

更に、左横行ユニット 3 2 1 0 における主装飾体駆動モータ 3 2 2 0 によってピニオンギア 3 2 1 8 を所定方向へ回転駆動させると、ピニオンギア 3 2 1 8 と噛合するラックギア 3 2 1 6 a を有したスライドラック 3 2 1 6 がレール部材 3 2 1 4 に案内されて左右方向へスライド移動すると同時に、スライドラック 3 2 1 6 に固定された主装飾体ステー 3 2 2 2 を介して主装飾体 3 2 0 2 が左右方向へ移動することとなるので、主装飾体 3 2 0 2 を確実に左右方向へ移動させることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、主装飾体駆動モータ 3 2 2 0 を、主装飾体移動ベース 3 2 1 2 に対して液晶表示装置 1 4 0 0 から遠ざかった側に固定するようにしているので、主装飾体駆動モータ 3 2 2 0 が液晶表示装置 1 4 0 0 の前面に位置して見栄えが悪くなるのを防止することができる。

30

【 0 7 9 6 】

また、主装飾体ステー 3 2 2 2 におけるスライドラック 3 2 1 6 に固定される側とは反対側の延出端（上端）を延出端案内部材 3 2 2 4 によって案内支持するようにしており、主装飾体ステー 3 2 2 2 の両端をスライドラック 3 2 1 6 及び延出端案内部材 3 2 2 4 によって支持することができるので、主装飾体 3 2 0 2 （スライドラック 3 2 1 6 ）を移動させることで主装飾体ステー 3 2 2 2 に振動や慣性力が作用しても、主装飾体ステー 3 2 2 2 が撓るのを防止することが可能となり、主装飾体ステー 3 2 2 2 に連結支持された主装飾体 3 2 0 2 が振動したり傾いたりするのを防止することができ、主装飾体 3 2 0 2 が不自然な挙動をすることで遊技者に不信感や不安感等を抱かせてしまうのを回避させることができると共に、移動する主装飾体 3 2 0 2 の動きを楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

50

【0797】

更に、左昇降ユニット3240における副装飾体駆動モータ3244によって駆動ギア3246を所定方向へ回転させると、駆動ギア3246の外周のギア歯と噛合する従動ギア3248が駆動ギア3246とは逆方向ながら駆動ギア3246と同速度で回転することで、従動ギア3248の第二作用軸3248aが、上下方向の位置が駆動ギア3246の第一作用軸3246aの位置と略同じ位置となるように同調しながら公転すると共に、第二作用軸3248a軸と第一作用軸3246aとが夫々スライド部材3250の第二移動スリット3250bと第一移動スリット3250a内を左右方向へ摺動すると同時に、副装飾体移動ベース3242によって上下方向へスライド可能に支持されたスライド部材3250が上下方向へとスライドすることとなり、スライド部材3250に連結された副装飾体3203がスライド部材3250と共に上下方向へ移動することとなるので、副装飾体3203を確実に上下方向へスライド移動させることができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。また、スライド部材3250を第一作用軸3246aと第二作用軸3248aの二つの作用軸で上下方向へスライドさせるようにしているため、一つの作用軸でスライドさせるようにした場合と比較して、スライド部材3250を傾き難くすることが可能となり、スライド部材3250つまり副装飾体3203を上下方向へスムーズに移動させることができ、移動する際に副装飾体3203がガタ付くことで遊技者に対して違和感を与えてしまい遊技に対する興趣を低下させてしまうのを抑制することができる。

10

【0798】

また、センター役物2300の枠内に、遊技領域605内へ打ち込まれた遊技球が供給されることでその遊技球を左右方向へ転動させた後に再び遊技領域605内へ還流させるステージ部材2320を備えるようにすると共に、ステージ部材2320によって主装飾体3202を移動させる左横行ユニット3210の少なくとも一部を遊技者側から視認不能に覆うようにしており、遊技領域605内へ打ち込まれた遊技球がセンター役物2300の枠内におけるステージ2321, 2322に供給されると、遊技球がステージ2321, 2322上を左右方向へ転動した上で、再び遊技領域605内へ還流させられるので、ステージ2321, 2322上を転動する遊技球によってパチンコ機1本来の遊技球の動きを楽しむ遊技を遊技者に提示することができ、遊技球の動きを楽しませて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。また、左横行ユニット3210の少なくとも一部をセンター役物2300のステージ2321, 2322によって被覆するようにしているため、主装飾体3202を移動させる左横行ユニット3210の存在を遊技者に対して認識し難くすることができ、パチンコ機の見栄えを良くして遊技者の関心を引付けることが可能なパチンコ機1とすることができる。

20

30

【0799】

更に、本実施形態のパチンコ機1によると、先端側が液晶表示装置1400の右側周辺付近と前面との間で回動するように基端側が液晶表示装置1400の下辺の下側で軸支され長手方向へ伸縮可能とされた右可動装飾体3301と、右可動装飾体3301の基端側に対して液晶表示装置1400を挟んで反対側の上辺付近に液晶表示装置1400よりも外側と前面との間で移動可能とされ前面に位置した時に、伸長した右可動装飾体3301の先端を被覆可能な上部左可動装飾体3401とを備えるようにしており、右可動装飾体3301が液晶表示装置1400の右側周辺付近から前面側へ回動した上で伸長すると、右可動装飾体3301の先端が上部左可動装飾体3401によって被覆されるので、液晶表示装置1400の前面へ回動した上で伸長すると先端が上部左可動装飾体3401と合体するような右可動装飾体3301の動きを楽しませることができると共に、右可動装飾体3301による、回動、伸縮、上部左可動装飾体3401との協働による先端の被覆、及び上部左可動装飾体3401の昇降移動、の少なくとも四つの動作を適宜組み合わせることで、右可動装飾体3301や上部左可動装飾体3401による可動演出の種類をより多様化することができ、可動演出を飽き難くして遊技者の遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

40

50

【0800】

また、右可動装飾体3301が伸長してその先端を上部左可動装飾体3401によって被覆することができるようにしているので、右可動装飾体3301が伸長することで右可動装飾体3301と上部左可動装飾体3401とが合体して一つの大きな装飾体を構成することができ、大きな装飾体の出現によって遊技者を驚かせることができると共に、大きな装飾体によってパチンコ機1の見た目のインパクトを高めることができ、遊技者の関心を強く引き付けられるパチンコ機1とすることができる。また、右可動装飾体3301と上部左可動装飾体3401とが合体するので、遊技者に対して「何か良いことが起きるのではないか？」と思わせることができ、遊技に対する期待感を高めて興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0801】

また、上述したように、右可動装飾体3301が液晶表示装置1400の前面へ回動した上で伸長すると先端が上部左可動装飾体3401に被覆されて、合体したようなインパクトのある期待感を高められる状態となるので、遊技者に対して、まず、右可動装飾体3301の先端側が液晶表示装置1400の前面へ回動するか否かによってドキドキさせることができ、続いて、右可動装飾体3301が回動した後に伸長するか否かによってもドキドキさせることができる上に、更に、伸長した右可動装飾体3301の先端が上部左可動装飾体3401によって被覆されるか否かによってハラハラさせることが可能となり、右可動装飾体3301の可動演出に対して遊技者の意識を集中させて固唾を呑むように注目させることができ、飽き難くして遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0802】

更に、伸長した右可動装飾体3301の先端を被覆可能な上部左可動装飾体3401を、液晶表示装置1400を挟んで右可動装飾体3301における基端側とは反対側に配置するようにしているので、右可動装飾体3301が伸長して先端が上部左可動装飾体3401によって被覆されると、右可動装飾体3301及び上部左可動装飾体3401によって液晶表示装置1400の前面が二つに分断されたような状態となり、これまでの可動装飾体では見られなかったような可動演出を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、右可動装飾体3301及び上部左可動装飾体3401によって分断される液晶表示装置1400の表示画面に、分断と関係した演出画像（例えば、伸長する右可動装飾体3301によって所定のアイテムやキャラクタ等が破壊されるような演出画像、右可動装飾体3301等の両側に夫々異なる演出画像）を表示させるようにしても良く、これにより、右可動装飾体3301の可動演出だけでなく、液晶表示装置1400による画像演出も楽しませることができるので、より多様な演出を提示することで飽き難いパチンコ機1とすることができる、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0803】

また、右可動装飾体3301を液晶表示装置1400の右側周辺付近と前面との間で回動可能とするようにしていると共に、上部左可動装飾体3401を液晶表示装置1400の外側と前面との間で昇降移動可能としているので、可動演出しない時には右可動装飾体3301や上部左可動装飾体3401を液晶表示装置1400の右側周辺付近や上側に位置させることで、右可動装飾体3301や上部左可動装飾体3401によって液晶表示装置1400に表示された演出画像が遮られるのを可及的に少なくすることが可能となり、遊技者側から演出画像を見易くすることができ、演出画像を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0804】

更に、右可動装飾体3301と上部左可動装飾体3401とが液晶表示装置1400を挟むように配置された上で、遊技状態に応じて上部左可動装飾体3401が液晶表示装置1400の前面へ移動すると共に、右可動装飾体3301が液晶表示装置1400の前面へ回動して伸長することで上部左可動装飾体3401と合体するようなこれまでのパチン

50

コ機にない動きをする右可動装飾体 3 3 0 1 及び上部左可動装飾体 3 4 0 1 を備えているので、可動する右可動装飾体 3 3 0 1 や上部左可動装飾体 3 4 0 1 によって遊技者の関心を強く引き付けることが可能となり、他のパチンコ機に対して大きく差別化することができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

【 0 8 0 5 】

また、右可動装飾体 3 3 0 1 を正面視で液晶表示装置 1 4 0 0 の右側周辺付近と前面との間で回動可能としているので、右可動装飾体 3 3 0 1 の伸長方向に上部左可動装飾体 3 4 0 1 が存在しない位置で回動を停止させて右可動装飾体 3 3 0 1 を伸長させるようにしても良く、これにより、回動する右可動装飾体 3 3 0 1 が、その先端が上部左可動装飾体 3 4 0 1 によって被覆される位置まで回動するか否かで遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、上部左可動装飾体 3 4 0 1 との合体だけでなく右可動装飾体 3 3 0 1 の動きそのものも楽しませて、飽き難いパチンコ機 1 とすることができる。

10

【 0 8 0 6 】

更に、上部左可動装飾体 3 4 0 が液晶表示装置 1 4 0 0 の正面視で前面へ下降移動すると、右可動装飾体 3 3 0 1 の先端を被覆することができるようにしているので、右可動装飾体 3 3 0 1 が回動或いは伸長するよりも先に、上部左可動装飾体 3 4 0 1 を液晶表示装置 1 4 0 0 の前面へ移動させることで、右可動装飾体 3 3 0 1 が回動した後に伸長して先端が被覆されるのではないかと思わせることが可能となり、遊技者の関心を右可動装飾体 3 3 0 1 に引付けることができ、遊技者の可動演出に対する期待感を高めて興味が低下するのを抑制することができる。

20

【 0 8 0 7 】

また、右可動装飾体 3 3 0 1 の先端に長手方向へ進退可能に突出すると共に前進方向へ付勢された先端部材 3 3 0 4 と、先端部材 3 3 0 4 の進退によって可動する可動装飾部 3 3 0 5 とを備えた上で、上部左可動装飾体 3 4 0 1 に、先端部材 3 3 0 4 の先端と当接することで右可動装飾体 3 3 0 1 の伸長を規制する伸長規制部材 3 4 0 1 c を備えるようにしており、右可動装飾体 3 3 0 1 が伸長して先端部材 3 3 0 4 の先端が、上部左可動装飾体 3 4 0 1 に被覆された上で先端規制部材 3 4 0 1 c に当接すると、右可動装飾体 3 3 0 1 が伸長方向（長手方向の前進方向）へ更に伸長するのを規制され、その状態で右装飾体伸縮ユニット 3 3 4 0 によって右可動装飾体 3 3 0 1 を更に伸長させようとする、先端部材 3 3 0 4 が付勢力に抗して右装飾体本体 3 3 0 3 内へと没入するように後退すると共に、先端部材 3 3 0 4 の後退に伴って可動装飾部 3 3 0 5 が可動するような可動演出を行うことができるので、右可動装飾体 3 3 0 1 の可動演出を更に多様化することができると共に可動装飾部 3 3 0 5 等の可動によって遊技者を楽しませることができ、従来のパチンコ機よりも飽き難いパチンコ機 1 とすることができると共に、より見た目のインパクトが高く遊技者の関心を強く引付けられるパチンコ機 1 とすることができる。

30

【 0 8 0 8 】

また、右可動装飾体 3 3 0 1 における先端部材 3 3 0 4 の先端を上部左可動装飾体 3 4 0 1 の伸長規制部材 3 4 0 1 c に当接させた状態で、右装飾体伸縮ユニット 3 3 4 0 によって先端部材 3 3 0 4 が右装飾体本体 3 3 0 3 に対して進退を繰返すように長手方向へスライドさせるようにすることができるので、これにより、右可動装飾体 3 3 0 1 と上部左可動装飾体 3 4 0 1 とが合体した状態で可動装飾部 3 3 0 5 が繰返し可動をするような可動演出を遊技者に見せることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【 0 8 0 9 】

また、先端部材 3 3 0 4 の先端と当接する伸長規制部材 3 4 0 1 c を、低反発部材や衝撃吸収部材等で構成するようにしており、先端部材 3 3 0 4 の先端が勢良く伸長規制部材 3 4 0 1 c に当接しても、その当接による衝撃を伸長規制部材 3 4 0 1 c 側で吸収することができるので、先端部材 3 3 0 4 が破損するのを防止することができ、パチンコ機 1 の耐久性を高めることができると共に、先端部材 3 3 0 4 が破損して遊技が中断してしまうのを防止することができ、遊技の中断によって遊技者の興味が低下するのを抑制すること

50

ができる。

【0810】

更に、右可動装飾体3301における可動装飾部3305を、二つの棹部材3305b、3305cを回転可能に連結した構成とすると同時に、その自由端(両端)を夫々右装飾体本体3303と先端部材3304に回動可能に支持させるようにしているため、先端部材3304が右装飾体本体3303に対して進退するように移動して先端部材3304と右装飾体本体3303との相対位置が変化すると、両端が夫々に回動可能に支持された可動装飾部3305がリンクの作用により夫々の支持部が回動し、可動装飾部3305全体の形状(形態)がパンタグラフのように変化することとなり、可動する可動装飾部3305を具現化することができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

10

【0811】

また、上部左可動装飾体3401に、伸長してきた右可動装飾体3301の先端を所定位置へ案内するテーパ状の案内部3401bを備えるようにしており、テーパ状の案内部3401bによって伸長してきた右可動装飾体3301の先端を所定位置へ案内することができるので、喻えズれた状態で右可動装飾体3301が伸長しても、伸長して合体した右可動装飾体3301と上部左可動装飾体3401との位置関係を最適な状態とすることが可能となり、右可動装飾体3301の先端が上部左可動装飾体3401によって被覆された時(合体した時)の見栄えを向上させることができ、遊技者に見栄えの違和感を与えてしまうのを防止して遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0812】

更に、右可動装飾体3301を、その先端が液晶表示装置1400を越えて伸長するようにした上で、右可動装飾体3301の先端側に進退可能な先端部材3304を備えるようにすると共に、液晶表示装置1400の前面へ移動、つまり、右可動装飾体3301の最大伸長よりも短い位置へ移動した上部左可動装飾体3401に右可動装飾体3301の伸長を規制する伸長規制部材3401cを備えるようにしているため、右可動装飾体3301の先端が伸長規制部材3401cに当接した状態で更に右装飾体伸長ユニット3340によって伸長方向へ駆動すると、先端部材3304が相対的に後退するような動きをすることとなり、先端部材3304の動きを楽しませることができると共に、右可動装飾体3301における長手方向の可動パターンをより多様化することができ、可動演出を飽き難くして遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0813】

また、上部左可動装飾体3401を、遊技パネル600と液晶表示装置1400との間に配置しており、上部左可動装飾体3401の配置された遊技パネル600と液晶表示装置1400との間へ向かって右可動装飾体3301の先端が伸長することとなるので、伸長した右可動装飾体3301の先端が遊技パネル600や液晶表示装置1400等に当接したり接触したりするのを回避させることができ、右可動装飾体3301等が破損して不具合が発生するのを防止することができると共に、右可動装飾体3301をスムーズに伸長させることができる。また、上部左可動装飾体3401を不透明な遊技パネル600と液晶表示装置1400との間に配置すると共に、上部左可動装飾体3401を正面視で液晶表示装置1400の外側と前面との間で移動可能とするようにしており、上部左可動装飾体3401を遊技パネル600の開口部600eから臨む液晶表示装置1400の外側へ移動させると、上部左可動装飾体3401が遊技パネル600の開口部600eの外側へと移動して遊技者側から視認不能となるので、上部左可動装飾体3401を出没させることができ、上部左可動装飾体3401の出現によって遊技者の遊技に対する期待感を高めることが可能となり、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0814】

更に、本実施形態のパチンコ機1によると、遊技状態に応じて右可動装飾体ユニット3300の右可動装飾体3301における液晶表示装置1400の下側に配置された基端側が回動軸3302aを中心に回動して略全体が液晶表示装置1400の前面に位置した上で、右可動装飾体3301の右装飾体本体3303が液晶表示装置1400の前面を斜め

50

に縦断するように上方へ向かって伸長するので、従来のパチンコ機の可動装飾体とは全く異なる複雑な動きをすることができ、右可動装飾体 3301 の動きによって遊技者を驚かせて右可動装飾体 3301 に注目させることができると共に、右可動装飾体 3301 が回動して伸縮するので、右可動装飾体 3301 の動きの種類（可動パターン）を多様化することができ、右可動装飾体 3301 の動きを飽き難くして遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0815】

また、右装飾体中装飾基板 3303c や右装飾体下装飾基板 3338 によって右可動装飾体 3301 を発光装飾させることができるので、右可動装飾体 3301 の可動演出だけでなく発光演出も遊技者に見せることが可能となり、右可動装飾体 3301 による演出パターンの種類をより多くすることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができると共に、右可動装飾体 3301 をより目立たせることができ、遊技者の関心を強く引き付けることが可能な右可動装飾体 3301（パチンコ機 1）とすることができる。

10

【0816】

また、右可動装飾体 3301 が液晶表示装置 1400 の右側周辺付近から中央側へ向かって回動した後に、液晶表示装置 1400 を斜めに縦断するように上方へ伸長するので、右可動装飾体 3301 の可動によって、遊技者の関心を液晶表示装置 1400 の中央へ誘導した上で、更に右可動装飾体 3301（右装飾体本体 3303）の先端が伸長する上方へ誘導させることができ、遊技者の関心を誘導させることで遊技に変化を付与することが可能となり、遊技が単調になるのを防止することができ、飽き難くして遊技に対する興味が低下するのを抑制することができると共に、伸長によって上昇する右可動装飾体 3301 により遊技に対する機運が上昇するような気分を遊技者にさせることが可能となり、期待感を高めて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0817】

更に、右可動装飾体 3301 や上部中可動装飾体 3501 が回動して伸縮するので、遊技者に対して右可動装飾体 3301 や上部中可動装飾体 3501 が伸縮する先に、何かあるのではないかと思わせることができ、遊技者の遊技に対する期待感を高めることができると共に、右可動装飾体 3301 や上部中可動装飾体 3501 の動きに注目させることができ、それら可動装飾体 3301, 3501 の動きを楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。また、遊技状態に応じて右可動装飾体ユニット 3300 や上部可動装飾体ユニット 3500 の可動装飾体 3301, 3501 が回動して伸縮するようにしており、これまでのパチンコ機にはない動きをする可動装飾体 3301, 3501 を備えるようにしているので、可動する可動装飾体 3301, 3501 によって遊技者の関心を強く引き付けることが可能となり、他のパチンコ機に対して大きく差別化することができ、遊技するパチンコ機として本パチンコ機 1 を選択させ易くすることができる。

30

【0818】

また、右可動装飾体 3301 が伸長すると、液晶表示装置 1400 の前面を斜めに縦断するので、垂直方向又は水平方向へ縦断又は横断するようにした場合と比較して、右可動装飾体 3301 が斜めに伸縮することで遊技者に対して可動する右可動装飾体 3301 を認識し易くすることが可能となり、可動する右可動装飾体 3301 に確実に注目させることができ、右可動装飾体 3301 の可動演出を楽しませて遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0819】

更に、遊技パネル 600 の後側に取付けられる箱状の裏箱 621 を介して液晶表示装置 1400 を支持するようにすると共に、裏箱 621 内に右可動装飾体ユニット 3300、上部左可動装飾体ユニット 3400 や上部中可動装飾体ユニット 3500 等を取付けるようにしているので、液晶表示装置 1400 を遊技パネル 600 の後側に確実に配置支持することができると共に、箱状の裏箱 621 によって液晶表示装置 1400 の前側に右可動装飾体ユニット 3300 等を配置するスペースを確保することができ、上述した右可動装

50

飾体ユニット 3300 等を備えたパチンコ機 1 を確実に具現化することができる。また、液晶表示装置 1400 を支持する裏箱 621 によって液晶表示装置 1400 と右可動装飾体ユニット 3300 等との位置関係を的確に維持することができ、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を確実に具現化できると共に、遊技パネル 600 の後側に裏箱 621 を取付けるだけで、液晶表示装置 1400 と右可動装飾体ユニット 3300 等を遊技パネル 600 に対して所定位置に配置することができ、パチンコ機 1 の組立てに係る手間を簡略化することができる。

【0820】

また、右可動装飾体 3301 を、右装飾体本体 3303 と右装飾体本体 3303 を長手方向へスライド可能に支持する右装飾体ベース 3302 とで構成するようにしているので、右装飾体本体 3303 を右装飾体ベース 3302 に対して長手方向へスライドさせることで、右可動装飾体 3301 全体の長さを伸縮させることが可能となり、伸縮する右可動装飾体 3301 を具現化することができ、上述した作用効果を確実に奏することが可能なパチンコ機 1 とすることができると共に、右装飾体本体 3303 や右装飾体ベース 3302 の剛性を高くすることができるので、右可動装飾体 3301 の伸縮時に、右可動装飾体 3301 が曲がったり揺れたりするのを可及的に低減させて右可動装飾体 3301 が不自然な挙動をするのを防止することができ、遊技者に右可動装飾体 3301 の可動演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0821】

また、右装飾体回動ユニット 3310 によって右可動装飾体 3301 を右装飾体伸縮ユニット 3340 と共に回動させることができると共に、右装飾体伸縮ユニット 3340 によって右可動装飾体 3301 を伸縮させることができ、上述した右可動装飾体ユニット 3300 を、確実に具現化することができる。また、右可動装飾体 3301 と共に右装飾体伸縮ユニット 3340 も回動させるようにしているので、右装飾体伸縮ユニット 3340 を回動させないようにした場合と比較して、伸縮駆動に係る構成を簡略化して小型化する可能となり、相対的に右可動装飾体 3301 を大きくすることができ、右可動装飾体 3301 を目立たせて遊技者の関心を強く引き付けることが可能なパチンコ機 1 とすることができる。

【0822】

更に、右装飾体回動ユニット 3310 における回動ギア 3318 を円弧状としており、回動ギア 3318 を円盤状とした場合と比較して、右可動装飾体 3301 の基端側に固定される回動ギア 3318 を可及的に小さくすることができるので、右可動装飾体 3301 において回動ギア 3318 が大きく目立つのを防止することができ、右可動装飾体 3301 の見栄えを良くしてより遊技者の関心を引き付けられる意匠性の高い右可動装飾体 3301 とすることができる。

【0823】

また、右可動装飾体ユニット 3300 におけるベースカバー 3350 にスライド可能に支持されたスライドラック 3344 を介して右装飾体本体 3303 を長手方向へスライドさせるようにしているので、右装飾体本体 3303 にラックギア等を備える必要がなく、その分、右装飾体本体 3303 に対して形状の制約を緩和させることが可能となり、右装飾体本体 3303 をよりインパクトの高い形状としたり右装飾体本体 3303 内に右装飾体中装飾基板 3303c を備えたりすることができ、より遊技者の関心を強く引き付けられる右可動装飾体 3301 とすることができる。

【0824】

[5 . 制御処理]

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて主基板 4000 で実行される種々の制御処理について、図 202 ~ 図 222 を参照して説明する。

【0825】

[メインシステム処理について]

まず、図 202 に基づいて説明する。図 202 は、主基板 4000 の主制御基板 410

10

20

30

40

50

0 に搭載される主制御 M P U 4 1 0 0 a が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 8 2 6 】

図 2 0 2 に示すように、パチンコ機 1 へ電源が供給されると、主制御 M P U 4 1 0 0 a (図 1 8 9 参照) は、電源投入時処理を実行する (ステップ S 1 0) 。この電源投入時処理では、まず、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M に記憶されているバックアップデータが正常であるか (停電発生時の設定値となっているか) 否かを判別する。即ち、この実施形態の主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M (データメモリ) は、電力の常時供給によって各種の制御データがバックアップされるバックアップ領域を有している。そして、パチンコ機 1 は、電力供給の停止に際しては、上記主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M の処理領域に記憶されている各種の制御データを上記バックアップ領域に一時退避させる処理を行うとともに、電源復帰時にこの一時退避されたデータを当該主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M の処理領域に読み出すことで、電源遮断時から継続性のある遊技を実行可能としている。

10

【 0 8 2 7 】

したがって、この電源投入時処理 (ステップ S 1 0) では、バックアップデータ (バックアップ領域内のデータ) が正常であれば、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M に記憶されているバックアップデータに従って電力供給の停止時の状態に戻す処理 (復電時処理) を実行する。一方、バックアップデータが異常であれば、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M に記憶されているバックアップデータは消去される。そしてその後、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる (初期化処理) 。また、製品化されてから最初の電源投入時も、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる。

20

【 0 8 2 8 】

なお、電源投入時処理において書き込まれた現在の遊技状態は、周辺制御基板 4 1 4 0 にコマンド送信され、これに基づいて液晶表示装置 1 4 0 0 の表示が制御される。このように、停電時における現在の遊技状態を主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M に記憶し、現在の遊技状態を復電後に周辺制御基板 4 1 4 0 に送信することで、停電した場合であっても、内部的な遊技状態と液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される遊技状態とを一致させることができる (周辺制御基板 4 1 4 0 では停電時の遊技状態が記憶されない) 。ところで、現在の遊技状態については、液晶表示装置 1 4 0 0 の装飾図柄 1 1 5 3 及び特別図柄対応図柄の変動を特別図柄の変動に同調させるために、特別図柄の変動を開始するタイミングで、後述する変動パターンについての情報をコマンド送信している。そして、当該コマンドを送信した直後に、現在の遊技情報についてのコマンドを、その都度、主制御基板 4 1 0 0 から周辺制御基板 4 1 4 0 に送信している。これにより、周辺制御基板 4 1 4 0 でも、現在の遊技状態を常に把握できるようになっている。

30

【 0 8 2 9 】

ただし、この電源投入時処理 (ステップ S 1 0) では、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M に記憶されているバックアップデータの消去を指示する R A M クリアスイッチ 6 2 4 a がオンであるか否かの判断も行われる。即ち、この R A M クリアスイッチ 6 2 4 a がオンであったときも、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M に記憶されているバックアップデータは消去される。また併せて、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる (初期化処理) 。なお、こうした初期化処理が行われた状態では (イニシャル時では) 、大当たりの当選確率を示す制御データは、第 1 の確率を示すようになり、現在の遊技状態を示す制御データは、可動片 2 0 0 5 が第 1 の動作態様で動作し、確変機能が作動しない遊技状態である「外部通常遊技状態 A 」を示すようになる。

40

【 0 8 3 0 】

また、電源投入時処理 (ステップ S 1 0) では、このような初期化処理を実行したとき

50

に主制御基板 4 1 0 0 (図 1 8 9 参照) が起動したことを示す電源投入コマンドを、周辺制御基板 4 1 4 0 (図 1 8 9 参照) に送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板 4 1 0 0 が起動したことを周辺制御基板 4 1 4 0 に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合 (電源を落とした場合) にも主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【 0 8 3 1 】

電源投入時処理 (ステップ S 1 0) が終了すると、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する (ステップ S 2 0) 。なお、この実施形態では、パチンコ機 1 にて使用する電源電圧は、電源基板 3 9 5 によって生成される。即ち、パチンコ機 1 に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機 1 に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板 4 1 0 0 に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップ S 2 0 で主制御基板 4 1 0 0 に搭載される C P U 5 1 1 により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する (ステップ S 4 0) 。

【 0 8 3 2 】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧 (本実施形態では 2 4 V) が復旧 (以下「復電」と称する) した場合に、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態を主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M のバックアップ領域にデータを一時退避させる処理である。処理内容は後述するが、本実施形態においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメインシステム処理 (主制御処理) 内に組み込まれている。

【 0 8 3 3 】

ステップ S 2 0 で停電予告信号が検知されていない場合 (ステップ S 2 0 における N O) 、即ち、外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う (ステップ S 3 0) 。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。

【 0 8 3 4 】

[電源断発生処理について]

図 2 0 3 は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理 (ステップ S 4 0) は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に (ステップ S 2 0 における Y E S) 実行される処理である。主制御 M P U 4 1 0 0 a は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う (ステップ S 4 2) 。そして、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M の処理領域におけるチェックサムを算出し、この算出結果と各種の遊技データを主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M のバックアップ領域に記憶する (ステップ S 4 4) 。このチェックサムは、復電時に停電前の主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M の内容が適正に保持されているか否かをチェックするために使用される。

【 0 8 3 5 】

次いで、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する (ステップ S 4 6) 。以上の処理を終えると、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、主制御 M P U 4 1 0 0 a の R A M へのアクセスを禁止し (ステップ S 4 8) 、無限ループに入って電力供給の停止に備える。ところで、この処理では、ごく短時間の停電等 (以下「瞬停」と称する) により電源電圧が不安定になって電源断発生時処理が開始されてしまうと、実際には電源電圧は停止されないため、無限ループから復帰することができなくなるおそれが

10

20

30

40

50

ある。かかる弊害を回避するため、本実施形態の主制御MPU4100aには、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセツがかかると構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。その結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図203の無限ループに入った場合でも所定期間経過後にリセツがかかり、電源投入時と同じプロセスで主制御MPU4100aが起動することになる。

【0836】

なお、主制御MPU4100aのRAMのバックアップ領域に代えて、書き換え可能な不揮発性メモリ（EEPROMなど）を備えるようにしてもよい。この場合、データをバックアップさせるために常時の電力供給を必要としない、といったメリットがある。

10

【0837】

若しくは、上記主制御MPU4100aのRAMの全領域を、電力の常時供給によってデータがバックアップされるバックアップ領域としてもよい。この場合、電源遮断時において、主制御MPU4100aのRAMの特定領域に記憶されているデータをその他の領域に退避させる必要がなくなる。また、電源復帰時にも、退避データを処理領域に読み出す必要がなくなるため、これらの処理に要する負荷が軽減されるようになる。

【0838】

[タイマ割込処理について]

図204は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板4000の主制御基板4100に搭載される主制御MPU4100aにより4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、主制御MPU4100aは、レジスタの待機処理を実行した後（ステップS50）、ステップS60からステップS270の処理を実行する。

20

【0839】

ステップS60のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ（ゲートセンサ2202、第一始動口センサ3115、第二始動口センサ2012、カウントセンサ2014等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【0840】

ステップS70の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数とは異なる。乱数については後述するが、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

30

【0841】

また、ステップS80の払出制御処理では、センサ監視処理（ステップS60）にて検出された信号に基づいて払出制御基板1186に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

【0842】

ステップS90の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理（ステップS60）にてゲートセンサ2202から検出された信号に基づいて普通図柄表示器645に関わる制御処理を実行するとともに、一対の可動片2005の開閉制御を行うための処理を実行する。

40

【0843】

ステップS100の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、特別電動役物としてのアタッカユニット2000の開閉部材2006の開閉制御を行うための処理を実行する。

【0844】

ステップS260の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップS100）等において定まる情報に基づいて、主制御基板4100から周辺制御基板4140に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

50

【0845】

ステップS270のコマンド送信処理では、出力データ設定処理（ステップS260）において設定されたコマンドを周辺制御基板4140に送信する処理が行われる。ステップS60からステップS270の処理を実行すると、レジスタ復帰処理（ステップS280）を実行して、タイマ割込処理を終了する。

【0846】

ここで、上述した非当落乱数更新処理（ステップS30）及び当落乱数更新処理（ステップS70）において主制御MPU4100aにより更新される各種乱数について説明する。

【0847】

本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、上述した特別乱数（第一特別乱数及び第二特別乱数）、普通乱数に加えて、図柄乱数、リーチ判定用乱数（より厳密には、高期待演出判定用乱数）、第一変動パターン用乱数、第二変動パターン用乱数、変動タイプ乱数等がある。

【0848】

特別乱数は、特別電動役物小当たり制御処理（大当たり遊技）または特別電動役物小当たり制御処理（小当たり遊技）を発生させるか否かの判定に用いられる乱数である。すなわち、第一特別乱数は、第一特別抽選結果が「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれであるかの判定に用いられ、第二特別乱数は、第二特別抽選結果が「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれであるかの判定に用いられる。図柄乱数は、「大当たり」であると判定されたときに、大当たりの種別（大当たりA～大当たりE）の判定に用いられる乱数である。第一、第二特別抽選結果が「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれであるかの判定及び大当たりの種別の判定は、「大当たり」、「小当たり」、及び、各大当たりの種別の当選値が記述された当たり判定テーブルに基づいて行われる。当たり判定テーブルの一例を表1に示す。本実施形態では、第一、第二特別乱数は、0～1398のいずれかの値を取り、図柄乱数は、0～199のいずれかの値を取る。

【0849】

10

20

【表 1】

第一特別図柄

	小当たり	大当たり				
		大当たりA	大当たりB	大当たりC	大当たりD	大当たりE
特別乱数	1353～1358	低確率時(通常時) 1395～1398 高確率時(確変時) 1359～1398				
図柄乱数		64～127	0～63	130～139	140～199	128～129

10

第二特別図柄

	小当たり	大当たり				
		大当たりA	大当たりB	大当たりC	大当たりD	大当たりE
特別乱数	無し	低確率時(通常時) 1395～1398 高確率時(確変時) 1359～1398				
図柄乱数		64～183	0～63	190～191	192～199	184～189

20

【0850】

表1から解るように、本実施形態では、第一特別乱数に基づく抽選と第二特別乱数に基づく抽選のいずれが行われた場合であっても大当たりへの当選確率は同じである。具体的には、上述のとおり確変機能が作動しない場合、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当たりに当選する確率は、共に約1/350に設定されている。一方、確変機能が作動する場合、第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当たりに当選する確率は、共に約1/35に設定されている。これに限らず、例えば、第一特別乱数に基づく抽選の大当たり当選確率と、第一特別乱数に基づく抽選の大当たり当選確率と、が異なるようにしても良い。

30

【0851】

本実施形態では、第一特別乱数に基づく抽選にて大当たりに当選した場合と、第二特別乱数に基づく抽選にて大当たりに当選した場合とで、各大当たり種別の選択率が異なっている。例えば、第一特別乱数に基づく抽選にて大当たりに当選した場合に、図柄乱数に基づいて抽選される各大当たり種別の選択率は、上掲した表1に示す第一特別図柄に関する図柄乱数の振り分けから計算できるとおり、「大当たりA」が32%、「大当たりB」が32%、「大当たりC」が5%、「大当たりD」が30%、「大当たりE」が1%とされる。また、例えば、第二特別乱数に基づく抽選にて大当たりに当選した場合に、図柄乱数に基づいて抽選される各大当たり種別の選択率は、上掲した表1に示す第一特別図柄に関する図柄乱数の振り分けから計算できるとおり、「大当たりA」が60%、「大当たりB」が32%、「大当たりC」が1%、「大当たりD」が4%、「大当たりE」が3%とされる。これに限らず、第一特別乱数に基づく抽選にて大当たりに当選した場合と、第二特別乱数に基づく抽選にて大当たりに当選した場合とで、各大当たり種別の選択率に差異を設けなくても良い。

40

【0852】

50

普通乱数は、一对の可動片 2005 を開放状態に制御するか否かの判定に用いられる乱数である。普通乱数は、本実施形態では 0 ~ 250 の値を取り、普通乱数の当選値は、外部通常遊技状態の場合には 246 ~ 250 に設定され、外部有利遊技状態の場合には 1 ~ 250 に設定される。リーチ判定用乱数は、特別抽選結果が「ハズレ」である場合（「大当たり」でも「小当たり」でもない場合）に、リーチ演出などの高期待演出を行うか否かの判定（高期待演出抽選）に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、本実施形態では 0 ~ 138 の値を取り、リーチ判定用乱数の当選値は、第一特別抽選では 0 ~ 7 に設定され、第二特別抽選では 0 ~ 6 に設定される。第一変動パターン用乱数、第二変動パターン用乱数は、第一、第二抽選結果に対応して第一特別図柄表示器 641 及び第二特別図柄表示器 642 に表示する特別図柄の変動パターンの決定、及び、第一、第二抽選結果に対応して液晶表示装置 1400 に表示される演出画像及び装飾図柄の変動パターンを決定するために用いられる乱数である。本実施形態では、第一変動パターン用乱数は、0 ~ 240 の値を取り、第二変動パターン用乱数は、0 ~ 250 の値を取る。したがって、第 1 変動パターンと第二変動パターン用乱数の組合せの数は、 $241 \times 251 = 60491$ 通りとなる。変動タイプ乱数は、変動パターンのタイプ（後述するように、本実施形態では、通常、2 連、3 連、4 連の 4 種類の変動タイプがある。）を決定するために陥られる乱数である。本実施形態では、変動タイプ乱数は、0 ~ 232 の値（総数 233）を取る。

【0853】

なお、液晶表示装置 1400 にて表示制御される演出画像及び装飾図柄の変動パターンは、第一、第二変動パターン乱数により決定しても良く、周辺基板 4010 の周辺制御基板 4140 に搭載される周辺制御 MPU 4140 a または液晶制御基板 4150 に搭載される液晶制御 MPU 4150 a（いずれも図 189 参照）により決定するようにしてもよい。また、変動パターン乱数は必須ではなく、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するようにしても良い。

【0854】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、特別乱数、図柄乱数、及び、普通乱数の更新を行う。ここで、特別乱数、図柄乱数、普通乱数は一定のタイミングとして 4ms 毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（「大当たり」または「小当たり」を発生させると判定される確率、一对の可動片 2005 を開放状態に制御すると判定される確率）を一定にする（即ち狙い打ち等により確率に偏りが発生することを防止する）ことができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

【0855】

一方、非当落乱数更新処理では、「大当たり」または「小当たり」の発生及び普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板 4100 で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、特別乱数を更新するカウンタが 1 周したときに次にカウントを開始させる特別乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

【0856】

なお、本実施形態においては、特別乱数を取得するための手段として、第一特別乱数を発生させる第一特別乱数取得手段 4212 及び第二特別乱数を発生させる第二特別乱数取得手段 4222 の 2 つの手段を設けているが、これを一つのみ設けた構成としてもよい。

【0857】

[特別図柄・特別電動役物制御処理について]

次に、図 205 に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図 205 は、特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0858】

この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、第一・第二始動口入賞処理（ステップ S110）を行う。具体的には後述するが、第一始動口 2001、第二始動口 2002 に遊技球が受け入れられたか否か判別し、これに基づいて一連の処理を行う。第一・第二

10

20

30

40

50

始動口入賞処理（ステップS 1 1 0）を行うと、次に、処理フラグを確認し、処理フラグに対応する処理を行う（ステップS 1 2 0～ステップS 2 3 0）。

【0859】

第一・第二始動口入賞処理（ステップS 1 1 0）を終えると、先ず、処理フラグが0であるか否かを判断し（ステップS 1 2 0）、処理フラグが0であれば（ステップS 1 2 0におけるYES）、変動開始処理（ステップS 1 3 0）を実行する。変動開始処理（ステップS 1 3 0）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが、「大当たり」または「小当たり」に当選したか否かの判断を行い、処理フラグを「1」に更新する。一方、ステップS 1 2 0において処理フラグが0でなければ（ステップS 1 2 0におけるNO）ステップS 1 4 0に進む。

10

【0860】

ステップS 1 4 0に進むと、処理フラグが1であるか否かを判断する（ステップS 1 4 0）。処理フラグが1であれば（ステップS 1 4 0におけるYES）、変動パターン設定処理（ステップS 1 5 0）を実行する。この変動パターン設定処理では、第一特別図柄表示器6 4 1または第二特別図柄表示器6 4 2に表示される特別図柄及び液晶表示装置1 4 0 0に表示される装飾図柄及び演出の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第一特別図柄表示器6 4 1または第二特別図柄表示器6 4 2のいずれかにおいて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新する。一方、ステップS 1 4 0において処理フラグが1でなければ（ステップS 1 4 0におけるNO）、ステップS 1 7 0に進む。

20

【0861】

ステップS 1 7 0に進むと、処理フラグが2であるか否かを判断する（ステップS 1 7 0）。処理フラグが2であれば（ステップS 1 7 0におけるYES）変動中処理（ステップS 1 8 0）を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理（ステップS 1 5 0）で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器6 4 1または第二特別図柄表示器6 4 2における特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理（ステップS 1 3 0）にて「大当たり」とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、「小当たり」とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当たり及び小当たりとする判定のいずれもなされていなければ（ハズレ）処理選択フラグを「0」に更新する。一方、ステップS 1 7 0において処理フラグが2でなければ（ステップS 1 7 0におけるNO）、ステップS 1 9 0に進む。

30

【0862】

ステップS 1 9 0に進むと、処理フラグが3かどうか判断する（ステップS 1 9 0）。処理フラグが3であれば（ステップS 1 9 0におけるYES）大当たり遊技開始処理（ステップS 2 0 0）を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別（大当たりA～大当たりE）を判断し、その大当たり種別に応じてアタッカユニット2 0 0 0の開閉部材2 0 0 6の開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間及び遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「5」に更新する。一方、ステップS 1 9 0において処理フラグが3でなければ（ステップS 1 9 0におけるNO）、ステップS 2 1 0に進む。

40

【0863】

ステップS 2 1 0に進むと、処理フラグが4かどうか判断する（ステップS 2 1 0）。処理フラグが4であれば（ステップS 2 1 0におけるYES）、小当たり成立時処理（ステップS 2 2 0）を実行する。この小当たり成立時処理では、アタッカユニット2 0 0 0の開閉部材2 0 0 6の開放動作を制御するための開放回数及び開放時間をセットし、処理フラグを「6」に更新する。一方、処理フラグが4でなければ（ステップS 2 1 0におけるNO）、ステップS 2 3 0に進む。

【0864】

ステップS 2 3 0に進むと、処理フラグが5かどうか判断する（ステップS 2 3 0）。処理フラグが5であれば（ステップS 2 3 0におけるYES）、特別電動役物大当たり制

50

御処理（ステップS 2 4 0）を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理（ステップS 2 0 0）においてセットしたラウンド回数、開放時間及び遊技球の入賞制限個数に基づいてアタッカユニット2 0 0 0の開閉部材2 0 0 6の開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能を作動させるか否か及び可動片2 0 0 5の動作態様を促進態様とするか否かを判断させるとともに処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

【0 8 6 5】

一方、ステップS 2 3 0において処理フラグが5でなければ（ステップS 2 3 0におけるNO）、特別電動役物小当たり制御処理（ステップS 2 5 0）を実行する。この特別電動役物小当たり制御処理（ステップS 2 5 0）では、小当たり成立時処理（ステップS 2 2 0）においてセットした開放回数、開放時間及び制限個数に基づいて、アタッカユニット2 0 0 0の開閉部材2 0 0 6の開閉動作を制御し（小当たり遊技の実行）、特別電動役物小当たり制御処理が終了する場合には、処理フラグを「0」に更新する処理を行う。なお、特別電動役物小当たり制御処理において行われる小当たり遊技は、大当たり遊技のように条件装置の作動を伴う遊技ではないものの、上述したとおり、大当たり遊技の一種である短開放大当たり遊技と極似する遊技である。

10

【0 8 6 6】

ステップS 1 3 0からステップS 2 5 0の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

【0 8 6 7】

20

[第一・第二始動口入賞処理について]

次に、第一・第二始動口入賞処理について図2 0 6に基づいて説明する。図2 0 6は、第一・第二始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【0 8 6 8】

第一・第二始動口入賞処理では、主制御MPU 4 1 0 0 aは、先ず、第二始動口2 0 0 2に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS 1 1 0 1）。具体的には、第二始動口センサ2 0 1 2による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第二始動口センサ2 0 1 2による遊技球の検知があれば、第二始動口2 0 0 2に遊技球が入賞したと判断する（ステップS 1 1 0 1におけるYES）。第二始動口センサ2 0 1 2による遊技球の検知がなければ、第二始動口2 0 0 2に遊技球が入賞していない（ステップS 1 1 0 1におけるNO）と判断する。

30

【0 8 6 9】

ステップS 1 1 0 1において第二始動口2 0 0 2に遊技球が入賞したと判断したときには、第二特別図柄抽選単位データを取得する。そして、第二特別図柄保留記憶手段4 2 2 4の保留数が上限値である4未満であるか否かを判断する（ステップS 1 1 0 2）。

【0 8 7 0】

ステップS 1 1 0 1において第二特別図柄保留記憶手段4 2 2 4の保留数が上限の4未満であると判断すると（ステップS 1 1 0 2におけるYES）、主制御MPU 4 1 0 0 aは、第二保留記憶処理を行い（ステップS 1 1 0 3）、その後、ステップS 1 1 0 4に進む。第二保留記憶処理では、第二始動口2 0 0 2に遊技球が入賞したことによって取得した第二特別図柄抽選単位データを第二特別図柄保留記憶手段4 2 2 4に記憶する処理が主として行われる。

40

【0 8 7 1】

第二保留記憶処理が行われると、主制御MPU 4 1 0 0 aは、第二特別図柄先行処理を実行する（ステップS 1 1 0 4）。

【0 8 7 2】

図2 0 7は、第二特別図柄先行処理の処理ステップを示すフローチャートである。第二特別図柄先行処理は、先のステップS 1 1 0 3において取得した第二特別図柄抽選単位データ（処理対象の第二特別図柄抽選単位データ）の契機となった第二始動口2 0 0 2への遊技球の入賞（ステップS 1 1 0 1）を通知する入賞通知コマンドを周辺制御基板4 1 4

50

0 に送信する処理である。

【0873】

第二特別図柄先行処理が開始されると、主制御MPU4100aは、可動片2005の動作態様が促進態様であるか否かを判断する(ステップS11041)。主制御MPU4100aは、可動片2005が促進態様でない判断すると(ステップS11041:NO)、第1種入賞通知コマンドを周辺制御基板4140に送信して(ステップS11042)、第二特別図柄先行処理を終了する。第1種入賞通知コマンドは、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが何番目の保留記憶として記憶されたかを示すコマンドである。

【0874】

例えば、本実施形態では、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「0」であって、かつ、現在、第一特別図柄及び第二特別図柄のいずれも変動中ではないとき(以下、非変動状態とも呼ぶ。)に、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6301」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「0」であって、かつ、第一特別図柄及び第二特別図柄のいずれかが変動(以下、単に変動状態と呼ぶ)中であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6302」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6303」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6304」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6305」とされる。

【0875】

一方、主制御MPU4100aは、可動片2005が促進態様であると判断すると(ステップS11041:YES)、非変動状態であるか否かを判断する(ステップS11043)。主制御MPU4100aは、非変動状態であると判断すると(ステップS11043:YES)、上述した第1種入賞通知コマンドを周辺制御基板4140に送信して(ステップS11042)、第二特別図柄先行処理を終了する。この場合は、非変動状態であるので、第1種入賞通知コマンドとして「6301」が送信されることになる。

【0876】

主制御MPU4100aは、非変動状態ではないと判断すると(ステップS11043:NO)、大当たり遊技中であるか否かを判断する(ステップS11044)。主制御MPU4100aは、大当たり遊技中であると判断すると(ステップS11044:YES)、上述した第1種入賞通知コマンドを周辺制御基板4140に送信して(ステップS11042)、第二特別図柄先行処理を終了する。一方、主制御MPU4100aは、大当たり遊技中でないと判断すると(ステップS11044:NO)、処理対象の第二特別図柄抽選単位データに基づいて先行判定テーブルに示すように判定を行う先行判定処理を実行する(ステップS11045)。

【0877】

図208は、先行判定テーブルを示す図である。図208の上側のテーブルは、第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理における判定を表す先行判定テーブルを示し、図208の下側のテーブルは、第二特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理における判定を表す先行判定テーブルを示す。

【0878】

第二特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の下側のテーブルに示すように、処理対象の第二特別図柄抽選単位データのうち、第二特別乱数の値が「0~1394」にあり、かつ、リーチ判定用乱数の値が「7~238」である場合に主制御MPU4100aは「通常ハズレ」と判定する。本処理において「通常ハズレ」であ

10

20

30

40

50

ると判定された第二特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第二特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第二特別抽選結果は「ハズレ」となり、リーチ抽選結果も「ハズレ」となることになる。

【0879】

第二特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の下側のテーブルに示すように、処理対象の第二特別図柄抽選単位データのうち、第二特別乱数の値が「0～1394」にあり、かつ、リーチ判定用乱数の値が「0～6」であり、かつ、第一変動パターン用乱数の値が「0～232」である場合に主制御MPU4100aは「リーチA」と判定する。本処理において「リーチA」と判定された第二特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第二特別図柄抽選単位データが処理対象となつた場合に、第二特別抽選結果は「ハズレ」となり、リーチ抽選結果は「当たり」となることになる。また、第一変動パターン用乱数の値が「0～232」である場合は、後述するように、外部有利遊技状態Aの場合には、変動パターンテーブルとして高期待外れ変動パターンテーブルRが選択されることになる(図215及びその説明参照)。

10

【0880】

第二特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の下側のテーブルに示すように、処理対象の第二特別図柄抽選単位データのうち、第二特別乱数の値が「0～1394」にあり、かつ、リーチ判定用乱数の値が「0～6」であり、かつ、第一変動パターン用乱数の値が「233～240」である場合に主制御MPU4100aは「リーチB」と判定する。本処理において「リーチB」と判定された第二特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第二特別図柄抽選単位データが処理対象となつた場合に、第二特別抽選結果は「ハズレ」となり、リーチ抽選結果は「当たり」となることになる。また、第一変動パターン用乱数の値が「233～240」は、後述するように、外部有利遊技状態Aの場合には、変動パターンテーブルとして高期待外れ変動パターンテーブルSが選択されることになる(図215及びその説明参照)。

20

【0881】

第二特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の下側のテーブルに示すように、処理対象の第二特別図柄抽選単位データのうち、第二特別乱数の値が「1395～1398」にあり、かつ、図柄乱数の値が「0～63」である場合に主制御MPU4100aは「通常当たり」と判定する。本処理において「通常当たり」と判定された第二特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第二特別図柄抽選単位データが処理対象となつた場合に、第二特別抽選結果は「大当たりB」となる。

30

【0882】

第二特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の下側のテーブルに示すように、処理対象の第二特別図柄抽選単位データのうち、第二特別乱数の値が「1395～1398」にあり、かつ、図柄乱数の値が「64～183」である場合に主制御MPU4100aは「確変当たり1」と判定する。本処理において「確変当たり1」と判定された第二特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第二特別図柄抽選単位データが処理対象となつた場合に、第二特別抽選結果は「大当たりA」となる。

40

【0883】

第二特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の下側のテーブルに示すように、処理対象の第二特別図柄抽選単位データのうち、第二特別乱数の値が「1395～1398」にあり、かつ、図柄乱数の値が「184～199」である場合に主制御MPU4100aは「確変当たり2」と判定する。本処理において「確変当たり2」と判定された第二特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第二特別図柄抽選単位データが処理対象となつた場合に、第二特別抽選結果は「大当たりC」「大当たりD」「大当たりE」のいずれかとなる。

【0884】

50

先行判定処理を終えると、主制御MPU4100aは、先行判定処理の処理結果に応じて、第2種入賞通知コマンドを周辺制御基板4140に送信して(ステップS11046)、第2特別図柄先行処理を終了する。ここで、第2種入賞通知コマンドは、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが何番目の保留記憶として記憶されたかを示すコマンドであると同時に、先行判定処理における判定結果を示すコマンドである。なお、上述した第1種入賞通知コマンドは、第2種入賞通知コマンドとは異なり、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが何番目の保留記憶として記憶されたかのみを示し、先行判定処理における判定結果は示していない。図208では、処理対象の第2特別図柄抽選単位データがn番目の保留記憶として記憶された場合に送信される第2種入賞通知コマンドを、保留n(nは1~4の自然数)の第2種入賞通知コマンドとして図示している。例えば、第2特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データは、1番目の保留記憶として記憶されるので、その場合に送信される第2種入賞通知コマンドは、保留1の第2種入賞通知コマンドとして図示している。また、第2特別図柄保留数が「1」、「2」、「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データは、それぞれ、2番目、3番目、4番目の保留記憶として記憶されるので、その場合に送信される第2種入賞通知コマンドは、それぞれ、保留2、保留3、保留4の第2種入賞通知コマンドとして図示している。後述する第一特別図柄乱数に関する第2種入賞通知コマンドについても同様である。

10

【0885】

例えば、本実施形態では、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6312」とされる。また、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6313」とされる。また、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6314」とされる。また、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6315」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果が通常ハズレであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「1」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

20

30

【0886】

また、本実施形態では、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6322」とされる。また、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6323」とされる。また、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6324」とされる。また、処理対象の第2特別図柄抽選単位データが、第2特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第2特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6325」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果がリーチAであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「2」であることにより、

40

50

第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

【0887】

また、本実施形態では、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6332」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6333」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6334」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6335」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果がリーチBであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「3」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

10

【0888】

また、本実施形態では、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「0」であって、かつ、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動中であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6342」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6343」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6344」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6345」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果が通常当たりであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「4」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

20

30

【0889】

また、本実施形態では、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6352」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6353」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6354」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6355」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結

40

50

果が確変当たり1であることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「5」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

【0890】

また、本実施形態では、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6362」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6363」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6364」とされる。また、処理対象の第二特別図柄抽選単位データが、第二特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第二特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6365」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果が確変当たり2であることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「6」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

10

20

【0891】

以上の説明から解るように、第二始動口2002に遊技球が入賞する度に、当該入賞の検出直後に、第1種入賞通知コマンドまたは第2種入賞通知コマンドのいずれかが主制御MPU4100aから周辺制御基板4140に送信される。このうち、先行判定処理の処理結果を示す第2種入賞通知コマンドは、大当たり遊技中でない場合、かつ、可動片2005が促進態様で動作している場合における入賞に限って行われる。従って、実質的に、第二特別図柄について、第2種入賞通知コマンドが送信されるのは、可動片2005が促進態様で動作している外部有利遊技状態A及び外部有利遊技状態Bで遊技が行われているときとなる。

【0892】

主制御MPU4100aが、ステップS1101において第二始動口2002に遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップS1101におけるNO）、及び、ステップS1102において第二特別図柄保留記憶手段4224の保留数が上限値の4に達していると判断したとき（ステップS1102におけるNO）、及び、上記第二特別図柄先行処理が終了したときは、いずれもステップS1105に進む。

30

【0893】

ステップS1105では、主制御MPU4100aは、第一始動口2001に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS1105）。具体的には、第一始動口センサ3115による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第一始動口センサ3115によって遊技球が検知された場合には第一始動口2001に遊技球が入賞したと判断する（ステップS1105におけるYES）。第一始動口センサ3115による遊技球の検知がなければ、第一始動口2001に遊技球が入賞していない（ステップS1105におけるNO）と判断する。

40

【0894】

ステップS1105において第一始動口2001に遊技球が入賞したと判断したときには、第一特別図柄抽選単位データを取得し、第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が上限値である4未満であるか否かを判断する（ステップS1106）。

【0895】

ステップS1106において第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が上限の4未満であると判別すると（ステップS1106におけるYES）、主制御MPU4100a

50

は、第一保留記憶処理を行う（ステップS 1 1 0 7）。第一保留記憶処理では、第一始動口2 0 0 1に遊技球が入賞したことによって取得した第一特別図柄抽選単位データを第一特別図柄保留記憶手段4 2 1 4に記憶する処理が主として行われる。なお、第二始動口2 0 0 2に遊技球が入賞したことによって取得した第二特別図柄抽選単位データと同様に、第一始動口2 0 0 1に遊技球が入賞したことによって取得した第一特別図柄抽選単位データは、第一特別図柄保留記憶手段4 2 1 4に記憶される。第一保留記憶処理が行われると、主制御MPU 4 1 0 0 aは、第一特別図柄先行処理を実行する（ステップS 1 1 0 8）。

【0896】

図209は、第一特別図柄先行処理の処理ステップを示すフローチャートである。第一特別図柄先行処理は、先のステップS 1 1 0 6において取得した第一特別図柄抽選単位データ（処理対象の第一特別図柄抽選単位データ）の契機となった第一始動口2 0 0 1への遊技球の入賞（ステップS 1 1 0 5）を通知する入賞通知コマンドを周辺制御基板4 1 4 0に送信する処理である。

10

【0897】

第一特別図柄先行処理が開始されると、主制御MPU 4 1 0 0 aは、可動片2 0 0 5の動作態様が促進態様であるか否かを判断する（ステップS 1 1 0 8 1）。主制御MPU 4 1 0 0 aは、可動片2 0 0 5が促進態様であると判断すると（ステップS 1 1 0 8 1：YES）、第1種入賞通知コマンドを周辺制御基板4 1 4 0に送信して（ステップS 1 1 0 8 2）、第一特別図柄先行処理を終了する。ここで送信される第1種入賞通知コマンドは、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが何番目の保留記憶として記憶されたかを示すコマンドである。

20

【0898】

例えば、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、非変動状態であるときに入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6 2 0 1」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6 2 0 2」とされる。

30

【0899】

また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6 2 0 3」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6 2 0 4」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データである場合、第1種入賞通知コマンドは「6 2 0 5」とされる。

【0900】

なお、処理対象が第一特別図柄抽選単位データである場合に送信される入賞通知コマンド（第1入賞通知コマンド及び第2入賞通知コマンド）は、上から2桁目の値が「2」であることにより、処理対象が第二特別図柄抽選単位データである場合に送信される入賞通知コマンド（上から2桁目の値が上述したように「3」である）と区別される。処理対象が第一特別図柄抽選単位データである場合に送信される入賞通知コマンドは、第一始動口2 0 0 1への遊技球の入賞に基づいて、当該入賞直後に主制御MPU 4 1 0 0 aから周辺制御基板4 1 4 0に送信されるコマンドであるとも言える。また、処理対象が第二特別図柄抽選単位データである場合に送信される入賞通知コマンドは、第二始動口2 0 0 2への遊技球の入賞に基づいて、当該入賞直後に主制御MPU 4 1 0 0 aから周辺制御基板4 1 4 0に送信されるコマンドであるとも言える。

40

【0901】

50

一方、主制御MPU4100aは、可動片2005が促進態様でないと判断すると(ステップS11081:NO)、非変動状態であるか否かを判断する(ステップS11083)。主制御MPU4100aは、非変動状態であると判断すると(ステップS11083:YES)、上述した第1種入賞通知コマンドを周辺制御基板4140に送信して(ステップS11082)、第一特別図柄先行処理を終了する。この場合は、非変動状態であるので、第1種入賞通知コマンドとして「6201」が送信されることになる。

【0902】

主制御MPU4100aは、非変動状態ではないと判断すると(ステップS11083:NO)、大当たり遊技中であるか否かを判断する(ステップS11084)。主制御MPU4100aは、大当たり遊技中であると判断すると(ステップS11084:YES)、上述した第1種入賞通知コマンドを周辺制御基板4140に送信して(ステップS11082)、第一特別図柄先行処理を終了する。一方、主制御MPU4100aは、大当たり遊技中でないと判断すると(ステップS11084:NO)、処理対象の第一特別図柄抽選単位データに基づいて先行判定テーブルに示すように判定を行う先行判定処理を実行する(ステップS11085)。

【0903】

第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の上側のテーブルに示すように、処理対象の第一特別図柄抽選単位データのうち、第一特別乱数の値が「0~1352、1359~1394」にあり、かつ、リーチ判定用乱数の値が「8~238」である場合に主制御MPU4100aは「通常ハズレ」と判定する。本処理において「通常ハズレ」と判定された第一特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第一特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第一特別抽選結果は「ハズレ」となり、リーチ抽選結果も「ハズレ」となることになる。

【0904】

第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の上側のテーブルに示すように、処理対象の第一特別図柄抽選単位データのうち、第一特別乱数の値が「0~1352、1359~1394」にあり、かつ、リーチ判定用乱数の値が「0~7」であり、かつ、第一変動パターン用乱数の値が「0~236」である場合に主制御MPU4100aは「リーチA」と判定する。本処理において「リーチA」と判定された第一特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第一特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第一特別抽選結果は「ハズレ」となり、リーチ抽選結果は「当たり」となることになる。また、第一変動パターン用乱数の値が「0~236」である場合は、後述するように、外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態Bの場合には、変動パターンテーブルとして高期待外れ変動パターンテーブルNまたはOが選択されることになる(図215及びその説明参照)。

【0905】

第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の上側のテーブルに示すように、処理対象の第一特別図柄抽選単位データのうち、第一特別乱数の値が「0~1352、1359~1394」にあり、かつ、リーチ判定用乱数の値が「0~7」であり、かつ、第一変動パターン用乱数の値が「237~240」である場合に主制御MPU4100aは「リーチB」と判定する。本処理において「リーチB」と判定された第一特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第一特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第一特別抽選結果は「ハズレ」となり、リーチ抽選結果は「当たり」となることになる。また、第一変動パターン用乱数の値が「237~240」は、後述するように、外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態Bの場合の場合には、変動パターンテーブルとして高期待外れ変動パターンテーブルPが選択されることになる(図215及びその説明参照)。

【0906】

第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の上側のテーブルに示すように、処理対象の第一特別図柄抽選単位データのうち、第一特別乱数の値が「13

10

20

30

40

50

53～1358」にある場合に主制御MPU4100aは「小当たり」とであると判定する。本処理において「小当たり」とであると判定された第一特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第一特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第二特別抽選結果は、先行判定処理結果と同様に「小当たり」となる。

【0907】

第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の上側のテーブルに示すように、処理対象の第一特別図柄抽選単位データのうち、第一特別乱数の値が「1395～1398」にあり、かつ、図柄乱数の値が「0～63」である場合に主制御MPU4100aは「通常当たり」とであると判定する。本処理において「通常当たり」とであると判定された第一特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第一特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第一特別抽選結果は「大当たりB」となる。

10

【0908】

第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の上側のテーブルに示すように、処理対象の第一特別図柄抽選単位データのうち、第一特別乱数の値が「1395～1398」にあり、かつ、図柄乱数の値が「64～129」である場合に主制御MPU4100aは「確変当たり1」とであると判定する。本処理において「確変当たり1」とであると判定された第一特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第一特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第一特別抽選結果は「大当たりA」となる。

20

【0909】

第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理では、図208の上側のテーブルに示すように、処理対象の第一特別図柄抽選単位データのうち、第一特別乱数の値が「1395～1398」にあり、かつ、図柄乱数の値が「130～199」である場合に主制御MPU4100aは「確変当たり2」とであると判定する。本処理において「確変当たり2」とであると判定された第一特別図柄抽選単位データは、後に変動開始処理において、当該第一特別図柄抽選単位データが処理対象となった場合に、第一特別抽選結果は「大当たりC」「大当たりD」「大当たりE」のいずれかとなる。

【0910】

先行判定処理を終えると、主制御MPU4100aは、先行判定処理の処理結果に応じて、第2種入賞通知コマンドを周辺制御基板4140に送信して（ステップS11086）、第一特別図柄先行処理を終了する。ここで、本ステップで送信される第2種入賞通知コマンドは、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが何番目の保留記憶として記憶されたかを示すコマンドであると同時に、先行判定処理における判定結果を示すコマンドである。

30

【0911】

例えば、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6212」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6213」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6214」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常ハズレ」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6215」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果が通常ハズレであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「1」であるこ

40

50

とにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

【0912】

また、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6222」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6223」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6224」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチA」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6225」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果がリーチAであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「2」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

10

【0913】

また、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6232」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6233」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6234」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「リーチB」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6235」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果がリーチBであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「3」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

20

30

【0914】

また、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6242」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6243」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6244」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「通常当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6245」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果が通常

40

50

当たりであることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「4」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

【0915】

また、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6252」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6253」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6254」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり1」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6255」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果が確変当たり1であることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「5」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンドと区別される。

10

20

【0916】

また、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6262」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6263」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6264」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「確変当たり2」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6265」とされる。すなわち、先行判定処理の判定結果が確変当たり2であることを示す第2種入賞通知コマンドは、下から2桁目の値が「6」であることにより、第1種入賞通知コマンド、及び、他の先行判定処理結果を示す第2種入賞通知コマンド（小当たりを示す第2種入賞通知コマンドを除く）と区別される。

30

【0917】

ここで、本実施形態では、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「0」であって、かつ、変動状態であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「小当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6262」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「1」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「小当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6263」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「2」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「小当たり」である場合、第2種入賞通知コマンドは「6264」とされる。また、処理対象の第一特別図柄抽選単位データが、第一特別図柄保留数が「3」であるときに、入賞した遊技球に基づく第一特別図柄抽選単位データであって、先行判定処理の判定結果が「小当たり」である場合、第2種入賞

40

50

通知コマンドは「6265」とされる。

【0918】

このように、第一特別図柄先行処理において、先行判定処理の判定結果が小当たりであることを示す第2種入賞通知コマンドは、第1特別図柄先行処理において判定結果が確変当たり2であることを示す第2種入賞通知コマンドと完全同一であり、区別できない。したがって、第一特別図柄抽選単位データに対応する第2種入賞通知コマンドとして、「6262」「6263」「6264」「6265」のいずれかを受け取った周辺制御基板4140では、当該第2種入賞通知コマンドに対応する第一特別図柄抽選単位データの先行判定結果が「小当たり」と「確変当たり2」のどちらかであることは認識可能であるが、「小当たり」と「確変当たり2」のいずれであるかを区別することができない。

10

【0919】

以上の説明から解るように、第一始動口2001に遊技球が入賞する度に、当該入賞の検出直後に、第1種入賞通知コマンドまたは第2種入賞通知コマンドのいずれかが主制御MPU4100aから周辺制御基板4140に送信される。このうち、先行判定処理の処理結果を示す第2種入賞通知コマンドは、大当たり遊技中でない場合、かつ、可動片2005が平常態様で動作している場合における入賞に限って行われる。従って、実質的に、第一特別図柄について、第2種入賞通知コマンドが送信されるのは、可動片2005が平常進態様で動作している外部通常遊技状態A及び外部通常遊技状態Bで遊技が行われているときとなる。

20

【0920】

第1種入賞通知コマンドまたは第2種入賞通知コマンドを受信した周辺制御基板4140の周辺制御MPU4140aは、当該受信直後に、入賞通知コマンドに基づき、後述する液晶表示装置1400の保留表示領域1151、1152の保留表示(図229参照)を制御する。すなわち、周辺制御MPU4140aは、入賞通知コマンドの上から2桁目の値が「2」である場合には、当該入賞通知コマンドが第一始動口2001への入賞(第一特別図柄抽選単位データの取得)に基づくコマンドであると認識し、入賞通知コマンドの上から2桁目の値が「3」である場合には、当該入賞通知コマンドが第二始動口2002への入賞(第二特別図柄抽選単位データの取得)に基づくコマンドであると認識する。また、周辺制御MPU4140aは、入賞通知コマンドの下から一桁目の値に基づいて表示すべき保留表示の数を認識する。

30

【0921】

具体的には、例えば、第1種入賞通知コマンドを例に説明すると、第1種入賞通知コマンドが「6201」、である場合には、保留表示の更新は行わないが、第1種入賞通知コマンドが「6202」、第一特別図柄について1つの保留記憶がある旨を保留表示する。また、周辺制御MPU4140aは、第1種入賞通知コマンドが「6203」である場合には、第一特別図柄について2つの保留記憶がある旨を保留表示する。また、周辺制御MPU4140aは、第1種入賞通知コマンドが「6204」である場合には、第一特別図柄について3つの保留記憶がある旨を保留表示し、第1種入賞通知コマンドが「6205」である場合には、第一特別図柄について4つの保留記憶がある旨を保留表示する。

40

【0922】

また、第1種入賞通知コマンドが「6301」である場合には、保留表示の更新は行わないが、第1種入賞通知コマンドが「6302」である場合には、第二特別図柄について1つの保留記憶がある旨を保留表示する。また、周辺制御MPU4140aは、第1種入賞通知コマンドが「6303」である場合には、第二特別図柄について2つの保留記憶がある旨を保留表示する。また、周辺制御MPU4140aは、第1種入賞通知コマンドが「6304」である場合には、第二特別図柄について3つの保留記憶がある旨を保留表示し、第1種入賞通知コマンドが「6305」である場合には、第二特別図柄について4つの保留記憶がある旨を保留表示する。第2種入賞通知コマンドが受信された場合においても、第1種入賞通知コマンドが受信された場合と同様にして、第2種入賞通知コマンドの上から2桁目の値と下一桁目の値とに基づいて、周辺制御MPU4140aにおいて、液晶表

50

示装置 1400 の保留表示の制御が行われる。

【0923】

一方で、第2入賞通知コマンドを受信した周辺制御基板4140の周辺制御MPU4140aは、受信された第2入賞通知コマンドに基づき、当該第2入賞通知コマンドに対応する特別図柄抽選単位データについて、当該特別図柄抽選単位データが保留されているにも拘わらず、事前に当該特別図柄抽選単位データに基づく抽選結果（特別抽選結果やリーチ抽選結果を含む）を大まかに認識することができる。そして、周辺制御MPU4140aは、第2入賞通知コマンドによって認識した抽選結果を用いることにより、ある特別図柄抽選単位データが保留されているにも拘わらず、事前に当該特別図柄抽選単位データに基づく抽選結果を反映した演出（いわゆる先読み演出）を行うことができる。先読み演出の詳細については後述する。

10

【0924】

図206に戻って説明を続ける。主制御MPU4100aが、ステップS1105において第一始動口2001に遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップS1105におけるNO）、及び、ステップS1106において第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が上限値の4に達していると判断したとき（ステップS1106におけるNO）、及び、第一特別図柄先行処理を終えたときは、いずれも第一・第二始動口入賞処理を終了する。

【0925】

以上説明した第一・第二始動口入賞処理の第一特別図柄先行処理によれば、第1特別図柄については、外部通常遊技状態A及び外部通常遊技状態Bにおいて、変動状態であって、かつ、第一特別図柄抽選単位データの保留記憶数が1～3である場合に第一始動口2001に遊技球が入賞した場合には、入賞直後に先行判定処理を行って先行判定処理結果を周辺制御基板4140に入賞毎に送信する。先行判定結果は、上述のとおり、第一特別図柄抽選単位データが変動開始時に特別抽選及びリーチ抽選の対象となったときの結果を予め示すものである。そして、実際に先読み演出を行うか否かの判定及びどのような先読み演出を行うかは、周辺制御基板4140に委ねられている。また、第二特別図柄については、外部通有利遊技状態A及び外部有利遊技状態Bにおいて、変動状態であって、かつ、第二特別図柄抽選単位データの保留記憶数が1～3である場合に第二始動口2002に遊技球が入賞した場合には、入賞直後に先行判定処理を行って先行判定処理結果を周辺制御

20

30

【0926】

従来は、主制御MPU4100aにおいて、先行判定処理を行うと共に、先読み演出を行うか否かの判定を行い、先読み演出を行うと判定した場合に先読み演出を指示するコマンドを周辺制御基板4140に送信していた。そして、周辺制御基板4140において先読み演出を指示するコマンドを受信した場合に、当該コマンドに従って周辺制御基板4140が先読み演出を行っていた。そして、複数種類の先読み演出を用意する場合には、先読み演出の種類についても主制御MPU4100aにおいて判定して、先読み演出をその種類を指定して指示するコマンドを周辺制御基板4140に送信する必要もあった。このため、開発途中において、先読み演出の実行頻度の変更、先読み演出の種類の追加、先読み演出が行われた場合の大当たり期待度の変更など、先読み演出の仕様を変更する場合には、周辺制御MPU4140aの制御プログラムのみならず、主制御MPU4100aの制御プログラムについても変更を余儀なくされ、開発期間の長期化、開発作業の複雑化を引き起こすおそれがあった。

40

【0927】

しかしながら、本実施形態によれば、上述のとおり、主制御MPU4100aでは、特別抽選及びリーチ抽選の結果を先行判定して、その結果を、周辺制御基板4140に送信するのみであり、実際に先読み演出を行うか否かの判定及びどのような先読み演出を行うかは、周辺制御基板4140に委ねられている。このため、開発途中において、先読み演

50

出の実行頻度の変更、先読み演出の種類を追加、先読み演出が行われた場合の大当たり期待度の変更など、先読み演出の仕様を変更する場合には、周辺制御MPU4140aの制御プログラムのみを変更すれば良いため、開発期間の長期化、開発作業の容易化を実現できる。

【0928】

ところで、本実施形態のパチンコ機1では、上述したように特別抽選結果が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」のいずれであるかを開閉部材2006の開閉動作（15回の短時間開閉パターン）は同一とされており、特別抽選結果が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」である場合における変動期間、及び、開閉部材2006の開閉動作期間における液晶表示装置1400における演出表示内容を同一のものとしている。したがって、遊技者が当該演出表示内容と開閉部材2006の開閉動作を見ただけでは、当該変動の特別抽選結果が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」のいずれであるかを判断し難い。また、「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」における開閉部材2006の開閉動作と、「大当たりE」における開閉部材2006の開閉動作の前半部分（15回の短時間開閉パターン）は同一とされており、特別抽選結果が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」である場合における変動期間、及び、開閉部材2006の開閉動作が同一である期間における液晶表示装置1400の演出表示内容を同一のものとしている。したがって、遊技者は、当該変動の特別抽選結果が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」であるか、「大当たりE」であるかは、開閉部材2006の15回の短開閉パターンが行われている間は判断し難い。

10

20

【0929】

この結果、特別抽選結果が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」である場合に、遊技者に、最も利益の大きい「大当たりE」であって欲しいと願い、「大当たりE」でないなら、「大当たりE」の次に利益の大きい「大当たりC」か「大当たりD」であって欲しいと願いながら、当該変動を見守らせることが、パチンコ機1の一つの遊技性となっている。このとき、当該変動に先立って行われる先読み演出において、当該変動が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」のうちのいずれであるかが遊技者に解ってしまうと、パチンコ機1の遊技性が損なわれるおそれがある。

30

【0930】

ここで、上述したように、第一特別図柄先行処理において、先行判定結果が「小当たり」であることを示す第2種入賞通知コマンドと、先行判定結果が「確変当たり2」（「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」に対応）であることを示す第2種入賞通知コマンドとが完全にされている。この結果、周辺制御MPU4140aが、先読み演出の内容、先読み演出を行うか否かを決定する際に、先行判定結果が「小当たり」であるのか、「確変当たり2」のかまでは認識できない。したがって、周辺制御MPU4140aの制御プログラムがいかに関係なく複雑な先読み演出制御を行っていても、例え、周辺制御MPU4140aが何らかの理由で誤動作したとしても、先行判定結果が「小当たり」である場合と「確変当たり2」である場合とで差別化された先読み演出は実行されない。この結果、変動に先立って行われる先読み演出において、当該変動が「小当たり」、「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」のうちのいずれであるかが遊技者に解ってしまうことを確実に防止することができる。

40

【0931】

また、先行判定結果が「小当たり」であることを示す第2種入賞通知コマンドと先行判定結果が「確変当たり2」であることを示す第2種入賞通知コマンドとが完全にされているので、第2種入賞通知コマンドの種類を抑制して、主制御MPU4100aの制御プログラムの簡略化を図ることができる。

【0932】

上記実施形態では、先行判定処理（図207：ステップS11044、図209：ステップS11085）において、7つの抽選結果分類（通常ハズレ、リーチA、リーチB、

50

通常当たり、確変当たり1、確変当たり2)のいずれかに判定している。先行判定処理は、必ずしも大当たり種別を確実に判定する必要はなく、上述の「確変当たり2」の判定のように、「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」のいずれかである」といった大まかな判定であって構わない。具体的には、先行判定処理の後に、先行判定処理の処理対象の特別図柄抽選単位データが変動開始処理の処理対象となったときに、当該特別図柄抽選単位データに基づく特別抽選結果が取り得る抽選結果種別を絞り込む程度の判定で良い。そして、先行判定処理における先行判定結果に基づく第2入賞通知コマンドは、特別抽選結果が小当たりとなる可能性を含む先行判定結果である場合と、抽選結果が「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」のいずれかとなる可能性を含む先行判定結果である場合とで同一のコマンドとすれば良い。

10

【0933】

なお、ステップS1102において、第二始動口2002に遊技球が入賞したときに第二特別図柄保留記憶手段4224の保留数が上限値であるとき、ステップS1101で取得した第二特別図柄抽選単位データを破棄する。同様に、ステップS1105において、第一始動口2001に遊技球が入賞したときに第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が上限値であるとき、ステップS1104で取得した第一特別図柄抽選単位データを破棄する。

【0934】

なお、第二始動口2002に遊技球が入賞したと判断したとき、第二特別図柄抽選単位データの取得は、必ずしもステップS1101で行う必要はなく、ステップS1101～ステップS1103の間で行えばよい。例えば、ステップS1101で第二特別図柄抽選単位データを取得せずに、ステップS1102で第二特別図柄保留記憶手段4224の保留数が上限値未満であることを判定した後に第二特別図柄抽選単位データを取得してもよいし、ステップS1103の第二保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

20

【0935】

同様に、第一始動口2001に遊技球が入賞したと判断したとき、第一特別図柄抽選単位データの取得は、必ずしもステップS1105で行う必要はなく、ステップS1105～ステップS1107の間で行えばよい。例えば、ステップS1105で第一特別図柄抽選単位データを取得せずに、ステップS1106で第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が上限値未満であることを判別した後に第一特別図柄抽選単位データを取得してもよいし、ステップS1107の第一保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

30

【0936】

このように、本実施形態では、第二始動口2002への入賞処理(ステップS1101～ステップS1104)を実行したのちに、第一始動口2001への入賞処理(ステップS1105～1108)を実行している。ただし、これに代えて、第一始動口2001への入賞処理を実行したのちに、第二始動口2002への入賞処理を実行する態様であっても良い。

【0937】**[変動開始処理について]**

次に、変動開始処理について図210に基づいて説明する。図210は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

40

【0938】

処理選択フラグが「0」のときに実行される変動開始処理(ステップS130)では、主制御MPU4100aは、まず、第二特別図柄保留記憶手段4224の保留数が0であるか否かを判断する(ステップS1301)。

【0939】

第二特別図柄保留記憶手段4224の保留数が0でなければ(ステップS1301におけるNO)、主制御MPU4100aは、処理対象の第二特別図柄抽選単位データを第二特別図柄保留記憶手段4224から取得する(ステップS1302)。上述したように第二特別図柄抽選単位データは、第二特別図柄保留記憶手段4224に4つまで記憶順序が

50

特定できるように記憶されており、記憶された順序で処理対象とされる。

【0940】

一方、第二特別図柄保留記憶手段4224の保留数が0である場合には（ステップS1301におけるYES）、主制御MPU4100aは、第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が0であるか否かを判断する（ステップS1303）。

【0941】

第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が0でなければ（ステップS1303におけるNO）、主制御MPU4100aは、処理対象の第一特別図柄抽選単位データを第一特別図柄保留記憶手段4214から取得する（ステップS1304）。上述したように第一特別図柄抽選単位データは、第一特別図柄保留記憶手段4214に4つまで記憶順序が特定できるように記憶されており、記憶された順序で処理対象とされる。

10

【0942】

一方、第一特別図柄保留記憶手段4214の保留数が0である場合には（ステップS1301におけるYES）、主制御MPU4100aは、変動開始処理を終了する。

【0943】

主制御MPU4100aは、第二特別図柄抽選単位データ、または、第一特別図柄抽選単位データを取得すると、確変機能が作動している遊技状態（外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態B）であるか否かを判断する（ステップS1305）。ここで、確変機能が作動している遊技状態であれば（ステップS1305におけるYES）、当たり判定テーブルのうち高確率時の当たり判定テーブルが選択される（ステップS1306）。

20

【0944】

一方、ステップS1305において確変機能が未作動であれば（ステップS1305におけるNO）、当たり判定テーブルのうち通常時の当たり判定テーブルが選択される（ステップS1307）。

【0945】

そして、ステップS1306またはステップS1307において選択された判定テーブルと、処理対象の特別図柄抽選単位データ（第一特別図柄抽選単位データまたは第二特別図柄抽選単位データ）に含まれる特別乱数（第一特別乱数または第二特別乱数）と、に基づいて、主制御MPU4100aは、大当たりか否かを判定する（ステップS1308）。

30

【0946】

主制御MPU4100aは、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる特別乱数が大当たりであると判定すると（ステップS1308におけるYES）、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる図柄乱数に基づいて大当たりの種別を判定する（ステップS1309）。その後、大当たりの種別に応じたフラグをON状態にする（ステップS1310）。具体的には、主制御MPU4100aは、大当たりの種別が大当たりAであれば大当たりAフラグをON状態にし、大当たりの種別が大当たりBであれば大当たりBフラグをON状態にし、大当たりの種別が大当たりCであれば大当たりCフラグをON状態にし、大当たりの種別が大当たりDであれば大当たりDフラグをON状態にし、大当たりの種別が大当たりEであれば大当たりEフラグをON状態にする。その後、主制御MPU4100aは、処理フラグを「1」に更新し（ステップS1313）、変動開始処理を終了する。

40

【0947】

一方、主制御MPU4100aは、ステップS1308における大当たり判定にて大当たりでない判定すると（ステップS1308におけるNO）、表1に示す判定テーブルと、処理対象の特別図柄抽選単位データ（第一特別図柄抽選単位データまたは第二特別図柄抽選単位データ）に含まれる特別乱数（第一特別乱数または第二特別乱数）とに基づいて、小当たりか否かを判定する（ステップS1311）。主制御MPU4100aは、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる特別乱数が小当たりであると判定すると（ステップS1311におけるYES）、小当たりフラグをON状態にして（ステップS13

50

12)、ステップS1313に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。また、主制御MPU4100aは、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる特別乱数が小当たりでない判定すると(ステップS1311におけるNO)、ステップS1313に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。

【0948】

[変動パターン設定処理について]

次に、変動パターン設定処理について図211に基づいて説明する。図211は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0949】

変動パターン設定処理は、特別図柄抽選結果(大当たり、小当たり、ハズレ)に応じて変動パターンを設定する処理である。この処理では、先ず、複数種類の大当たりのうちいずれかの大当たりフラグがON状態であるか否か、または、小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する(ステップS1510)。ここで大当たりフラグまたは小当たりフラグがON状態であると(ステップS1510におけるYES)、当たり変動パターンテーブル設定処理を行い(ステップS1520)、その後、変動パターン決定処理を行う(ステップS1560)。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定されたテーブルに基づいて変動パターンが決定される。

10

【0950】

ステップS1510において大当たりフラグ及び小当たりフラグのいずれもONでなければ(ステップS1510におけるNO)、大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出(例えば、リーチ演出)を行うべきか否かを判断する(ステップS1530)。ここで、大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出を行うべきであると判断されると(ステップS1530におけるYES)、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を行い(ステップS1540)、その後、変動パターン決定処理を行う(ステップS1560)。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理にて設定された変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定される。

20

【0951】

一方、ステップS1530において大当たりへの当選の期待度が高い高期待演出を行うべきでないと判断されると(ステップS1530におけるNO)、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理を行い(ステップS1550)、その後、変動パターン決定処理を行う(ステップS1560)。この変動パターン設定処理では、詳細は後述するが、低期待外れ当たり変動パターンテーブル設定処理にて設定された変動パターンテーブルに基づいて変動パターンが決定されるとともに決定された変動パターンについて変動タイプが決定される。

30

【0952】

なお、高期待演出を行うべきか否かの判断は、上述したリーチ判定用乱数が高期待演出抽選に当選していれば高期待演出を行うと判断され、高期待演出抽選に落選していれば高期待演出を行わないと判断される。高期待演出抽選は、特別抽選結果がハズレである場合に、図柄の変動が開始されるに際して、取得された処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれるリーチ判定用乱数を用いて行われる。ここで、高期待演出抽選に当選する確率は外部通常遊技状態であるか外部有利遊技状態であるか否かによって異なっても良い。さらに、第一特別図柄保留数や第二特別図柄保留数によっても高期待演出抽選に当選する確率が異なっても良い。例えば、外部通常遊技状態の場合であって且つ当該変動が第一特別図柄の変動であるとき、第一特別図柄保留数が0であれば10.5分の1、第一特別図柄保留数が1であれば12分の1、第一特別図柄保留数が2であれば13.5分の1、第一特別図柄保留数が3であれば15分の1としても良い。また、外部通常遊技状態の場合)であって且つ当該変動が第二特別図柄の変動であるとき、高期待演出抽選に当選する確率は、第二特別図柄保留数が0であれば10.5分の1、第二特別図柄保留数が1であれば12分の1、第二特別図柄保留数が2であれば13.5分の1、第二特別図柄保留

40

50

数が3であれば15分の1としても良い。また、外部有利遊技状態の場合は、第一特別図柄保留数及び第二特別図柄保留数に拘らず、高期待演出抽選に当選する確率は常に14分の1としても良い。

【0953】

次いで、ステップS1560において変動パターンが決定されると、当該決定された変動パターンと変動タイプとの組合せを表す値を選択値としてセットし（ステップS1570）、当該変動パターンと変動タイプとの組合せに対応する変動時間値をタイマにセットする（ステップS1580）。例えば、変動時間値は、変動パターンと変動タイプとの組合せ毎に予め設定されている。その後、処理フラグを「2」に更新（ステップS1590）し、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0954】

なお、この変動パターン設定処理において設定された変動パターンに基づいて、第一特別図柄表示器641または第二特別図柄表示器642において、複数のLEDが所定の点灯パターンで点灯される。

【0955】

[当たり変動パターンテーブル設定処理について]

次に、図212、図213に基づいて当たり変動パターンテーブル設定処理について説明する。図212は、当たり変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図213は、当たり変動パターンテーブル設定処理において、設定されるテーブルの振り分けを示す表である。

20

【0956】

図212の当たり変動パターンテーブル設定処理において、主制御MPU4100aは、先ず、遊技状態を認識する（ステップS15201）。遊技状態は、上述のとおり外部通常遊技状態Aと、外部通常遊技状態Bと、外部有利遊技状態Aと、外部有利遊技状態Bの4種類がある。例えば、遊技状態は、主制御MPU4100aにおいてフラグで管理されており、外部通常遊技状態Aフラグと、外部通常遊技状態Bフラグと、外部有利遊技状態Aフラグと、外部有利遊技状態Bフラグのいずれか一つのフラグがオン状態とされている。主制御MPU4100aは、オン状態となっているフラグを認識することにより、遊技状態を認識する。次いで、主制御MPU4100aは、当たり種別を認識する（ステップS15202）。当たり種別は、上述したように主制御MPU4100aにおいてフラグで管理されている。例えば、主制御MPU4100aは、大当たりAフラグ、大当たりBフラグ、大当たりCフラグ、大当たりDフラグ、大当たりEフラグ、小当たりフラグのいずれのフラグがオン状態となっているかを認識することにより、大当たりA～E、小当たりのいずれの当たりであるかを認識する。次いで、主制御MPU4100aは、遊技状態と、当たり種別と、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる第一変動パターン用乱数とに基づいて当たり変動パターン設定テーブルを選択し（ステップS15203）、当たり変動パターンテーブル設定処理を終了する。

30

【0957】

本実施形態では、当たり変動パターンテーブルには、図213に示されるように、A～Mの13種類がある。遊技状態と、当たり種別と、第一変動パターン用乱数の組合せに、当たり変動パターンテーブルA～Mのいずれかが対応付けられている。例えば、図213に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりAである場合、総数241（0～240）の第一変動パターン用乱数のうち、126個の値が当たり変動パターンテーブルAに対応付けられており、75個の値が当たり変動パターンテーブルBに対応付けられており、40個の値が当たり変動パターンテーブルCに対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりAである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、241分の126の確率で当たり変動パターンテーブルAが選択され、241分の75の確率で当たり変動パターンテーブルBが選択され、241分の40の確率で当たり変動パターンテーブルCが選択される。そして、遊技状態

40

50

が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B で、当たり種別が大当たり A である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル A ~ C 以外のテーブルが選択されることはない。

【0958】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B で、かつ、当たり種別が大当たり B である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数のうち、1 6 6 個の値が当たり変動パターンテーブル A に対応付けられており、7 5 個の値が当たり変動パターンテーブル B に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B で、当たり種別が大当たり B である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、2 4 1 分の 1 6 6 の確率で当たり変動パターンテーブル A が選択され、2 4 1 分の 7 5 の確率で当たり変動パターンテーブル B が選択される。そして、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B で、当たり種別が大当たり B である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル A、B 以外のテーブルが選択されることはない。

10

【0959】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり C である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル E に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり C である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、1 0 0 % の確率で当たり変動パターンテーブル E が選択される。すなわち、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり C である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル E 以外のテーブルが選択されることはない。

20

【0960】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり C である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル E に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり C である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、1 0 0 % の確率で当たり変動パターンテーブル E が選択される。すなわち、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり C である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル E 以外のテーブルが選択されることはない。

30

【0961】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり D である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル F に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり D である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、1 0 0 % の確率で当たり変動パターンテーブル F が選択される。すなわち、遊技状態が外部通常遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり D である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル F 以外のテーブルが選択されることはない。

40

【0962】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり E である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル D に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B ま

50

たは外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり E である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブル D が選択される。すなわち、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり E である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル D 以外のテーブルが選択されることはない。

【0963】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり D である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル E に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり D である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブル E が選択される。すなわち、遊技状態が外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり D である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル E 以外のテーブルが選択されることはない。

10

【0964】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が小当たりである場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル G に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が小当たりである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブル G が選択される。すなわち、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が小当たりである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル G 以外のテーブルが選択されることはない。

20

【0965】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が小当たりである場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル G に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が小当たりである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブル G が選択される。すなわち、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が小当たりである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル G 以外のテーブルが選択されることはない。

30

【0966】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり A である場合には、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数のうち、87個の値が当たり変動パターンテーブル A に対応付けられ、25個の値が当たり変動パターンテーブル B に対応付けられ、17個の値が当たり変動パターンテーブル C に対応付けられ、112個の値が当たり変動パターンテーブル M に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり A である場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、241分の87の確率で当たり変動パターンテーブル A が選択され、241分の25の確率で当たり変動パターンテーブル B が選択され、241分の17の確率で当たり変動パターンテーブル C が選択され、241分の112の確率で当たり変動パターンテーブル M が選択される。そして、遊技状態が外部有利遊技状態 A で、かつ、当たり種別が大当たり A である場合には、当たり変動パターンテ

40

50

ーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブルA～C、M以外のテーブルが選択されることはない。

【0967】

図213に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりBである場合には、総数241(0～240)の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブルAに対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりBである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブルAが選択される。そして、遊技状態が外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりBである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブルA以外のテーブルが選択されることはない。

10

【0968】

図213に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりAである場合には、総数241(0～240)の第一変動パターン用乱数のうち、196個の値が当たり変動パターンテーブルHに対応付けられ、45個の値が当たり変動パターンテーブルIに対応付けられている。したがって、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりAである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、241分の196の確率で当たり変動パターンテーブルHが選択され、241分の45の確率で当たり変動パターンテーブルIが選択される。そして、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりAである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブルH、I以外のテーブルが選択されることはない。

20

【0969】

図213に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりBである場合には、総数241(0～240)の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブルIに対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりBである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブルIが選択される。そして、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりBである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブルI以外の

30

【0970】

図213に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりCまたは大当たりDである場合には、総数241(0～240)の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブルJに対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりCまたは大当たりDである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブルJが選択される。そして、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりCまたは大当たりDである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブルJ以外のテーブルが選択されることはない。

40

【0971】

図213に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりEである場合には、総数241(0～240)の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブルLに対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりEである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で当たり変動パターンテーブルLが選択される。そして、遊技状態が外部有利遊技状態Bで、かつ、当たり種別が大当たりEである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブルL以外の

50

【 0 9 7 2 】

図 2 1 3 に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態 B で、かつ、当たり種別が小当たりである場合には、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全てが当たり変動パターンテーブル K に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 B で、かつ、当たり種別が小当たりである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、1 0 0 % の確率で当たり変動パターンテーブル K が選択される。そして、遊技状態が外部有利遊技状態 B で、かつ、当たり種別が小当たりである場合には、当たり変動パターンテーブル設定処理において、当たり変動パターンテーブル K 以外のテーブルが選択されることはない。

【 0 9 7 3 】

[高期待外れ変動パターンテーブル設定処理について]

次に、図 2 1 4 及び図 2 1 5 に基づいて高期待外れ変動パターンテーブル設定処理について説明する。図 2 1 4 は、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 1 5 は、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、設定されるテーブルの振り分けを示す表である。

【 0 9 7 4 】

図 2 1 4 の高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、先ず、遊技状態を認識する (ステップ S 1 5 4 0 1) 。例えば、遊技状態は、主制御 M P U 4 1 0 0 a においてフラグで管理されており、外部通常遊技状態 A フラグと、外部通常遊技状態 B フラグと、外部有利遊技状態 A フラグと、外部有利遊技状態 B フラグのいずれか一つのフラグがオン状態とされている。主制御 M P U 4 1 0 0 a は、オン状態となっているフラグを認識することにより、遊技状態を認識する。次いで、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、遊技状態と、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる第一変動パターン用乱数とに基づいて高期待外れ変動パターン設定テーブルを選択し (ステップ S 1 5 4 0 2) 、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

【 0 9 7 5 】

本実施形態では、高期待外れ変動パターンテーブルには、図 2 1 5 に示されるように、N ~ S の 6 種類がある。遊技状態と、第一変動パターン用乱数の組合せに、高期待外れ変動パターンテーブル N ~ S のいずれかが対応付けられている。例えば、図 2 1 5 に示されるように、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数のうち、2 2 4 個の値 (例えば、本実施形態では 0 ~ 2 2 3) が高期待外れ変動パターンテーブル N に対応付けられており、1 3 個の値 (例えば、本実施形態では 2 2 4 ~ 2 3 6) が高期待外れ変動パターンテーブル O に対応付けられており、4 個の値 (例えば、本実施形態では 2 3 7 ~ 2 4 0) が高期待外れ変動パターンテーブル P に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B である場合には、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、2 4 1 分の 2 2 4 の確率で高期待外れ変動パターンテーブル N が選択され、2 4 1 分の 1 3 の確率で高期待外れ変動パターンテーブル O が選択され、2 4 1 分の 4 の確率で高期待外れ変動パターンテーブル P が選択される。そして、外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B である場合には、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、高期待外れ変動パターンテーブル N ~ P 以外のテーブルが選択されることはない。

【 0 9 7 6 】

また、図 2 1 5 に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態 B である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数の全ての値が高期待外れ変動パターンテーブル Q に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部遊技遊技状態 B である場合には、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、1 0 0 % の確率で高期待外れ変動パターンテーブル Q が選択され、高期待外れ変動パターンテーブルが選択されることはない。また、図 2 1 5 に示されるように、遊技状態が外部有利遊技状態 A である場合、総数 2 4 1 (0 ~ 2 4 0) の第一変動パターン用乱数のうち、2 3 3 個の値 (例えば、本実施形態では 0 ~ 2 3 2) が高期待外れ変動パターンテーブル R に対応付けられており、8

10

20

30

40

50

個の値（例えば、本実施形態では 233 ~ 240）が高期待外れ変動パターンテーブル S に対応付けられている。したがって、遊技状態が外部有利遊技状態 A である場合には、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、241分の233の確率で高期待外れ変動パターンテーブル R が選択され、241分の8の確率で高期待外れ変動パターンテーブル S が選択される。そして、外部有利遊技状態 B である場合には、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、高期待外れ変動パターンテーブル R、S 以外のテーブルが選択されることはない。

【0977】

[低期待外れ変動パターンテーブル設定処理について]

次に、図 216 及び図 217 に基づいて低期待外れ変動パターンテーブル設定処理について説明する。図 216 は、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理の一例を示すフローチャートである。図 217 は、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、設定されるテーブルの振り分けを示す表である。

10

【0978】

図 216 の低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、主制御 MPU 4100 a は、まず、遊技状態を認識する（ステップ S15501）。例えば、遊技状態は、主制御 MPU 4100 a においてフラグで管理されており、外部通常遊技状態 A フラグと、外部通常遊技状態 B フラグと、外部有利遊技状態 A フラグと、外部有利遊技状態 B フラグのいずれか一つのフラグがオン状態とされている。主制御 MPU 4100 a は、オン状態となっているフラグを認識することにより、遊技状態を認識する。次いで、主制御 MPU 4100 a は、処理対象の特別図柄抽選単位データの属する特別図柄（第一特別図柄または第二特別図柄）において処理対象の特別図柄抽選単位データを除く未処理の特別図柄抽選単位データの数、すなわち、残りの保留数を認識する（ステップ S15502）。例えば、処理対象の特別図柄抽選単位データを取得したときその特別図柄の保留数が 4 であれば、残りの保留数は 3 となる。また、処理対象の特別図柄抽選単位データを取得したときその特別図柄の保留数が 3 であれば、残りの保留数は 2 となる。主制御 MPU 4100 a は、遊技状態と、処理対象の特別図柄抽選単位データの属する特別図柄の残りの保留数と、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる第一変動パターン用乱数とに基づいて低期待外れ変動パターン設定テーブルを選択し（ステップ S15503）、高期待外れ変動パターンテーブル設定処理を終了する。

20

30

【0979】

本実施形態では、低期待外れ変動パターンテーブルには、図 217 に示されるように、T ~ Z、AA、BB、CC の 10 種類がある。処理対象の特別図柄の種別（第一特別図柄または第二特別図柄）と、遊技状態と、処理対象の特別図柄の残り保留数と、第一変動パターン用乱数の組合せに、低期待外れ変動パターンテーブル T ~ Z、AA、BB、CC のいずれかが対応付けられている。例えば、図 217 に示されるように、処理対象の特別図柄が第一特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B である場合、第一特別図柄の残り保留数 0、1、2、3 に応じて、総数 241（0 ~ 240）の第一変動パターン用乱数の全てがそれぞれ低期待外れ変動パターンテーブル T、U、V、W に対応付けられている。したがって、処理対象の特別図柄が第一特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B である場合には、第一特別図柄の残り保留数 0、1、2、3 に応じて、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で低期待外れ変動パターンテーブル T、U、V、W がそれぞれ選択され、他の低期待外れ変動パターンテーブルが選択されることはない。

40

【0980】

また、図 217 に示されるように、処理対象の特別図柄が第一特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部有利遊技状態 A または外部有利遊技状態 B である場合、第一特別図柄の残り保留数に関わらず、総数 241（0 ~ 240）の第一変動パターン用乱数の全てが低期待外れ変動パターンテーブル Z に対応付けられている。したがって、処理対象の特別図柄が第一特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B

50

である場合には、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で低期待外れ変動パターンテーブルZが選択され、他の低期待外れ変動パターンテーブルが選択されることはない。

【0981】

図217に示されるように、処理対象の特別図柄が第二特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部通常遊技状態Bである場合、第二特別図柄の残り保留数0、1、2、3に応じて、総数241(0~240)の第一変動パターン用乱数の全てがそれぞれ低期待外れ変動パターンテーブルX、Y、Y、Yに対応付けられている。したがって、処理対象の特別図柄が第二特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部通常遊技状態Bである場合には、第二特別図柄の残り保留数0、1、2、3に応じて、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で低期待外れ変動パターンテーブルT、Yのいずれかが選択され、他の低期待外れ変動パターンテーブルが選択されることはない。

10

【0982】

また、図217に示されるように、処理対象の特別図柄が第二特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部有利遊技状態Aである場合、第一特別図柄の残り保留数に関わらず、総数241(0~240)の第一変動パターン用乱数の全てが低期待外れ変動パターンテーブルZに対応付けられている。したがって、処理対象の特別図柄が第一特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態Bである場合には、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で低期待外れ変動パターンテーブルZが選択され、他の低期待外れ変動パターンテーブルが選択されることはない。

20

【0983】

図217に示されるように、処理対象の特別図柄が第二特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部有利遊技状態Aまたは外部有利遊技状態Bである場合、第二特別図柄の残り保留数0、1、2、3に応じて、総数241(0~240)の第一変動パターン用乱数の全てがそれぞれ低期待外れ変動パターンテーブルAA、BB、CC、CCに対応付けられている。したがって、処理対象の特別図柄が第二特別図柄であり、かつ、遊技状態が外部有利遊技状態Aまたは外部有利遊技状態Bである場合には、第二特別図柄の残り保留数0、1、2、3に応じて、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、100%の確率で低期待外れ変動パターンテーブルAA、BB、CCのいずれかが選択され、他の低期待外れ変動パターンテーブルが選択されることはない。

30

【0984】

なお、低期待外れ変動パターンテーブル設定処理において、残りの保留数が多いときに選択される低期待外れ変動パターンテーブルには、全般的に残りの保留数が少ないときに選択される低期待外れ変動パターンテーブルトップと比較して、特別図からの変動時間の短い変動パターンが記述されており、保留の状態とされている抽選処理の処理数が少ないときよりも多いときのほうが短い時間にて特別図柄の変動表示が行われる。

【0985】

次に、ステップS1560の変動パターン決定処理について説明する。この変動パターン設定処理では、ステップS1520の当たり変動パターンテーブル設定処理、ステップS1540の高期待外れ変動パターン設定処理またはステップS1550の低期待外れ変動パターン設定処理で設定された変動パターンテーブルに基づいて、変動パターンが決定される。以下、設定された変動パターンテーブル毎に、変動パターン決定処理について説明する。図218は、当たり変動パターンテーブル設定処理において選択され得る当たり変動パターンテーブルA~Cに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。図219は、当たり変動パターンテーブル設定処理において選択され得る当たり変動パターンテーブルD~Mに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。図220は、高期待外れ変動パターン設定処理において選択され得る高期待外れ変動パターンテーブルN~Sに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。図221は、低期待外れ変動パターン設定処理において選択され得る低期待外れ変動パターンテーブルT~Z、AA、BB、CCに基づいて決定される変動パターンの一覧表である。図218~図221には、各変動

40

50

パターンテーブルに基づいて決定される変動パターンの振り分けが併せて示されている。

【0986】

各変動パターンテーブルA～Z、AA、BB、CCは、総数251(0～255)の第二変動パターン用乱数と、各変動パターンとを対応付けている。そして、主制御MPU4100aは、設定された変動パターンテーブルにおいて、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる第二変動パターン用乱数と対応付けられている変動パターンを、処理対象の特別図柄抽選単位データに対応する変動における変動パターンに決定する。また、主制御MPU4100aは、変動パターンが決定されると、処理対象の特別図柄抽選単位データに含まれる変動タイプ乱数に基づいて、変動パターン毎に変動タイプを決定する。変動タイプは、後述するように、通常、2連、3連、4連の4種類があり、図218～図221には、変動パターン毎の変動タイプの振り分けが併せて示されている。

10

【0987】

例えば、設定された変動パターンテーブルがAの場合、図218に示すように、番号4、5、7、8、9、10、12、14、15、17、18、20、22、24、25、27、28、36、37のうちいずれかの変動パターンに、それぞれ、251分の3、251分の22、251分の4、251分の5、251分の7、251分の30、251分の34、251分の3、251分の17、251分の3、251分の20、251分の20、251分の33、251分の1、251分の13、251分の2、251分の17、251分の4、251分の13の確率で決定されることとなる。

【0988】

また、例えば、図218に示すように、番号20の変動パターン(実写リーチA当たり)が選択された場合、変動タイプは、233分の78の確率で「通常」に、233分の40の確率で「2連」に、233分の110の確率で「3連」に、233分の5の確率で「4連」にそれぞれ決定される。

20

【0989】

また、例えば、図221に示すように、設定された変動パターンテーブルがWの場合、番号128の変動パターン(通常変動(保留3))が100%の確率で選択される。なお、図221に示される変動パターンテーブルT～Z、AA、BB、CCに基づいて決定される変動パターンの変動タイプは、100%の確率で「通常」に決定されるので、図221において変動タイプの振り分けは図示していない。

30

【0990】

なお、こうして変動パターン及び対応する変動タイプが決定されると、該決定された変動パターン及び変動タイプに対応したコマンド(情報)と、当該変動に対応する特別図柄抽選単位データの抽選結果(ハズレ、大当たりA、大当たりB、大当たりC、大当たりD、大当たりE)を示すコマンド(情報)とが当該主制御基板4100から上記周辺基板4010に送信され、該周辺基板4010内の周辺制御MPU4140aによる演出抽選などの処理に供される。すなわち、液晶表示装置1400に表示される装飾図柄の変動表示や演出表示(連続演出や、リーチ演出など)は、実際には、この周辺基板4010内にて上記主制御基板4100から送信されるコマンドに応じて決定されるようになっている。この意味では、上記液晶表示装置1400に表示される装飾図柄の変動表示や演出表示にかかる制御は、主制御基板4100と周辺基板4010とによって協働して行われている(表示制御手段)。

40

【0991】

[変動中処理について]

次に、図222に基づいて、変動中処理について説明する。図222は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、先ず、特別図柄が変動中であるか否かを判断する(ステップS1801)。ここで、第一特別図柄表示器641及び第二特別図柄表示器642のいずれかが変動中であれば変動中であると判断される。特別図柄が変動中でなければ(ステップS1801におけるNO)、そのまま、変動中処理を終了する。

50

【0992】

ステップS1801において特別図柄が変動中であると判断すると(ステップS1801におけるYES)、ステップS1802に進み、変動時間が終了しているか否かを判断する。具体的には、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。ここで、変動時間が経過していなければ、そのまま、変動中処理を終了する(ステップS1802におけるNO)。変動時間が経過すると(ステップS1802におけるYES)、特別図柄の変動を停止する(ステップS1803)。即ち、第一特別図柄表示器641または第二特別図柄表示器642のうち変動中の表示器において、第一特別抽選結果または第二特別抽選結果を導出表示する。

【0993】

特別図柄の変動を停止すると(ステップS1803)、複数の大当たり種別のうちいずれかの大当たりフラグがON状態であるか否かを判断する(ステップS1804)。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、いずれかの大当たり遊技を開始するか否かを判断する。いずれかの大当たりフラグがON状態であると(ステップS1804におけるYES)、処理フラグを「3」に更新し(ステップS1805)、変動中処理を終了する。いずれの大当たりフラグもON状態でなければ(ステップS1804におけるNO)、次に小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する(ステップS1806)。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、特別電動役物小当たり制御処理を開始するか否かを判断する。小当たりフラグがON状態であると(ステップS1806におけるYES)、処理フラグを「4」に更新し(ステップS1807)、変動中処理を終了する。小当たりフラグがON状態でなければ(ステップS1806におけるNO)、処理フラグを「0」に更新し(ステップS1808)、変動中処理を終了する。

【0994】

[大当たり遊技開始処理について]

次に、図223に基づいて、大当たり遊技開始処理について説明する。図223は、大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり遊技開始処理では、主制御MPU4100aは、先ず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する(ステップS2001)。大当たり遊技が実行されているときは確変機能を作動させないため、主制御MPU4100aは、確変機能が作動している場合には、確変機能の作動を停止して(ステップS2002)、ステップS2003に進む。一方、ステップS2001において確変機能が作動していないと判断すると(ステップS2001におけるNO)、主制御MPU4100aは、ステップS2002をスキップしてステップS2003に進む。

【0995】

ステップS2003では、主制御MPU4100aは、開閉部材2006の可動片2005の動作態様が促進態様であるか否かを判断する。大当たり遊技が実行されているときは開閉部材2006の可動片2005の動作態様を平常態様とするため、主制御MPU4100aは、可動片2005の動作態様が促進態様である場合には、可動片2005の動作態様を平常態様に変更して(ステップS2004)、ステップS2005に進む。一方、ステップS2003において可動片2005の動作態様が平常態様である場合には(ステップS2003におけるNO)、主制御MPU4100aは、ステップS2004をスキップしてステップS2005に進む。

【0996】

ステップS2005では、主制御MPU4100aは、大当たりフラグを参照して大当たり種別を認識し、大当たり種別に応じてアタッカユニット2000の開閉部材2006の開閉パターンをセットする。例えば、大当たり種別が「大当たりA」「大当たりB」である場合、上述した長時間開閉パターンを実現するため、ラウンド回数(例えば15ラウンド)、1ラウンド当たりのアタッカユニット2000の開閉部材2006の最大開放時間(例えば、26秒~33秒)及び最大入賞数(例えば、10球)をセットする。また、そして、その後、ステップS2006に進んで処理フラグを「5」に更新し、大当たり遊

10

20

30

40

50

技開始処理を終了する。

【0997】

[小当たり成立時処理について]

次に、図224に基づいて、小当たり成立時処理について説明する。図224は、小当たり成立時処理の一例を示すフローチャートである。この小当たり成立時処理では、まず、アタッカユニット2000の開閉部材2006の開閉パターンを小当たり用の開閉パターン（本実施形態では、上述したように短時間開閉パターン）にセットする。具体的には、短時間開閉パターンを実現するため、ラウンド回数（例えば15ラウンド）、1回当たりのアタッカユニット2000の開閉部材2006の開放時間（例えば、0.05秒～0.6秒の間）及び最大入賞数（例えば、2球）をセットする（ステップS2201）。その後、処理フラグを「6」に更新して小当たり成立時処理を終了する（ステップS2202）。

10

【0998】

[特別電動役物大当たり制御処理]

次に、図225に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理について説明する。図225は、特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。特別電動役物大当たり制御処理においては、主制御MPU4100aは、まず、アタッカユニット2000の開閉部材2006が開放中であるか否かを判断する（ステップS2401）。アタッカユニット2000の開閉部材2006が開放中であれば（ステップS2401におけるYES）、主制御MPU4100aは、予めセットされたアタッカユニット2000の開閉部材2006の最大開放時間が経過したか否かを判断する（ステップS2402）。具体的には、主制御MPU4100aは、ステップS2005においてセットされた最大開放時間が経過したか否かを判断する。アタッカユニット2000の開閉部材2006の最大開放時間が経過したと判断すると（ステップS2402におけるYES）、アタッカユニット2000の開閉部材2006を閉鎖して（ステップS2404）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

20

【0999】

ステップS2402においてアタッカユニット2000の開閉部材2006の開放時間が経過していなければ（ステップS2402におけるNO）、主制御MPU4100aは、予めセットされた最大入賞数の遊技球がアタッカユニット2000の大入賞口2003に受け入れられたか否かを判断する（ステップS2403）。具体的には、主制御MPU4100aは、カウントセンサ2014によるカウント値が、ステップS2005においてセットされた最大入賞数に達したか否かを判断する。アタッカユニット2000の大入賞口2003に最大入賞数の遊技球が受け入れられたと判断すると（ステップS2403におけるYES）、主制御MPU4100aは、ステップS2404に進み、アタッカユニット2000の開閉部材2006を閉鎖して特別電動役物大当たり制御処理を終了する。一方、アタッカユニット2000の大入賞口2003に最大入賞数の遊技球が受け入れられていなければ（ステップS2403におけるNO）、そのまま特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

30

【1000】

開閉部材が開放中でなければ（ステップS2401におけるNO）、主制御MPU4100aは、予めセットされたラウンド数に達したか否かを判断する（ステップS2405）。具体的には、主制御MPU4100aは、ステップS2005においてセットされたラウンド数に達したか否かを判断する。ここで、予めセットされたラウンド数に達していれば（ステップS2405におけるYES）、主制御MPU4100aは、ステップS2408に進み、大当たりフラグ（大当たりAフラグ、大当たりBフラグ、大当たりCフラグ、大当たりDフラグ、大当たりEフラグのうちON状態となっているフラグ）をOFFにする。一方、予めセットされたラウンド数に達していなければ（ステップS2405におけるNO）、主制御MPU4100aは、ラウンド間時間（ラウンド間のインターバル）が経過しているか否かを判断する（ステップS2406）。主制御MPU4100aは

40

50

、ラウンド間時間が経過していないと判断すると（ステップS 2 4 0 6におけるNO）、そのまま特別電動役物大当たり制御処理を終了する。ラウンド間時間が経過したと判断すると（ステップS 2 4 0 6におけるYES）、主制御MPU 4 1 0 0 aは、アタッカユニット2 0 0 0の開閉部材2 0 0 6の開放処理を行い（ステップS 2 4 0 7）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【1 0 0 1】

ステップS 2 4 0 8において大当たりフラグをOFFにしたのち、確変機能を作動すべきか否かを判断し（ステップS 2 4 0 9）、確変機能を作動すべきであれば確変機能の作動処理を行う（ステップS 2 4 1 0）。具体的には、ステップS 2 4 0 8においてOFFにされた大当たりフラグが、大当たりAフラグ、大当たりCフラグ、大当たりDフラグ、大当たりEフラグのうちいずれかのフラグであれば、主制御MPU 4 1 0 0 aは、確変機能を作動する。すなわち、上述した大当たりA～Dのうち、大当たりA、C、D、Eは、大当たり遊技後に確変機能が作動するいわゆる確変大当たりであり、大当たりBは、大当たり遊技後に確変機能が作動しないいわゆる通常大当たりである。

10

【1 0 0 2】

主制御MPU 4 1 0 0 aは、確変機能を作動させると、第二始動口2 0 0 2を開閉する可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更するか否かを判断する（ステップS 2 4 0 1）。本実施形態では、具体的には、主制御MPU 4 1 0 0 aは、大当たり遊技の発生の原因となった大当たりの種別が大当たりA、E、Cである場合には、当該大当たり当選した際の遊技状態に拘わらず可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更すると判断する。大当たり遊技の発生の原因となった大当たりの種別が大当たりDである場合には、主制御MPU 4 1 0 0 aは、当該大当たり当選した際の遊技状態が外部通常遊技状態Aであれば、可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更しないと判断し、外部通常遊技状態A以外の遊技状態であれば（外部通常遊技状態Aまたは外部有利遊技状態A、B）、可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更すると判断する。すなわち、本実施形態の遊技機は、大当たり遊技後に確変機能が作動する大当たり（いわゆる確変大当たり）のうち、大当たりA、E、Cに当選した場合には、必ず大当たり遊技後に外部有利遊技状態Bに移行する。そして、本実施形態の遊技機は、いわゆる確変大当たりのうち、大当たりDに当選した場合には、当該当選時の遊技状態が外部通常遊技状態Aである場合に限り大当たり遊技後に外部通常遊技状態Bに移行し、当該当選時の遊技状態が外部通常遊技状態A以外である場合には外部有利遊技状態Bに移行する。

20

30

【1 0 0 3】

主制御MPU 4 1 0 0 aは、可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更すると判断すると（ステップS 2 4 1 1におけるYES）、可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更して（ステップS 2 4 1 2）、その後、処理フラグを「0」に更新し（ステップS 2 4 1 5）、特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、主制御MPU 4 1 0 0 aは、可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更しないと判断すると、ステップS 2 4 1 2をスキップして、処理フラグを「0」に更新し（ステップS 2 4 1 5）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

40

【1 0 0 4】

一方、この実施形態では、上記ステップS 2 4 0 9において、確変機能を作動すべきでない当たり（大当たりB）に当選している旨判断された場合は（ステップS 2 4 0 9におけるNO）、可動片2 0 0 5の動作態様を平常態様から促進態様に変更する（ステップS 2 4 1 3）。その後、主制御MPU 4 1 0 0 aは、促進態様での可動片2 0 0 5の作動回数（例えば1 0 0回）を設定して（ステップS 2 4 1 4）、処理フラグを「0」に更新し（ステップS 2 4 1 5）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。すなわち、本実施形態の遊技機は、いわゆる通常大当たり（大当たりB）に当選した場合には、必ず外部有利遊技状態Aに移行する。

【1 0 0 5】

50

[特別電動役物小当たり制御処理]

次に、図 2 2 6 に基づいて、特別電動役物小当たり制御処理について説明する。図 2 2 6 は、特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。特別電動役物小当たり制御処理では、先ず、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、アタッカユニット 2 0 0 0 の開閉部材 2 0 0 6 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 1）。主制御 M P U 4 1 0 0 a は、アタッカユニット 2 0 0 0 の開閉部材 2 0 0 6 が開放中であると判断すると（ステップ S 2 5 0 1 における Y E S）、ステップ S 2 2 0 1 において予めセットされた開放時間が経過しているか否かを判断し（ステップ S 2 5 0 2）、開放時間が経過していれば（ステップ S 2 5 0 2 における Y E S）、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、アタッカユニット 2 0 0 0 の開閉部材 2 0 0 6 を閉鎖して（ステップ S 2 5 0 4）、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

10

【 1 0 0 6 】

一方、ステップ S 2 5 0 2 において、開放時間が経過していなければ（ステップ S 2 5 0 2 における N O）、ステップ S 2 2 0 1 においてセットされた最大入賞数の遊技球がアタッカユニット 2 0 0 0 の大入賞口 2 0 0 3 に入賞したか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 3）。最大入賞数の遊技球がアタッカユニット 2 0 0 0 の大入賞口 2 0 0 3 に入賞していれば（ステップ S 2 5 0 3 における Y E S）、アタッカユニット 2 0 0 0 の開閉部材 2 0 0 6 を閉鎖して（ステップ S 2 5 0 4）、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。一方、最大入賞数の遊技球がアタッカユニット 2 0 0 0 の大入賞口 2 0 0 3 に入賞していなければ（ステップ S 2 5 0 3 における N O）、そのまま、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

20

【 1 0 0 7 】

上述のステップ 2 5 0 1 において、開閉部材が開放中でなければ（ステップ S 2 5 0 1 における N O）、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、ステップ S 2 2 0 1 において予めセットされたラウンド数に達したか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 5）。ここで、予めセットされたラウンド数に達していれば（ステップ S 2 5 0 5 における Y E S）、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、小当たりフラグを O F F 状態にし（ステップ S 2 5 0 8）、処理フラグを「 0 」に更新して（ステップ S 2 5 0 9）、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

【 1 0 0 8 】

一方、上述のステップ S 2 5 0 5 において、予めセットされたラウンド数に達していなければ（ステップ S 2 5 0 5 における N O）、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、所定のラウンド間時間（ラウンド間のインターバル）が経過しているか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 6）。主制御 M P U 4 1 0 0 a は、ラウンド間時間が経過していないと判断すると（ステップ S 2 5 0 6 における N O）、そのまま特別電動役物小当たり制御処理を終了する。ラウンド間時間が経過したと判断すると（ステップ S 2 5 0 6 における Y E S）、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、アタッカユニット 2 0 0 0 の開閉部材 2 0 0 6 の開放処理を行い（ステップ S 2 5 0 7）、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

30

【 1 0 0 9 】

[装飾図柄の変動表示及び演出表示について]

次に、各遊技状態における装飾図柄の変動表示及び演出表示について説明する。上述した主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a によって行われる変動パターン設定処理（図 2 1 1）において決定された変動パターン及び変動タイプを表す情報を、周辺制御基板 4 1 4 0 の周辺制御 M P U 4 1 4 0 a が受信すると、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、決定された変動パターン及び変動タイプに基づく装飾図柄の変動表示及び演出表示を液晶表示装置 1 4 0 0 に表示する。変動パターン及び変動タイプに基づく装飾図柄の変動表示及び演出表示は、第一特別図柄表示器 6 4 1 または第二特別図柄表示器 6 4 2 に表示される特別図柄の変動表示と同期して表示され、特別抽選結果は、第一特別図柄表示器 6 4 1 または第二特別図柄表示器 6 4 2 に特別図柄の変動表示の後に表示されると共に、ほぼ同時に液晶表示装置 1 4 0 0 において装飾図柄の変動表示後に停止表示される装飾図柄の組み合わせにより表示される。

40

50

【 1 0 1 0 】

本実施形態のパチンコ機 1 では、外部通常遊技状態 A、外部通常遊技状態 B、外部有利遊技状態 A 及び外部有利遊技状態 B のいずれかに設定されることは上述した通りである。本実施形態のパチンコ機 1 では、外部通常遊技状態 A 及び外部通常遊技状態 B のいずれかの状態にあるときは、液晶表示装置 1 4 0 0 を見ただけでは遊技者が遊技状態を判別することが困難となるように、類似または同一の装飾図柄の変動表示及び演出表示の表示がにおいて変動毎に液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される。

【 1 0 1 1 】

図 2 2 7 を参照して、液晶表示装置 1 4 0 0 の表示について説明する。図 2 2 7 は、液晶表示装置 1 4 0 0 の表示について説明する第 1 の概念図である。図 2 2 8 は、液晶表示装置 1 4 0 0 の表示について説明する第 2 の概念図である。図 2 2 7 (A) は、遊技者から見て手前側に配置された第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容を示す。また、図 2 2 7 (B) は、遊技者から見て第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の奥側に所定の間隔を置いて配置された第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容を示す。図 2 2 7 (C) は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b とが図 2 2 7 (A) 及び (B) に示す表示状態の際に、液晶表示装置 1 4 0 0 を遊技者が正面から見た正面視認画面であり、言い換えれば、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容とが重ね合わされて表現される画像に相当する。

10

【 1 0 1 2 】

なお、液晶表示装置 1 4 0 0 (第 1 表示パネル 1 4 0 0 a) の表示面を、遊技者側であってパネル中心線上 (第 1 表示パネル 1 4 0 0 a 及び第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の法線であって、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a 及び第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の中心を通る線) から見た状態を正面視認状態とも呼び、上記正面視認画面は、正面視認状態の時に視認される表示面である。また、液晶表示装置 1 4 0 0 (第 1 表示パネル 1 4 0 0 a) の表示面を、遊技者側であってパネル中心線からずれた位置 (例えば、右側、左側、上側、下側) から見た状態をずれ正面視認状態とも呼び、ずれ正面視認状態の時に視認される表示面をずれ正面視認画面とも呼ぶ。

20

【 1 0 1 3 】

図 2 2 7 の例において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、画面の下側を底辺とし、画面の中央部に底辺と対向する頂点を有する二等辺三角形の領域である手前側三角領域 T R G 1 と、手前側三角領域 T R G 1 の上方の領域 (画面全体のうち、手前側三角領域 T R G 1 を除く領域) である手前側上方領域 O H G 1 とが表示されている (図 2 2 7 (A)) 。手前側上方領域 O H G 1 には、円形領域 J C R がさらに表示されている (図 2 2 7 (A)) 。

30

【 1 0 1 4 】

手前側三角領域 T R G 1 と円形領域 J C R は、透明状態 C L R に制御されている。一方で、手前側上方領域 O H G 1 の円形領域 J C R を除く領域 (ハッチングされている領域) は、黒色に塗りつぶされている。

【 1 0 1 5 】

一方で、図 2 2 7 の例において、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における手前側三角領域 T R G 1 と遊技者から見て重なって見える奥側三角領域 T R G 2 と、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における手前側上方領域 O H G 1 と遊技者から見て重なって見える奥側上方領域 O H G 2 とが表示されている (図 2 2 7 (B)) 。奥側三角領域 T R G 2 には、その中央付近に、さらに、矩形領域 B X G が表示されている。また、奥側上方領域 O H G 2 には、第 1 キャラクタ画像 C R O と、第 2 キャラクタ画像 C H R とが表示されている (図 2 2 7 (B)) 。第 1 キャラクタ画像 C R O は、概ね下半分程度が第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における円形領域 J C R と遊技者から見て重なって見える領域に配置されている。第 2 キャラクタ画像 C H R は、奥側上方領域 O H G 2 と奥側三角領域 T R G 2 との境界に比較的近い位置に配置されている。

40

【 1 0 1 6 】

50

第2表示パネル1400bにおいて、奥側上方領域OHG2の第1キャラクタ画像CROと第2キャラクタ画像CHRを除く領域は、透明状態CLRに制御されている。一方で、奥側三角領域TRG2の矩形領域BXGを除く領域（クロスハッチングされている領域）は、所定の色（例えば、赤色）に塗りつぶされている。矩形領域BXGは、透明状態CLRに制御されている。

【1017】

図227に示す例の正面視認画像は、遊技者から見て手前側に手前側上方領域OHG1の画像が見える。そして、手前側上方領域OHG1の画像に穴（円形領域JCRに対応する）が開いているように見える。そして、その穴の奥側に第1キャラクタ画像CROの一部が見える。また、手前側上方領域OHG1より遊技者から見て奥側に奥側三角領域TRG2の画像及び矩形領域BXGの画像が見える。

10

【1018】

図228を参照して、さらに、補足して説明する。図228は、液晶表示装置1400をパネル中心線より右下側にずれた位置から見た斜視図である。図228に示すように、第1表示パネル1400aにおいて透明状態CLRに制御されている領域には、遊技者の視点（ピント）は合わず、その奥側の第2表示パネル1400bに視点が合う。このため、遊技者は、第1表示パネル1400aにおいて透明状態CLRに制御されている領域を介して、さらに奥側に画像が表示されている画像を視認可能になる。

【1019】

第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとは所定の間隔La（例えば、5mm～40mm程度）をおいて配置されているので、正面から見た場合には、見えなかった第2表示パネル1400bの画像が、遊技者が正面から視点をずらすことによって、視認可能になる場合がある。例えば、図228の例では、正面から見た場合には見えなかった（図227（C））画像である第2キャラクタ画像CHRが、第1表示パネル1400aの手前側三角領域TRG1を介して、一部視認可能となっている。また、図228の例では、第1キャラクタ画像CROのうち、正面から見た場合に見えていた部分（図228において破線CRIで示す部分）とは異なる部分（図228においてクロスハッチングされている部分）が、第1表示パネル1400aの円形領域JCRを介して視認可能となっている。このように第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとが所定の間隔La（例えば、5mm～40mm程度）をおいて配置されている構成を生かして、後述する奥行き感のある様々な演出表示を実現することができる。

20

30

【1020】

図229を参照して、さらに、液晶表示装置1400の表示内容の一例について説明する。図229は、液晶表示装置1400に装飾図柄の変動表示及び演出表示が表示されている様子の一例を示す図である。図229（A）は、第1表示パネル1400aの表示内容を示す。また、図229（B）は、第2表示パネル1400bの表示内容を示す。図229（C）は、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとが図229（A）及び（B）に示す表示状態の際に、液晶表示装置1400を遊技者から見た正面視認画面である。

【1021】

図229に示す例では、上述した変動パターン設定処理において図221の番号129の変動パターン（ノーマルリーチハズレ）が選択された場合において、リーチ成立前の演出として通常リーチ成立前演出が選択された場合に液晶表示装置1400に表示される演出内容（演出表示パターン）を示している。演出表示パターンの一つであるリーチ成立前の演出は、変動パターンと変動タイプに基づいて周辺制御基板4140の周辺制御MPU4140aがリーチ成立前演出選択テーブル（図示省略）に基づいて決定する。さらには、演出表示パターンの内容全体についても、主制御基板4100において上述したステップS1560にて決定される変動パターンと変動タイプとを周辺制御MPU4140aがコマンドを介して認識し、周辺制御MPU4140aが変動パターンと変動タイプとに基づいて決定する。具体的には、例えば、変動パターンと変動タイプとによって定まる基本

40

50

的な演出内容（例えば、連続演出2回+3DリーチAなど（図218、図220、図221参照））に、チャンスアップキャラクタ（後述するタコキャラクタ画像TK、群れなど）の表示、後述する特殊モード中であるか否か、後述する切り抜きスベリ演出などを組み合わせて、最終的な演出表示パターンを周辺制御MPU4140aが決定する。チャンスアップキャラクタの表示の有無、切り抜きスベリ演出の表示の有無などは、周辺制御MPU4140aが自身で取得した乱数と抽選テーブルとを用いて決定する。また、後述する特殊モード中か否かは、周辺制御MPU4140aが、自身で保持する特殊モードフラグを参照して決定する。この意味で、主制御MPU4100aと周辺制御MPU4140aとが協働して、演出表示パターン決定（選択）手段として機能する。演出表示パターンの種類数は、上述した変動パターンの数（図218、図220、図221参照）だけでなく、他種類のチャンスアップキャラクタや、他種類のリーチ前演出との組合せで膨大な数になる。

【1022】

図229の例では、第1表示パネル1400aには、上側領域B1と下側領域B2とが分割表示される。第2表示パネル1400bには、第1表示パネル1400aの上側領域B1と遊技者から見てほぼ正確に重なり合う上側領域B3と、第1表示パネル1400aの下側領域B2と遊技者から見てほぼ正確に重なり合う下側領域B4とが存在するが、両方の領域が透明状態CLRに制御される。従って、説明の便宜上、図229(B)では、上側領域B3と下側領域B4とを分割する波線を示しているが、実際の第2表示パネル1400bには当該波線は表示されておらず、第2表示パネル1400bの全体が透明状態CLRに制御されている。

【1023】

この例では、第1表示パネル1400aの上側領域B1には、図229(A)に示すように、演出画面が表示される。また、第1表示パネル1400aの下側領域B2は、後述する保留表示が行われる。なお、第1表示パネル1400aの所定領域が透明状態CLRに制御されると共に、第1表示パネル1400aの当該所定領域と重なり合う第2表示パネル1400bの領域が透明状態CLRに制御されると、遊技者から演出表示装置115を見ると、第1表示パネル1400aの所定領域は、白色（バックライトの色）に見える。また、第1表示パネル1400aの所定領域が透明状態CLRに制御されると共に、第1表示パネル1400aの当該所定領域と遊技者（正面）から見て重なり合う第2表示パネル1400bの領域に所定の画像が表示されると、遊技者から液晶表示装置1400を見ると、第1表示パネル1400aの所定領域を介して、奥側の第2表示パネル1400bに表示された所定の画像が見える。逆に、第1表示パネル1400aの所定領域に所定の画像が表示され、第1表示パネル1400aの当該所定領域と重なり合う第2表示パネル1400bの領域が透明状態に制御されると、遊技者から液晶表示装置1400を見ると、通常一枚の液晶パネルに前記所定の画像が表示されているのと同様に第1表示パネル1400aの所定領域に表示された所定の画像が見える。さらには、第1表示パネル1400aの所定領域に第1の画像が表示され、第1表示パネル1400aの当該所定領域と重なり合う第2表示パネル1400bの領域に第2の画像が表示されると、遊技者から液晶表示装置1400を見ると、当該所定の領域には、第1の画像と第2の画像とが重なりあった画像が見える。このとき、上述したように第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとの間には、間隔Laが設けられているので、第2の画像は、第1の画像より奥側にあることが遊技者に認識され、奥行き感の感じられるf的な画像に見える。

【1024】

第1表示パネル1400aの上側領域B1に表示される演出画面には、背景画像（図229の例では、車や建物の画像）を背景として、その中央領域に装飾図柄の図柄列群1153が表示される。図柄列群1153は三つの図柄列からなり、遊技者から見て左側に表示される左図柄列1153a、遊技者から見て真ん中に表示される中図柄列1153b、及び、遊技者から見て右側に表示される右図柄列1153cの3列の図柄列で構成されている。本実施形態では、装飾図柄の各図柄列1153a~1153cには、1~8の複数

10

20

30

40

50

の装飾図柄が順に配列されて表示される。

【1025】

また、第1表示パネル1400aの下側領域B2に表示される保留表示は、第1の保留表示領域1151と第2の保留表示領域1152とを互いに隣接するような態様で有している。第1の保留表示領域1151は、左右方向に一行に配列された第1の保留記憶表示部1151a～第4の保留記憶表示部1151dの4つの保留記憶表示部を有している。第2の保留表示領域1152は、左右方向に一行に配列された第5の保留記憶表示部1152a～第8の保留記憶表示部1152dの4つの保留記憶表示部を有している。第1の保留表示領域1151の保留記憶表示部の数（本実施形態では、4）は、第一特別図柄保留数の上限値と等しい。また、第2の保留表示領域1152の保留記憶表示部の和の数（本実施形態では、4）は、第二特別図柄保留数の上限値に等しい。本実施形態では、第1の保留表示領域1151の保留記憶表示部の数及び第2の保留表示領域1152の保留記憶表示部の数は、ともに保留消化前を基準として「4つ」（保留消化後を基準として「3つ」）である。

10

【1026】

また、第1の保留表示領域1151には、第一特別図柄保留数が表示され、第2の保留表示領域1152には、第二特別図柄保留数が表示される。図229の例では、第1の保留表示領域1151に第一特別図柄保留数が「3」であることが表示されており、第2の保留表示領域1152には、第二特別図柄保留数が「1」であることが表示されている。

20

【1027】

また、1400aの下側領域B2には、保留表示に加えて、本装飾図柄1157が表示されている（図229（A））。本装飾図柄1157は、図229に表示されている上側領域B1に表示されている装飾図柄とは異なる図柄であり、遊技機の規則上、液晶表示装置1400に常に表示されていなければならない図柄である。本装飾図柄1157は、第一特別図柄表示器641及び第二特別図柄表示器642に表示される特別図柄に対応して変動及び停止表示される。本実施形態では、本装飾図柄1157は、図229（A）に示すように、8つの小さな矩形画像が横方向に並んだ構成とされており、左側の4つの矩形画像が第一特別図柄表示器641の表示に対応しており、右側の4つの矩形画像が第二特別図柄表示器642の表示に対応している。本装飾図柄1157は、遊技機において遊技が行われている最中は、常に第1表示パネル1400aの同じ位置に表示されているが、本明細書では、図の煩雑を避けるため、以降の図面では、その図示を省略する。

30

【1028】

ここで、上記表示態様に代えて、第1表示パネル1400aの下側領域B2に表示された内容（本実施形態では保留表示と本装飾図柄1157の表示）を第2表示パネル1400bの下側領域B4に表示しても良い。この場合、第1表示パネル1400aの下側領域B2は、透明状態CLRに制御されることが好ましい。

【1029】

ノーマルリーチハズレの変動パターンが選択され、リーチ成立前演出が通常リーチ成立演出と決定された場合に液晶表示装置1400に表示される演出表示パターンは、全て第1表示パネル1400aのみを用いて行われる。まず、第1表示パネル1400aにおいて、変動開始と同時に、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cにおいて装飾図柄が変動する。その後、所定時間の経過後に、左図柄列1153aの所定停止位置（表示パネル1400a、1400bの上下方向の中央）に、一の装飾図柄（例えば、7図柄）が停止し、さらに、所定時間の経過後に、右図柄列1153cの所定の停止位置に左図柄列1153に停止した装飾図柄と同一の装飾図柄が停止してリーチが成立する。リーチの成立後、中図柄列1153bの所定停止位置に、左図柄列1153a及び右図柄列1153cにそれぞれ停止している装飾図柄（リーチ図柄）とは異なる装飾図柄（例えば、8図柄）が停止して変動が終了する。

40

【1030】

外部通常遊技状態において、第一特別抽選結果または第二抽選結果が大当たりA、Bに

50

当選すると、装飾図柄 1 1 5 3 の各図柄列 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3 c が縦方向にスクロール変動し、その後、図 2 1 8 に示されている変動パターン（多くの場合は、いわゆるスーパーリーチなどのリーチ成立後演出を含む変動パターン）に対応する演出表示を挟んで、ゾロ目（三つの図柄列 1 1 5 3 a ~ 1 1 5 3 c が同じ図柄となること）で停止表示される。このゾロ目が、本実施形態における遊技者に大当たりを通知する装飾図柄の所定の組合せ（以下、大当たり図柄組合せとも呼ぶ。）である。大当たり図柄組合せは、ゾロ目に限らず、異なる種類の装飾図柄の特定の組合せであっても良い。例えば、ある種別の大当たり（例えば、大当たり A、B）を通知する大当たり図柄組合せをゾロ目とし、他の種別の大当たり（例えば、大当たり C、D、E）を通知する大当たり図柄組合せを異なる種類の装飾図柄の特定の組合せとしても良い。なお、大当たりを通知する装飾図柄の所定の組合せ以外の装飾図柄の組合せは、基本的には、外れを通知する装飾図柄の組合せ（以下、外れ図柄組合せ）となる。また、外れを通知する装飾図柄の組合せ以外にも、例えば、その装飾図柄の組合せが停止表示された場合には、さらに、当該変動が継続することを通知する組合せ（例えば、チャンス目などと呼ばれる。）を用意しても良い。リーチ成立後演出の具体的内容については後述する。

【1031】

[リーチ成立前の演出について]

[連続演出について]

また、図 2 1 3、図 2 1 8 に示す振り分けから解るように、第一特別抽選結果または第二抽選結果が大当たり A、B に当選した場合に選択される変動パターンでは、変動タイプが 2 連、3 連、4 連と選択される場合が比較的多い。変動タイプが「2 連」である場合には、2 回連続演出と変動パターンに対応する演出（リーチ成立後演出など）とが組み合わせられた演出表示内容が変動中に液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される。同様に、変動タイプが「3 連」である場合には、3 回連続演出と変動パターンに対応する演出（リーチ成立後演出など）とが組み合わせられた演出表示内容が変動中に液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される。変動タイプが「4 連」である場合には、4 回連続演出と変動パターンに対応する演出（リーチ成立後演出など）とが組み合わせられた演出表示内容が変動中に液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される。

【1032】

ここで、n 回連続演出とは、第一特別図柄表示器 6 4 1 または第二特別図柄表示器 6 4 2 において特別図柄が一度変動表示されてから停止表示されるまでの間に、液晶表示装置 1 4 0 0 において、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c の変動表示と停止表示が n 回（n は 2 以上の自然数：本実施形態では n = 2 ~ 4 : 2 連ならば 2 回、3 連ならば 3 回、4 連ならば 4 回）にわたって行われる演出のことである。以下では、リーチ成立後演出を伴う変動パターン（例えば、図 2 1 8 の番号 1 5 の変動パターン）が選択され、対応する変動タイプとして 3 連が選択された場合に、液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される表示内容を具体例として連続演出についてさらに説明する。

【1033】

図 2 3 0 ~ 図 2 5 3 は、3 回連続演出として液晶表示装置に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図 2 3 0 ~ 図 2 4 3 は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図 2 3 0 ~ 図 2 4 3 を図番に従って見ていくことで、特殊演出としての動画像の内容を把握できる。3 回連続演出は、上述した第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 を用いて行われるので、図 2 3 0 ~ 図 2 4 3 は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 の表示内容のみを図示している。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 と重なり合う第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の上側領域 B 3 は、本実施形態では透明状態 CLR に制御されている。これに代えて、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の上側領域 B 3 に背景などの演出表示を表示しても良い。また、図 2 3 0 ~ 図 2 4 3 では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 の表示内容のうち、背景画像（例えば、図 2 2 9 における建物など）は図の煩雑を避けるため省略している。なお、3 回連続演出は、上部中可動装飾体 3 5 0 1（図 1 6 1、図 1 7 6、図 1 8 9 等参照）を作動させて、第 1 表示

10

20

30

40

50

パネル 1 4 0 0 a の表示と協働して行われるので、図 2 3 0 ~ 図 2 4 3 では、適宜、上部中可動装飾体 3 5 0 1 を図示している。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a への表示は、上述したように、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a が、V D P 4 1 5 0 c を制御して実行する。上部中可動装飾体 3 5 0 1 の作動は、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a がランプ駆動基板 3 1 2 0 を介して上部中回動駆動モータ 3 5 0 4 等を駆動することによって行われる。

【 1 0 3 4 】

まず、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、選択された変動パターンを表す情報と、当該変動パターンの変動タイプとして 3 回連続演出が選択された旨を表す情報とを、コマンドとして、主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a から受信すると、3 回連続演出を含む図柄の変動表示及び演出表示を開始する。

10

【 1 0 3 5 】

3 回連続演出を含む図柄の変動表示及び演出表示が開始されると、まず、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c のそれぞれにおいて、8 種類の装飾図柄（1 図柄 ~ 8 図柄）が所定の順序で高速変動表示される（図示省略）。高速変動表示は、遊技者が変動している装飾図柄の種類を判別困難な程度で高速で装飾図柄が変動表示される態様である。図 2 3 0 ~ 図 2 5 3 では、装飾図柄の高速変動表示は、縦の 3 本線で表現している（例えば、図 2 3 0 の中図柄列 1 1 5 3 b 及び右図柄列 1 1 5 3 c）。この時点で、上部中可動装飾体 3 5 0 1 は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と重ならない上述した退避位置に位置している。

20

【 1 0 3 6 】

続いて、図 2 3 0 に示すように、左図柄列 1 1 5 3 a における装飾図柄の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に移行される。低速変動表示は、遊技者が変動している装飾図柄の種類を判別可能な程度の低速で装飾図柄が変動表示される態様である。図 2 3 0 では、左図柄列 1 1 5 3 a における低速変動表示において、装飾図柄のうちの 1 図柄の画像（1 図柄画像：番号「1」が付された装飾図柄の画像）S 1 が左図柄列 1 1 5 3 a の図柄停止位置を通過して、2 図柄の画像（2 図柄画像：番号「2」が付された装飾図柄の画像）S 2 が図柄停止位置に到達しようとしている場面を示している。なお、この時点では、中図柄列 1 1 5 3 b 及び右図柄列 1 1 5 3 c のそれぞれでは、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。また、この時点で、退避位置に位置していた上部中可動装飾体 3 5 0 1 が回動して第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と重なるように遊技者に視認可能な位置に移動される。このような上部中可動装飾体 3 5 0 1 の動きがあると、遊技者に「この変動はなにか面白い演出が表示されるかもしれない」「大当たり期待度の高い演出が表示されるかもしれない」という期待感を抱かせることができる。

30

【 1 0 3 7 】

なお、上部中可動装飾体 3 5 0 1 は、上述のように、円筒形状を有し、大型機関銃（ガトリング砲）と呼ばれる武器を模した装飾が施されている。上部中可動装飾体 3 5 0 1 の回動軸と反対側の端部のガトリング砲の発射口に対応する位置には、上述したように発光する突起 3 5 0 1 a が配置されている。そして、上部中可動装飾体 3 5 0 1 は、上述したように上部中伸縮駆動ソレノイド 3 5 1 4 によって、円筒形状の軸方向に伸縮動作可能に構成されている。上部中可動装飾体 3 5 0 1 は、軸方向の伸縮動作と、上部中可動装飾体 3 5 0 1 の発光動作とを同時に行うことによって、ガトリング砲が連射されている様を表現するように構成されている。ガトリング砲が連射されている様を表現する動作を、上部中可動装飾体 3 5 0 1 の発射動作と呼ぶ。

40

【 1 0 3 8 】

図 2 3 1 は、図 2 3 0 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 1 に示すように、図 2 3 0 に示す状態に続いて、左図柄列 1 1 5 3 a の図柄停止位置に、所定の装飾図柄（図 2 3 1 に示す例では、2 図柄画像 S 2）が停止表示される。この時点で、中図柄列 1 1 5 3 b 及び右図柄列 1 1 5 3 c のそれぞれでは、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。

【 1 0 3 9 】

50

図 2 3 2 は、図 2 3 1 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 2 に示すように、図 2 3 1 に示す状態に続いて、リーチが成立することが遊技者にとって不利なことであることを示すメッセージ M A が表示される。図 2 3 2 に示す例では、「DANGER!!」という比較的間接的な表現を用いたメッセージが表示されているが、これに代えて「リーチの成立を阻止せよ!!」「リーチを成立させるな!!」などの比較的直接的な表現を用いたメッセージを表示しても良い。このメッセージ M A の表示とほぼ同じくして、ガトリング砲を模した上部中可動装飾体 3 5 0 1 は、図 2 3 2 に矢印で示すように、右図柄列 1 1 5 3 c の停止位置にガトリング砲の発射口を向けるように回動動作する。表示されたメッセージ M A を見た遊技者は、「ここでリーチが成立しない方が大当たりになる可能性が高いのだ」と認識することができ、「ここでリーチは成立するな」と願いながら、演出の成り行きを見ることになる。

【 1 0 4 0 】

図 2 3 3 は、図 2 3 2 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 2 に示す状態の後、右図柄列 1 1 5 3 c は、装飾図柄が高速変動表示されている状態から低速変動表示されている状態に移行する。図 2 3 3 に示されている時点では、1 図柄画像 S 1 が右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置を通過して 2 図柄画像 S 2 が右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に到達しようとしている。すなわち、左図柄列 1 1 5 3 a の図柄停止位置に停止表示されている 2 図柄画像 S 2 と同一種類の図柄が右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に到達・停止して、今にもリーチ状態が成立しようとしている状態である。この時点で、上部中ガトリング砲を模した可動装飾体 3 5 0 1 は、その発射口を右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に到達しようとしている 2 図柄画像 S 2 に向けた位置に回動している。なお、図 2 3 3 に示す状態で、中図柄列 1 1 5 3 b では、装飾図柄の高速変動表示が行われている。

【 1 0 4 1 】

図 2 3 4 は、図 2 3 3 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 3 に示す状態の後、右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に到達しようとしている 2 図柄画像 S 2 に対して、ガトリング砲が砲撃を浴びせて当該 2 図柄画像 S 2 を破壊しようとする様子が表現される。具体的には、上部中可動装飾体 3 5 0 1 が筒形状の軸方向に細かく伸縮動作（振動動作）すると共に、上部中可動装飾体 3 5 0 1 の発射口を模した突起 3 5 0 1 a を点滅させて、ガトリング砲が当該 2 図柄画像 S 2 に砲撃する発射動作が表現される。同時に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、当該 2 図柄画像 S 2 が細かく振動して表示されると共に、当該 2 図柄画像 S 2 上に小爆発を表す画像が多数個表示され、当該 2 図柄画像 S 2 がガトリング砲の攻撃を受けている様子が表現される。同時にスピーカ 1 2 1 からは、ガトリング砲の砲撃音が効果音として出力される。図 2 3 4 に示すガトリング砲が砲撃を浴びせて当該 2 図柄画像 S 2 を破壊しようとする様の表示は、リーチ阻止演出表示とも呼べる。

【 1 0 4 2 】

図 2 3 5 は、図 2 3 4 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 4 に示す右図柄列 1 1 5 3 c の 2 図柄を砲撃して破壊しようとする様子を表現した演出がしばらく表示された後、3 回連続演出では図 2 3 5 に示すように 2 図柄画像の破壊に成功して 2 図柄が大爆発を起こす様子が表示される。具体的には、2 図柄が大爆発する爆炎が表示されると共に、2 図柄が粉々に砕け散る様子が第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示される。同時にスピーカ 1 2 1 からは、爆発音が効果音として出力される。図 2 3 5 に示す 2 図柄の破壊に成功して 2 図柄が大爆発を起こす様の表示は、リーチ阻止成功演出表示とも呼べる。リーチ阻止成功演出表示の直後、上部中可動装飾体 3 5 0 1 は退避位置に戻り、遊技者から視認できなくなる。

【 1 0 4 3 】

図 2 3 6 は、図 2 3 5 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 5 において 2 図柄の破壊が表現された後、中図柄列 1 1 5 3 b の図柄停止位置と、右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置には、左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示された装飾

10

20

30

40

50

図柄（図 2 3 6 の例では 2 図柄画像 S 2）とは、大当たり図柄組合せを構成しない装飾図柄（図 2 3 6 に示す例では 4 図柄画像 S 4）が表示される。この装飾図柄は、本実施形態では、中図柄列 1 1 5 3 b の図柄停止位置と右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置において、後方（画面の奥側）から前方（遊技者側）に迫ってくるように、徐々に拡大表示される。ここで、当該装飾図柄は、中図柄列 1 1 5 3 b の図柄停止位置と右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上方から落ちてくるように表示されても良いし、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の下方から上昇してくるよう表示されても良い。

【 1 0 4 4 】

図 2 3 7 は、図 2 3 6 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 6 に示す状態の後、中図柄列 1 1 5 3 b 及び右図柄列 1 1 5 3 c に、4 図柄 S 4 が左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示している 2 図柄画像 S 2 と同じ大きさまで拡大表示されて、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c の各図柄停止位置に完全にそれぞれ装飾図柄が停止表示された状態となる（図 2 3 7）。このとき、例えば、停止表示された装飾図柄の外縁部分を点滅させる、所定の色（金色）とするなど、通常の変動の終了時に外れ図柄組合せを表示する場合とは異なる態様で装飾図柄を停止表示しても良い。こうすることで、遊技者に「リーチ成立が阻止できたから、まだまだこの変動は続くはずだ」という思いを維持させることができる。

10

【 1 0 4 5 】

図 2 3 7 の後、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c のそれぞれが再び高速変動表示された状態となる（2 回目変動開始：図示省略）。続いて、図 2 3 8 に示すように、右図柄列 1 1 5 3 c における装飾図柄の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に移行される。図 2 3 8 では、右図柄列 1 1 5 3 c における低速変動図柄表示において、装飾図柄のうちの 1 図柄画像 S 1 が右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置を通過して、2 図柄画像 S 2 が図柄停止位置に到達しようとしている場面を示している。なお、この時点では、中図柄列 1 1 5 3 b 及び左図柄列 1 1 5 3 a のそれぞれでは、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。また、この時点で、退避位置に位置していた上部中可動装飾体 3 5 0 1 が再び回動して第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と重なるように遊技者に視認可能な位置に移動される。このような上部中可動装飾体 3 5 0 1 の動きがあると、遊技者に「この変動はまだまだ面白い演出が続くかもしれない」「大当たり期待度がさらに高い演出が表示されるかもしれない」という期待感を抱かせることができる。

20

30

【 1 0 4 6 】

図 2 3 9 は、図 2 3 8 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 9 に示すように、図 2 3 8 に示す状態に続いて、右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に、所定の装飾図柄（図 2 3 8 に示す例では、2 図柄画像 S 2）が停止表示される。この時点で、中図柄列 1 1 5 3 b 及び左図柄列 1 1 5 3 a のそれぞれでは、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。

【 1 0 4 7 】

図 2 4 0 は、図 2 3 9 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 3 2 に示すように、図 2 3 1 に示す状態に続いて、リーチが成立することが遊技者にとって不利なことを示すメッセージ M A が表示される。図 2 4 0 に示す例では、図 2 3 2 と同様に、「DANGER!!」というメッセージが表示されているが、図 2 3 2 とは異なるメッセージが表示されても良い。このメッセージ M A の表示とほぼ同じくして、ガトリング砲を模した上部中可動装飾体 3 5 0 1 は、図 2 4 0 に矢印で示すように、左図柄列 1 1 5 3 a の停止位置にガトリング砲の発射口を向けるように回動動作する。表示されたメッセージ M A を見た遊技者は、「ここでリーチが成立しないともっと大当たりになる可能性が高くなるのだ」と認識することができ、「ここでもリーチは成立するな」と願いながら、演出の成り行きを見ることになる。

40

【 1 0 4 8 】

図 2 4 1 は、図 2 4 0 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 4 0 に示す状態の後、左図柄列 1 1 5 3 a は、装飾図柄が高速変動表示されてい

50

る状態から低速変動表示されている状態に移行する。図240に示されている時点では、1図柄画像S1が左図柄列1153aの図柄停止位置を通過して2図柄画像S2が左図柄列1153aの図柄停止位置に到達しようとしている。すなわち、右図柄列1153cの図柄停止位置に停止表示されている2図柄画像S2と同一種類の図柄が左図柄列1153aの図柄停止位置に到達・停止して、今にもリーチ状態が成立しようとしている状態である。この時点で、上部中ガトリング砲を模した可動装飾体3501は、その発射口を左図柄列1153aの図柄停止位置に到達しようとしている2図柄画像S2に向けた位置に回転している。なお、図241に示す状態で、中図柄列1153bでは、装飾図柄の高速変動表示が継続して行われている。

【1049】

図242は、図241に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図241に示す状態の後、左図柄列1153aの図柄停止位置に到達しようとしている2図柄に対して、ガトリング砲が砲撃を浴びせて当該2図柄を破壊しようとする様子が表現される(リーチ阻止演出表示)。

【1050】

図243は、図242に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図242に示す左図柄列1153aの2図柄を砲撃して破壊しようとする様子を表現した演出がしばらく表示された後、3回連続演出では図243に示すように2図柄の破壊に成功して2図柄が大爆発を起こす様子が表示される(リーチ阻止成功演出表示)。リーチ阻止成功演出表示の直後、上部中可動装飾体3501は退避位置に戻り、遊技者から視認できなくなる。

【1051】

図244は、図243に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図243において2図柄の破壊が表現された後、中図柄列1153bの図柄停止位置と、左図柄列1153aの図柄停止位置には、右図柄列1153cに停止表示された装飾図柄(図244の例では2図柄画像S2)とは、大当たり図柄組合せを構成しない装飾図柄(図244に示す例では4図柄画像S4)が表示される。この装飾図柄は、本実施形態では、中図柄列1153bの図柄停止位置と左図柄列1153aの図柄停止位置において、後方(画面の奥側)から前方(遊技者側)に迫ってくるように、徐々に拡大表示される。ここで、当該装飾図柄は、中図柄列1153bの図柄停止位置と左図柄列1153aの図柄停止位置に、第1表示パネル1400aの上方から落ちてくるように表示されても良いし、第1表示パネル1400aの下方から上昇してくるよう表示されても良い。

【1052】

図245は、図244に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図244に示す状態の後、左図柄列1153a及び中図柄列1153bに、4図柄S4が右図柄列1153cに停止表示している2図柄画像S2と同じ大きさまで拡大表示されて、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cの各図柄停止位置に完全にそれぞれ装飾図柄が停止表示された状態となる(図245)。このとき、図237で示した画像と同様に、例えば、停止表示された装飾図柄の外縁部分を点滅させる、所定の色(金色)とするなど、通常の変動の終了時に外れ図柄組合せを表示する場合とは異なる態様で装飾図柄を停止表示しても良い。こうすることで、遊技者に「リーチ成立が阻止できたから、まだまだこの変動は続くはずだ」という思いを維持させることができる。

【1053】

図245の後、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cのそれぞれが再び高速変動表示された状態となる(3回目変動の開始:図示省略)。続いて、図246に示すように、左図柄列1153aにおける装飾図柄の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に移行される。図246では、左図柄列1153aにおける低速変動図柄表示において、装飾図柄のうちの1図柄画像S1が左図柄列1153aの図柄停止位置を通過して、2図柄画像S2が図柄停止位置に到達しようとしている場面を示している。なお、この時点では、中図柄列1153b及び右図柄列1153cのそれぞれでは、装飾図

10

20

30

40

50

柄の高速変動表示が継続されている。また、この時点で、退避位置に位置していた上部中可動装飾体 3501 が再び回転して第 1 表示パネル 1400a と重なるように遊技者に視認可能な位置に移動される。このような上部中可動装飾体 3501 の動きがあると、遊技者に「この変動はまだ面白い演出が続くかもしれない」「大当たり期待度がさらに高い演出が表示されるかもしれない」という期待感を抱かせることができる。

【1054】

図 247 は、図 246 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 247 に示すように、図 246 に示す状態に続いて、右図柄列 1153c の図柄停止位置に、所定の装飾図柄（図 247 に示す例では、2 図柄画像 S2）が停止表示される。この時点で、中図柄列 1153b 及び左図柄列 1153a のそれぞれでは、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。

10

【1055】

図 248 は、図 247 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 248 に示すように、図 247 に示す状態に続いて、リーチが成立することが遊技者にとって不利なことを示すメッセージ MA が表示される。図 248 に示す例では、図 232、図 240 と同様に、「DANGER!!」というメッセージが表示されているが、図 232、図 240 とは異なるメッセージが表示されても良い。このメッセージ MA の表示とほぼ同じくして、ガトリング砲を模した上部中可動装飾体 3501 は、図 240 に矢印で示すように、左図柄列 1153a の停止位置にガトリング砲の発射口を向けるように回転動作する。表示されたメッセージ MA を見た遊技者は、「ここでリーチが成立しないと もっと大当たりになる可能性が高くなるのだ」と認識することができ、「ここでもリーチは成立するな」と願いながら、演出の成り行きを見ることになる。

20

【1056】

図 249 は、図 248 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 248 に示す状態の後、右図柄列 1153c は、装飾図柄が高速変動表示されている状態から低速変動表示されている状態に移行する。図 248 に示されている時点では、1 図柄画像 S1 が左図柄列 1153a の図柄停止位置を通過して 2 図柄画像 S2 が左図柄列 1153a の図柄停止位置に到達しようとしている。すなわち、左図柄列 1153a の図柄停止位置に停止表示されている 2 図柄画像 S2 と同一種類の図柄が右図柄列 1153c の図柄停止位置に到達・停止して、今にもリーチ状態が成立しようとしている状態である。この時点で、上部中ガトリング砲を模した可動装飾体 3501 は、その発射口を右図柄列 1153c の図柄停止位置に到達しようとしている 2 図柄画像 S2 に向けた位置に回転している。なお、図 249 に示す状態で、中図柄列 1153b では、装飾図柄の高速変動表示が継続して行われている。

30

【1057】

図 250 は、図 249 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 249 に示す状態の後、右図柄列 1153c の図柄停止位置に到達しようとしている 2 図柄に対して、ガトリング砲が砲撃を浴びせて当該 2 図柄を破壊しようとする様子が表現される（リーチ阻止演出表示）。

【1058】

図 251 は、図 250 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 250 に示す右図柄列 1153c の 2 図柄を砲撃して破壊しようとする様子を表現した演出がしばらく表示された後、3 回連続演出では図 251 に示すように 2 図柄の破壊に失敗して 2 図柄が爆発しないで、右図柄列 1153c の図柄停止位置に停止する様子が表示される。図 251 に示す 2 図柄が爆発しないで、右図柄列 1153c の図柄停止位置に停止する様の表示は、リーチ阻止失敗演出表示とも呼べる。リーチ阻止失敗演出表示の直後、上部中可動装飾体 3501 は退避位置に戻り、遊技者から視認できなくなる。リーチ阻止失敗演出表示と同時にリーチが成立することになる。

40

【1059】

図 252 は、図 251 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されてい

50

る。図 2 5 1 でリーチ阻止失敗演出表示とともにリーチが成立すると、図 2 5 2 のように、リーチの成立を示すメッセージ M A 2 が表示される。本実施形態では、メッセージ M A 2 は、「REACH」の文字である。これに代えて、他の種類の文字、記号、図形が表示されても良い。また、メッセージ M A 2 と共に、または、メッセージ M A 2 に代えて、リーチの成立を通知する音声、効果音をスピーカ 1 2 1 から出力しても良い。本実施形態では、メッセージ M A 2 が表示されて、その後、メッセージ M A 2 の表示が消去されて、図 2 5 3 に示すように中図柄列 1 1 5 3 b において装飾図柄の高速変動表示が低速変動表示に移行する。

【1060】

図 2 5 3 に示された状態の後、変動パターンに対応するリーチ成立後演出が表示される。リーチ成立後演出については後述するが、リーチ成立後演出の後、最終的に左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c に、大当たり図柄組合せまたは外れ図柄組合せが停止表示され、当該変動の特別抽選結果が遊技者に通知される。以上では、3 回連続演出について説明したが、この連続演出には、本実施形態では、連続せず（1 回）、2 回連続、4 回連続が存在する。連続せずの場合は、1 回目のリーチ阻止演出表示（図 2 3 4）の後、図 2 5 1 に示すリーチ阻止失敗演出表示がなされて図 2 5 2 ~ 図 2 5 3 のようにリーチ状態が成立する。2 回連続の場合は、1 回目のリーチ阻止演出表示（図 2 4 2）の後、図 2 5 1 に示すリーチ阻止失敗演出表示がなされて図 2 5 2 ~ 図 2 5 3 のようにリーチ状態が成立する。4 回連続の場合は、3 回目のリーチ阻止演出表示（図 2 5 0）の後、もう一度、図 2 3 5 に示すリーチ阻止成功演出表示の後、図 2 3 6 ~ 図 2 4 2 に示すような態様で、大当たり図柄組合せとは異なる装飾図柄の停止、4 回目の変動開始、4 回目のリーチ阻止演出表示、リーチ阻止失敗演出表示が表示された後に、図 2 5 2 ~ 図 2 5 3 に示すようにリーチの成立が表示される。

【1061】

ここで、図 2 1 8 及び図 2 2 0 の一覧表から解るように、特別図柄抽選結果が大当たりである場合であっても、外れである場合であっても、当該抽選に対応する変動において、連続演出が変動タイプとして選択される可能性がある。ここで、n 回連続演出を伴う演出表示内容（演出表示パターン）が表示された変動に対応する特別図柄抽選結果が大当たりである確率、言い換えれば、n 回連続演出を伴う演出表示内容（演出表示パターン）が表示された変動で最終的な停止図柄として大当たり図柄組合せが表示される確率を X とする。また、n 回連続演出を伴う演出表示内容（演出表示パターン）が表示された変動に対応する特別図柄抽選結果が外れである確率、言い換えれば、n 回連続演出を伴う演出表示内容（演出表示パターン）が表示された変動で最終的な停止図柄として外れ図柄組合せが表示される確率を Y とする。このとき、X と Y の比率によって n 回連続演出が表示された場合の大当たり期待度（大当たり確率）を表すことができる。例えば、X が $1/500$ であり、Y が $1/500$ であれば、大当たり期待度 = $X / (X + Y) = 0.5$ 、すなわち、50% であると言える。本実施形態では、n 回連続演出の連続回数が大きいくほど（n の値が大きいくほど）、当該連続演出が表示された場合の大当たり期待度が大きくなるように、変動タイプ及び変動パターンが振り分けられている（図 2 1 3、図 2 1 5、図 2 1 7 ~ 図 2 2 1）。

【1062】

具体的には、番号 1 5 の変動パターンが 3 回連続演出と共に行われる確率は、当たり変動パターンテーブル A が選択される確率 × 当たり変動パターンテーブル A において番号 1 5 の変動パターンが選択される確率 × 番号 1 5 の変動パターンにおいて 3 回連続演出が選択される確率で表される。例えば、外部通常状態における入賞は全て第一始動口 2 0 0 1 への入賞であると仮定して計算すると、

当たり変動パターンテーブル A が選択される確率 = 大当たり A の当選確率 × 大当たり A 当選時に当たり変動パターンテーブル A が選択される確率 + 大当たり B の当選確率 × 大当たり B 当選時に当たり変動パターンテーブル A が選択される確率 = $1/350 \times 0.32 \times 126/241 + 1/350 \times 0.32 \times 166/241 = 1.108 \times 10^{-3}$

10

20

30

40

50

当たり変動パターンテーブルAにおいて番号15の変動パターンが選択される確率 = $17 / 251$

番号15の変動パターンにおいて3回連続演出が選択される確率 = $130 / 233$

であるから、外部通常状態において番号15の変動パターンが3回連続演出と共に行われる確率 = $1 \cdot 108 \times 10^{-3} \times 17 / 251 \times 130 / 233 = 4 \cdot 186 \times 10^{-5}$ となる。

このように計算される大当たりの変動パターンにおいて3回連続演出が選択される確率を全ての大当たりの変動パターンについて和を取ると、3回連続演出が表示された後大当たりとなる演出表示パターンが表示される確率が計算できる。

また、外れの変動パターンにおいて3回連続演出が選択される確率を全ての外れの変動パターンについて和を取ると、3回連続演出が表示された後外れとなる演出表示パターンが表示される確率が計算できる。

10

【1063】

例えば、上述した図213、図215、図217～図221に示した振り分け例では、外部通常遊技状態において、2回連続演出が表示された場合に大当たりとなる大当たり確率は約7.5%、3回連続演出が表示された場合に大当たりとなる大当たり確率は約12%、4回連続演出が表示された場合に大当たりとなる大当たり確率は約45%に設定されている。また、外部有利遊技状態においてもn回連続演出の連続回数が大きいほど（nの値が大きいほど）、当該連続演出が表示された場合の大当たり期待度が大きくなるように、変動タイプ及び変動パターンが振り分けられている。

20

【1064】

連続演出後に表示されるリーチ演出は、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出が表示される。本実施形態では、大当たり期待度の低い順から「ロングリーチで始まるリーチ（図218：番号2～6 / 図220：番号84～86）」、「3Dリーチで始まるリーチ（図218：番号7～19 / 図220：番号87～93）」、「実写リーチで始まるリーチ（図218：番号20～33 / 図220：番号94～99）」、「導入動画から始まるリーチ（番号34～42 / 図220：番号100～103）」が存在する。そして、図218、220の振り分けから解るように、3回連続演出の後には、「ロングリーチで始まるリーチ」への発展は否定され、「3Dリーチで始まるリーチ」もしくはそれ以上に大当たり期待度の高いリーチ演出への発展が確定する。さらに、4回連続演出の後には「実写リーチで始まるリーチ」もしくはそれ以上に大当たり期待度の高いリーチ演出への発展が確定する。

30

【1065】

以上、説明した本実施形態の連続演出によれば、本来、遊技者が期待するものであるリーチの成立の直前に、当該リーチを阻止する演出表示であるリーチ阻止演出表示を表示して、リーチ阻止演出成功表示を表示する場合には連続演出への発展・あるいは連続演出の継続が行われ、リーチ阻止演出失敗表示を表示する場合にはリーチを成立させる。そして、リーチ阻止演出の成功表示の回数が多いほど、連続演出の回数が多くなる。そして、連続演出の回数が多いほど、最終的に当該変動が大当たり遊技に結びつく可能性が高い。この結果、遊技者は、本実施形態の連続演出以外の演出表示パターンが表示された場合には、期待度の高いリーチ演出が表示されるように、まずはリーチの成立を願いながら当該演出表示パターンを見守りながら遊技をするが、本実施形態の連続演出の演出表示パターンが表示された場合には、リーチ阻止演出表示が成功するように、すなわち、リーチが成立をしないことを願いながら当該演出表示パターンを見守りながら遊技をすることになる。この結果、遊技者は、本実施形態の連続演出以外の演出表示パターンが表示された変動と、本実施形態の連続演出の演出表示パターンが表示された変動とで、全く正反対の思考状態で遊技することとなる。この結果、遊技者の頭を活性化させて遊技への興味が失われることを抑制でき、遊技者に退屈だと感じさせることを抑制することができる。また、遊技者に今までにない感情で遊技を行わせることができ、新鮮で魅力のある演出表示を実現できる。

40

50

【1066】

さらに、本実施形態の連続演出では、リーチが成立する間に「リーチが成立することがよくないことである」こと示すメッセージMAを表示した後、リーチ阻止演出表示を行うので、遊技者にとって新鮮な感情である「リーチが成立するな！！」という感情に遊技者を速やかに誘導できる。この結果、本実施形態の連続演出を初見の遊技者にも十分楽しんでもらうことができる。

【1067】

また、上部中可動装飾体3501と液晶表示装置1400とが協働してリーチ阻止演出表示、及び、リーチ阻止成功演出表示を行うので、本実施形態の連続演出の迫力を向上させると共に、大当たりへの期待感を煽ることができる。

10

【1068】

さらに、リーチ阻止演出が成功する回数が多ければ多いほど、最終的に大当たり遊技を得る確率が高まるように連続演出を伴う変動パターンの振り分けがなされているので、遊技者は、リーチ阻止演出が成功する回数が増えていくに従って、遊技者にとって新鮮な感情である「リーチが成立するな！！」という感情をより強く持つようになり、今までにない感情で遊技を行うことができる。この結果、遊技者に退屈だと感じさせることをより抑制して、遊技者にとって新鮮でより魅力ある遊技を提供することができる。

【1069】

・連続演出の変形例：

・第1変形例：

20

図254～図255を参照して、連続演出の変形例1について説明する。変形例1では、図254に示す上述したリーチ阻止演出表示を表示する前に、「リーチの成立を阻止せよ！！」というメッセージと共に、操作ボタンユニット370のメインボタン371の押下を遊技者に促す表示BTNが表示される。操作ボタンユニット370のメインボタン371は遊技者の指示を受け付ける指示受け付け手段の一つとして機能する。そして、遊技者がメインボタン371を押下した場合に、図255に示すように、上部中可動装飾体3501と第1表示パネル1400aの表示（小爆発など）を協働させたリーチ阻止演出表示を行っても良い。こうすれば、遊技者に「リーチが成立するな！！」という感情を乗せてメインボタン371を押下または連打させることができるので、遊技者の高揚感を高め、より遊技にのめりこませることができる。

30

【1070】

ここで、連続演出が継続する予定であるにも拘わらず、遊技者がメインボタン371を押下しなかった場合には、所定時間待ってリーチ阻止演出表示を行って、その後リーチ阻止演出成功表示を行って、連続演出を継続しても良い。あるいは、連続演出が継続する予定であるにも拘わらず、遊技者がメインボタン371を押下しなかった場合には、連続演出を終了させてリーチを成立させた表示を行い、連続演出に用いる予定の連続演出のための時間を稼ぐため、リーチ成立後のリーチ演出における中図柄列1153bの図柄の変動時間を長くして、合計の変動時間を予定の変動時間に合わせるようにしても良い。こうすれば、遊技者がメインボタン371を押下しない場合には、連続演出が予定どおり行われないため、遊技者は当該演出表示パターンの大当たり期待度を予測できなくなり、遊技を十分楽しめなくなるため、遊技者はメインボタン371を押下して遊技に積極的に参加するようになる。この結果、遊技者を積極的に遊技に参加させて遊技への高揚感を高め、より遊技者を遊技に熱中させることができる。

40

【1071】

・第2変形例：

上記実施形態では、リーチ阻止演出表示を行う連続演出のみを説明したが、上記実施形態において、リーチ阻止演出表示を行う連続演出に加えて他の種類の連続演出を用意して、複数種類の連続演出を用いても良い。この場合は、「2連」「3連」などの連続演出の表示を行うべき変動タイプであることを示すコマンドが主制御基板4100から周辺制御MPU4140aが受け取った場合に、周辺制御MPU4140aが抽選を行っていずれ

50

の種類連続演出を行うかを決定して、連続演出を行う。あるいは、主制御MPU4100aが変動タイプとして連続演出の種類まで決定して、連続演出の種類と連続回数を表示情報を含むコマンドを周辺制御MPU4140aに送信しても良い。

【1072】

他の種類の連続演出としては、変動表示後にいわゆるチャンス目を表示図柄組合せを左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cに停止表示させた後、再び変動表示を繰り返すいわゆるチャンス目疑似連や、変動表示後に左図柄列1153a、及び、右図柄列1153cに同一の装飾図柄を停止表示した瞬間に停止させた装飾図柄を下方に高速移動（スベリ表示）させた後、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cに外れ図柄組合せまたはチャンス目を表示図柄組合せを停止表示させた後、再び変動表示を繰り返すいわゆるスベリ疑似連などがある。チャンス目疑似連では、遊技者は、「チャンス目でもう一度停止しろ！！」という感情で連続演出を見守り、スベリ疑似連では、「装飾図柄がスベリ表示になれ！！」という感情で連続演出を見守るといように、本実施形態のリーチ阻止演出表示を行う連続演出とは、また異なる感情で遊技を楽しむので、複数種類の連続演出を用いることで、遊技者に多様な感情で遊技を楽しんでもらうことができ、遊技者に退屈だと感じさせることをより抑制することができる。

10

【1073】

・第3変形例：

リーチ阻止演出表示、リーチ阻止成功演出表示、リーチ阻止失敗演出表示は、上述した実施形態の態様に限られず、様々な態様を用いることができる。例えば、図234において、リーチ阻止表示演出表示は、人物などのキャラクタが、右図柄列1153cの図柄停止位置まで下りてこようとする装飾図柄S2を、上に持ち上げようとする様を表示しても良い。この場合、例えば、リーチ阻止成功演出表示は、当該キャラクタに装飾図柄S2が持ち上げられて、第1表示パネル1400aの上端から画面外に消えて行く様を表示し、リーチ阻止失敗演出表示は、当該キャラクタが装飾図柄S2に潰されて、その結果、装飾図柄S2が図柄停止位置まで下りてきて停止する様を表示しても良い。

20

【1074】

・第4変形例：

上記実施形態の連続演出は、第1表示パネル1400aのみを用いて行われているが、第2表示パネル1400bを用いて行われても良いし、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bの両方を用いて行われても良い。例えば、装飾図柄の変動表示及び停止表示を第1表示パネル1400aで行い、第1表示パネル1400aの装飾図柄の表示部分以外は透明状態CLRに制御しても良い。そして、第2表示パネル1400bにおいて、奥側から人物などのキャラクタが武器などを用いて、第1表示パネル1400aに表示された装飾図柄を破壊しようとする様をリーチ阻止演出表示として表示しても良い。こうすれば、遊技者から見て、奥行き感のある連続演出を実現でき、新鮮で魅力ある連続演出を実現し得る。

30

【1075】

・第5変形例：

上記実施形態の連続演出において、装飾図柄の高速変動表示が行われている図柄列（左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cの一部及び全部）では、装飾図柄を半透明で表示しても良いし、高速変動表示に代えて、装飾図柄の表示を消しても良い。そして、高速変動表示から低速変動表示に移行する際に装飾図柄を表示し始めても良い。この連続演出では、背景画像において、キャラクタの実写やCGによる演出が行われるが、高速変動表示中の装飾図柄を半透明表示したり、消去することでこのような演出が遊技者に視認しやすくなるメリットがある。

40

【1076】

・第6変形例：

保留されている変動において連続演出が行われる場合、その前の変動において保留されている変動において連続演出が行われる旨を遊技者に先立って通知する演出を行ってもよ

50

い。例えば、保留されている変動において連続演出が行われることを予め主制御MPU 4100aにおいて判断してその旨を周辺制御MPU 4140aに送信しておく（いわゆる先読み）。そして、周辺制御MPU 4140aは、連続演出が行われる変動の直前の変動が、リーチが成立しない通常変動（例えば、図221、番号126）である場合、当該通常変動を行っている最中に、上部中可動装飾体3501を遊技者が視認可能に回動させ、リーチの成立を警戒しているような様で可動させても良い。

【1077】

・第7変形例：

上記連続演出では、4回連続演出が最大の連続回数としているが、それに限られない。例えば、5回連続演出を行っても良い。なお上記実施形態において5回連続演出の後は、例えば、いわゆる全回転演出などを表示してプレミア大当たりとなるようにしても良い。

10

【1078】

・第8変形例：

また、上記連続演出では、連続回数が多くなるほど大当たり確率が高まるように変動パターン及び変動タイプを振り分けているが、これに加えて、または、これに代えて、連続演出の連続回数が多くなるに従い、遊技者にとってより特典の多い大当たり種別で大当たりする確率が高くなるようにすることが好ましい。例えば、本実施形態では、大当たりA、E（出玉あり、大当たり後確変突入）が最も遊技者にとってより特典の多い大当たり種別であるので、連続演出の連続回数が多くなるに従い、大当たりA、Eで大当たりとなる確率が高くなるように変動パターン及び変動タイプを振り分けることが好ましい。こうすれば、遊技者に連続演出においてリーチ阻止演出表示が成功する気持ちをより強く持たせて、本連続演出を遊技者にとって重要で心待ちにする演出とすることができる。

20

【1079】

[連続演出における装飾図柄の変動のタイミング例]

液晶表示装置1400に表示され得る演出表示パターンの中には、以下に説明する連続演出を含むものがある。図256を参照して、連続演出の一例について説明する。

【1080】

図256は、連続演出における装飾図柄の変動を表すタイミングチャートの一例である。図256(A)は、1回目の連続演出を示し、図256(B)は、2回目以降の連続演出を示している。図256(A)は、装飾図柄が変動を開始してから（タイミングT1a）、全ての装飾図柄が仮停止（一時的な停止）するまで（タイミングT1h）を示している。図2(B)も、同様に、装飾図柄が変動を開始してから（タイミングT2a）、全ての装飾図柄が仮停止（一時的な停止）するまで（タイミングT2h）を示している。

30

【1081】

図256(A)、図256(B)には、種々のタイミングにおける、液晶表示装置1400によって表現される正面視認画面の概略が示されている。2重線で描かれた矩形は、液晶表示装置1400を正面から見た正面視認画面を示している。正面視認画面中には、左図柄列1153aと、中図柄列1153bと、右図柄列1153cとのそれぞれの状態が示されている。各図柄列は、手前の第1表示パネル1400aに表示されてもよく、後方の第2表示パネル1400bに表示されてもよい。正面視認画面の上から下まで延びる矢印は、装飾図柄の高速変動表示を示している。数字を囲む矩形は、装飾図柄を示している。なお、図中では、図256(A)の最も左に示された正面視認画面（タイミングT1a）にのみ符号を付しており、他のタイミングの正面視認画面については、符号を省略している。ただし、いずれのタイミングの正面視認画面においても、正面視認画面中の左から順番に、左図柄列、中図柄列、右図柄列が並んでいる。なお、図256に示す正面視認画面は、正面視認画面の概略であり、実際には、装飾図柄は、正面視認画面中の種々の位置に表示され得、また、正面視認画面には、装飾図柄に限らず、種々の画像が表示され得る。

40

【1082】

1回目の連続演出（図256(A)）では、変動開始（タイミングT1a）によって、

50

左図柄列 1 1 5 3 a と中図柄列 1 1 5 3 b と右図柄列 1 1 5 3 c とのそれぞれにおいて、装飾図柄が高速変動表示される。次のタイミング T 1 b では、左図柄列において、装飾図柄の変動表示が、高速変動から低速変動に移行する。次のタイミング T 1 c では、左図柄列において、装飾図柄が仮停止表示（一時的な停止表示）される。次のタイミング T 1 d では、右図柄列において、装飾図柄の変動表示が、高速変動から低速変動に移行する。次のタイミング T 1 e では、右図柄列において、装飾図柄が仮停止される。図 2 5 6 (A) の例では、左図柄列に仮停止表示された装飾図柄と、右図柄列に仮停止表示された装飾図柄とによって、リーチ状態が形成されている。

【 1 0 8 3 】

なお、液晶表示装置 1 4 0 0 に表示され得る演出表示パターンの中には、変動開始（タイミング T 1 a ）から右図柄列での低速変動開始（タイミング T 1 d ）までは、図 2 5 6 (A) のタイミングチャートに従い、右図柄列の低速変動開始の後に、右図柄列で装飾図柄が停止表示され、続けて中図柄列でも装飾図柄が停止表示されて、ハズレを報知する演出表示パターンがある。その結果、遊技者にとっては、右図柄列の低速変動開始（タイミング T 1 d ）の後に、装飾図柄の変動パターンが、「リーチ形成」と「ハズレ報知」との 2 つのパターンに分岐するように見える。従って、右図柄列の低速変動開始（タイミング T 1 d ）から、右図柄列の装飾図柄が停止（仮停止）するまでの期間において、遊技者は、高い関心を持って、右図柄列における装飾図柄の変動を観察する。

10

【 1 0 8 4 】

次のタイミング T 1 f では、右図柄列において、装飾図柄の高速変動表示が開始される。この高速変動表示の開始によって、遊技者は、装飾図柄の変動が継続する連続演出が実現されていることを認識する。なお、液晶表示装置 1 4 0 0 に表示され得る演出表示パターンの中には、変動開始（タイミング T 1 a ）から右図柄列での装飾図柄の仮停止（タイミング T 1 e ）までは、図 2 5 6 (A) のタイミングチャートに従い、その後、右図柄列での装飾図柄の再変動が行われずにリーチが確定する演出表示パターンがある。その結果、遊技者にとっては、右図柄列の仮停止（タイミング T 1 e ）の後に、装飾図柄の変動パターンが、「リーチ確定」と「変動継続」との 2 つのパターンに分岐するように見える。従って、右図柄列の仮停止（タイミング T 1 e ）から、右図柄列の変動が再開するか否かが確定するまで（タイミング T 1 f まで）の期間において、遊技者は、高い関心を持って、右図柄列における装飾図柄の変動を観察する。なお、リーチが確定した場合には、その後

20

30

【 1 0 8 5 】

次のタイミング T 1 g では、中図柄列と右図柄列との双方において、装飾図柄の低速変動が開始される。その後、中図柄列と右図柄列との双方で装飾図柄が仮停止表示されて、装飾図柄の変動が継続することを表す所定の図柄組み合わせ（「チャンス目」とも呼ばれる）が表示される（タイミング T 1 h ）。これにより、1 回目の連続演出が終了する。そして、2 回目の連続演出が始まる。

【 1 0 8 6 】

なお、液晶表示装置 1 4 0 0 に表示され得る演出表示パターンの中には、変動開始（タイミング T 1 a ）から中図柄列と右図柄列での低速変動開始（タイミング T 1 g ）までは、図 2 5 6 (A) のタイミングチャートに従い、その後、右図柄列と中図柄列とのそれぞれにおいて装飾図柄が停止表示されて、ハズレを報知する演出表示パターンがある。その結果、遊技者にとっては、右図柄列と中図柄列とのそれぞれでの低速変動開始（タイミング T 1 g ）の後に、装飾図柄の変動パターンが、「変動継続（チャンス目）」と「ハズレ報知」との 2 つのパターンに分岐しているように見える。従って、低速変動開始（タイミング T 1 g ）から、装飾図柄の変動が停止（仮停止）するまで（タイミング T 1 h まで）の期間において、遊技者は、高い関心を持って、装飾図柄の変動を観察する。

40

【 1 0 8 7 】

2 回目以降の連続演出（図 2 5 6 (B) ）においても、装飾図柄の変動は、1 回目の連

50

続演出（図 2 5 6（A））と同様に進行する。図 2 5 6（B）中のタイミング T 2 a ~ T 2 h は、図 2 5 6（A）中のタイミング T 1 a ~ T 1 h に、それぞれ対応している。なお、図 2 2 1 で説明したように、本実施形態では、リーチにならずに特別図柄抽選結果が外れる場合には、変動タイプが「通常」に設定される。すなわち、本実施形態では、2 回目以降の連続演出が実現されたにも拘わらずに、リーチが形成されずにハズレが報知される演出表示パターン（「ガセ疑似連」とも呼ばれる）は無い。これにより、遊技者が過度に落胆してしまう可能性を低減できる。

【1088】

また、2 回目以降の連続演出が実現された場合には、リーチにならずにハズレが報知されることが無い。従って、遊技者から見た装飾図柄の変動パターンの分岐は、右図柄列の仮停止（タイミング T 2 e）の後の、「リーチ確定」と「変動継続」との分岐のみである。従って、右図柄列の仮停止（タイミング T 2 e）から、右図柄列の変動が再開するか否かが確定するまで（タイミング T 2 f まで）の期間において、遊技者は、特に高い関心を持って、装飾図柄の変動を観察する。そこで、図 2 5 6 の例では、2 回目以降の連続演出における T 2 e から T 2 f までの期間（「第 2 高関心期間 T 2 p」と呼ぶ）が、1 回目の連続演出における T 1 e から T 1 f までの期間（「第 1 高関心期間 T 1 p」と呼ぶ）よりも長い。このように、2 回目以降の連続演出では、遊技者が特に高い関心を示す第 2 高関心期間 T 2 p（右図柄列での仮停止が確定してしまうか否かを待つ期間）が、1 回目の連続演出での第 1 高関心期間 T 1 p と比べて長いので、2 回目以降の連続演出で重要な分岐（演出（装飾図柄の変動）の分岐）が、この第 2 高関心期間 T 2 p で生じることを、遊技者に適切に示唆することができる。

10

20

【1089】

なお、図 2 5 6 の例では、1 回目の連続演出に要する時間 T 1 t は、2 回目以降の 1 回分の連続演出に要する時間 T 2 t と同じである。これにより、遊技者は、繰り返し実現される連続演出のそれぞれを同じ時間感覚で観察することができるので、落ち着いて連続演出を楽しむことができる。

【1090】

また、上述したように 2 回目以降の連続演出での第 2 高関心期間 T 2 p が、1 回目の連続演出での第 1 高関心期間 T 1 p よりも長いので、2 回目以降の連続演出では、他の期間が短くなっている。図 2 5 6 の例では、2 回目以降の連続演出における T 2 a から T 2 b までの期間（「第 2 全高速期間 T 2 a h」と呼ぶ）が、1 回目の連続演出における T 1 a から T 1 b までの期間（「第 1 全高速期間 T 1 a h」と呼ぶ）よりも、短くなっている。各回の連続演出における変動開始からのタイミングに関しては、図 2 5 6 の例では、2 回目以降のタイミング T 2 b ~ T 2 e は、1 回目のタイミング T 1 b ~ T 1 e を共通の所定時間だけ前にシフトして得られるタイミングと、それぞれ同じである。

30

【1091】

このように、2 回目以降のタイミング T 2 b ~ T 2 e の期間と、1 回目のタイミング T 1 b ~ T 1 e の期間との間では、種々のタイミング間の時間間隔が同じである（例えば、1 回目のタイミング T 1 c ~ T 1 d の時間間隔は、2 回目以降のタイミング T 2 c ~ T 2 d の時間間隔と同じである）。従って、2 回目以降のタイミング T 2 b ~ T 2 e の期間の演出を表すデータ（例えば、スケジュールデータや動画像データ）として、1 回目のタイミング T 1 b ~ T 1 e の期間の演出を表すデータと同じデータを利用することができる。

40

【1092】

また、各回の連続演出における変動開始からのタイミングに関して、2 回目以降のタイミング T 2 f ~ T 2 h は、1 回目のタイミング T 1 f ~ T 1 h と、それぞれ同じである。従って、2 回目以降のタイミング T 2 f ~ T 2 h の期間の演出を表すデータとして、1 回目のタイミング T 1 f ~ T 1 h の期間の演出を表すデータと同じデータを利用することができる。

【1093】

このように種々の期間において共通のデータを利用することができるので、データの準

50

備に要する負担を軽減できる。

【1094】

なお、第1全高速期間 $T1ah$ と第2全高速期間 $T2ah$ とでは、全ての図柄列において装飾図柄が高速変動している。従って、これらの期間の演出を表すデータを、特定の装飾図柄に依存せずに準備することができる。それ故、互いに時間間隔が異なる第1全高速期間 $T1ah$ と第2全高速期間 $T2ah$ とのそれぞれのためのデータを準備する場合であっても、装飾図柄毎に異なるデータを準備する必要が無いので、データの準備に要する負担を軽減できる。

【1095】

なお、連続演出における装飾図柄の変動のパターンとしては、図256に示すパターンに限らず、種々のパターンを採用可能である。例えば、1回分の連続演出において、最初に仮停止する図柄列が左図柄列とは異なる他の図柄列（例えば、右図柄列や中図柄列）であってもよい。また、次に仮停止する図柄列が右図柄列とは異なる他の図柄列（例えば、中図柄列や左図柄列）であってもよい。一般には、1回分の連続演出の途中で、複数の図柄列のうちの一部の図柄列で装飾図柄が仮停止されてリーチ状態が表示されてよい。ここで、別の演出表示パターンとして、リーチ状態が表示される代わりに、全ての図柄列で装飾図柄が停止表示されてハズレの図柄組み合わせが表示されるパターンがあってもよい。また、リーチ状態が表示された後に高速変動を開始する図柄列の組み合わせは、中図柄列と右図柄列との組み合わせに限らず、任意の組み合わせを採用可能である（例えば、左図柄列と中図柄列とで高速変動が開始してもよい）。そして、その高速変動の後に全ての図柄列で装飾図柄が仮停止して、連続演出が継続することを表す図柄の組み合わせ（チャンス目）が表示されてよい。ここで、変動している複数の図柄列が、同時に仮停止する代わりに、1つずつ順番に仮停止してもよい（停止する順番としては、任意の順番を採用可能である）。また、別の演出表示パターンとして、チャンス目の代わりに、ハズレの図柄組み合わせが表示されるパターンがあってもよい。

【1096】

また、 I 回目（ I は整数）の連続演出と、 J 回目（ J は I 以外の整数）の連続演出との間で、装飾図柄の変動のパターンが異なってもよい。例えば、図256の例において、偶数回目の連続演出では、変動開始後、最初に右図柄列で装飾図柄が仮停止表示され、続けて左図柄列で装飾図柄が仮停止表示されてよい。さらに、リーチ状態が表示された後には、左図柄列と中図柄列とで高速変動が開始されてもよい。なお、このようなパターンに従う演出表示としては、例えば、図230～図255で説明した演出表示を採用してもよい。また、連続演出が2回以上実現された場合に、リーチが形成されずにハズレが報知される演出表示パターンがあってもよい。なお、連続演出を含む演出表示としては、図230～図255で説明した演出表示に限らず、種々の演出表示を採用可能である。

【1097】

いずれの場合も、 K 回目（ K は2以上の整数）の連続演出においてリーチ状態が表示されてから装飾図柄の変動が再開するまでの時間（例えば、図256（B）の第2高関心期間 $T2p$ ）が、 L 回目（ L は K より小さい整数）の連続演出においてリーチ状態が表示されてから装飾図柄の変動が再開するまでの時間（例えば、図256（A）の第1高関心期間 $T1p$ ）よりも長くてよい。ここで、時間の差を、全ての図柄列で高速変動表示が行われている期間（例えば、図256の全高速期間 $T1ah$ 、 $T2ah$ ）の長さを調整することによって、解消すればよい。

【1098】

[スベリ演出について]

主制御基板4100において決定された変動パターンが所定のリーチ成立後演出を含む場合であって、変動タイプが「通常」である場合には、上述した通常リーチ成立前演出の他に周辺制御MPU4140aは、リーチ成立前演出としてスベリ演出を選択する場合がある。本実施形態では、複数種類のスベリ演出が用意されているが、そのうちの一つである切り抜きスベリ演出について、図257～図274を参照して説明する。

【 1 0 9 9 】

図 2 5 7 ~ 図 2 7 4 において、(A) は第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容を示し、(B) は第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容を示し、(C) は第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容とが重ね合わされて表現される内容 (正面視認画面) の図を示す。

【 1 1 0 0 】

図 2 5 7 ~ 図 2 7 4 は、本実施形態における切り抜きスベリ演出として液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図 2 5 7 ~ 図 2 7 4 は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図 2 5 7 ~ 図 2 7 4 を図番に従って見ていくことで、切り抜きスベリ演出としての動画像の内容を把握
10

【 1 1 0 1 】

切り抜きスベリ演出では、まず、通常リーチ成立前演出と同様に、図 2 5 7 に示すように、変動開始直後には、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、左図柄列 1 1 5 3 a と中図柄列 1 1 5 3 b と右図柄列 1 1 5 3 c に装飾図柄が高速変動表示される (図 2 5 7 (A))。また、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、全体に建物や車などを含む背景画像 B G R が表示されている (図 2 5 7 (A))。この時点で、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は全体が透明状態 C L R に制御されている。この状態に続いて、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に装飾図柄が高速変動表示されている間に、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は、タコに似たキャラクタの画像 T K (以下、タコキャラクタ画像 T K と呼ぶ) が画面上方から表示される (図 2 5 7 (B))。タコキャラクタ画像 T K は、矢印 A R 1 に示すように、画面上方から画面下方に移動し、画面下方から折り返して画面中央付近に表示される。タコキャラクタ画像 T K は、表示開始時は、比較的小さな画像 (例えば、画面全体面積の 5 % 程度の大きさ) であるが、矢印 A R 1 に示すように移動する最中に徐々に拡大表示される。
20

【 1 1 0 2 】

このタコキャラクタ画像 T K は、いわゆるチャンスアップキャラクタであり、当該表示がなされた変動に対応する抽選結果が所定の当たり (大当たり A ~ E、または、小当たり) となる確率が、予め定められた確率 (本実施形態では、大当たり確率約 1 / 3 5 0、小当たり確率約 1 / 2 0 0) より高い確率 (例えば、1 / 3 0) であることを示唆する画像示唆する画像 (高期待示唆画像) である。すなわち、抽選結果が所定の当たりであるか否かは、演出表示パターンが決定される前に既に決まっており、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a が抽選結果を認識した上で、高期待期待示唆画像を表示するか否かを決定するので、演出表示パターンにおいて、高期待示唆画像が表示された場合の大当たり期待度は、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a が参照するテーブル等に予め設定された値とすることができる。
30

【 1 1 0 3 】

図 2 5 8 には、図 2 5 7 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 5 8 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、タコキャラクタ画像 T K が画面中央付近に図 2 5 7 に示す状態より大きな画像 (例えば、画面全体面積の 2 0 % 程度の大きさ) として表示されている (図 2 5 8 (B))。図 2 5 7 のフレーム画像、及び、図 2 5 8 のフレーム画像では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、タコキャラクタ画像 T K を除く領域は、透明状態 C L R に制御される (図 2 5 7 (B)、図 2 5 8 (B))。
40

【 1 1 0 4 】

図 2 5 7 及び図 2 5 8 の正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された演出画像と、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されたタコキャラクタ画像 T K とが組み合わされた内容となる (図 2 5 7 (C)、図 2 5 8 (C))。ここで、タコキャラクタ画像 T K は、全体的に第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示されている画像より相対的に濃い色 (本実施形態では、黒と濃い灰色を主体とした色) で表示されている。タコキャラクタ画像 T K は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示されている全ての画像より相対的に濃い色である必要はなく、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された
50

タコキャラクタ画像TKと重なり合う領域より相対的に濃い色であれば良い。濃い色とは、濃度が高い色、言い換えれば、透明度、明度が低い色であり、濃い色で表示された画像とは、例えば、画像を構成する各画素の明度の平均値が低い（平均濃度が高い）ことを言う。例えば、明度を0～255の256階調で表し、0が最も明度の低い黒色を表し、255が最も明度の高い白色を表す場合、画像を構成する各画素の明度の平均値が、100以下である場合である。そして、背景画像BGRは、比較的薄い色で表示されている。薄い色とは、濃度が低い色、言い換えれば、透明度、明度が高い色であり、薄い色で表示された画像とは、例えば、画像を構成する各画素の明度の平均値が高い（平均濃度が低い）ことを言う。例えば、明度を0～255の256階調で表し、0が最も明度の低い黒色を表し、255が最も明度の高い白色を表す場合、画像を構成する各画素の明度の平均値が、200以上である場合である。これにより、タコキャラクタ画像TKは、第1表示パネル1400aの奥側の第2表示パネル1400bに表示され、視認者からは第1表示パネル1400aの表示画像と重なって視認されるにも拘わらず、遊技者にタコキャラクタ画像TKの存在を比較的是っきりとが認識させることができる。

10

20

30

40

50

【1105】

また、背景画像BGRは第1表示パネル1400aに表示され、タコキャラクタ画像TKは、第1表示パネル1400aと間隔Laを以て奥側に配置された第2表示パネル1400bに表示されている。この表示パネルの物理的な間隔のため、遊技者ははつきりと、背景画像BGRが遊技者から見て手前側であり、タコキャラクタ画像TKが遊技者から見て奥側にあると認識できる。遊技者の目のピントは、第1表示パネル1400aに表示された背景画像BGRに合う場合と、第2表示パネル1400bに表示されるタコキャラクタ画像TKに合う場合があり、このようにピントが手前側と奥側に行き来することで、背景画像BGRとタコキャラクタ画像TKとが奥行きが異なる位置に表示されていると認識できるのである。

【1106】

仮に一枚の液晶パネルにおいて、画面の全体に表示された画像と、比較的小さな移動体の画像とが重ねて表示されると、人間の脳は、全体に表示された画像を背景と認識し、小さな移動体の画像は、背景より手前側にあるものと認識しやすい。特に、図257及び図258に示すタコキャラクタ画像TKのように、移動体が拡大しながら表示されると、全体に表示された画像から手前側に飛び出してくる様が表現されていると認識されてしまいがちである。しかしながら、本実施形態では、タコキャラクタ画像TKを拡大しながら表示しているにも拘わらず、奥側の第2表示パネル1400bに表示することによって、タコキャラクタ画像TKは、徐々に遊技者から見て手前側に移動しているものの、あくまで背景画像BGRより奥側に存在することを、遊技者にはっきり認識させることができる。

【1107】

図259には、図258のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図258に示す状態の後、第1表示パネル1400aにおいて、左図柄列1153aと右図柄列1153cとにそれぞれ異なる装飾図柄が停止表示される。図259に示す例では、左図柄列1153aにおいて7図柄の画像（7図柄画像）S7が停止表示され、右図柄列1153cにおいて6図柄の画像（6図柄画像）S6が停止表示されている（図259（A））。このとき中図柄列1153bは、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。

【1108】

この時点で、第2表示パネル1400bにおけるタコキャラクタ画像TKは、第1表示パネル1400aにおいて右図柄列1153cに停止表示された6図柄画像S6と右側の端部が重なり合う位置に表示される（図259（B））。タコキャラクタ画像TKは、第1表示パネル1400aにおいて図259（A）に示される状態に至る前から上述したように、左図柄列1153aと右図柄列1153cにおいて装飾図柄が変動表示されている段階から第2表示パネル1400bに表示されているが、これに限られない。例えば、タコキャラクタ画像TKは、突然、左図柄列1153a及び中図柄列1153bに装飾図柄が停止表示された後に、図259（B）に示す位置に現れたように表示されても良い。な

お、第2表示パネル1400bのタコキャラクタ画像TKを除く部分は、透明状態CLRに制御される。

【1109】

図259のフレーム画像の正面視認画面は、第1表示パネル1400aに表示された演出画像と、第2表示パネル1400bに表示されたタコキャラクタ画像TKとが組み合わされた内容となる(図259(C))。タコキャラクタ画像TKは、前方にある6図柄画像S6をのぞき込んでいるように表示される。遊技者には、タコキャラクタが前方の6図柄画像S6をのぞき込んでいる様が奥行き感のある態様で感じられる。

【1110】

図260は、図259のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図260のフレーム画像では、第2表示パネル1400bに表示されたタコキャラクタ画像TKが、第1表示パネル1400aに表示された演出画像に対してレーザー光線を発射する様子が表示される。具体的には、第2表示パネル1400bにおいて、タコキャラクタ画像TKから発射されたレーザー光線の発射源側の画像(発射源側レーザー画像)LZ1が表示される(図260(B))。また、第1表示パネル1400aにおいて、レーザー光線の先端側の画像(先端側レーザー画像)LZ2が表示される(図260(A))。発射源側レーザー画像LZ1は、一方の端部がタコキャラクタ画像TKと重なる位置にあり、当該端部から第1表示パネル1400aに停止表示されている6図柄画像S6の左上の位置に他の端部が位置するように延びた帯状の画像である。先端側レーザー画像LZ2は、第2表示パネル1400bに表示された発射源側レーザー画像LZ1の他の端部と重なり合う位置に一方の端部が位置し、当該端部から発射源側レーザー画像LZ1の帯状形状の延長線上に延びた帯状の画像である。先端側レーザー画像LZ2の一方の端部には、図260(B)において黒丸で示すように、レーザー光線が第1表示パネル1400aに奥側から照射され、第1表示パネル1400aを突き抜けているように見せる貫通部画像LZPが表示される。図260のフレーム画像の第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bの表示内容は、発射源側レーザー画像LZ1及び先端側レーザー画像LZ2が追加表示されている点を除いて、図259のフレーム画像の表示内容と同一である。

【1111】

図260のフレーム画像の正面視認画面では、図259のフレーム画像の正面視認画面に発射源側レーザー画像LZ1及び先端側レーザー画像LZ2が追加表示された画像となる(図260(C))。遊技者には、発射源側レーザー画像LZ1と先端側レーザー画像LZ2とが組み合わされて、一本のレーザー光線の画像として認識される。このとき、発射源側レーザー画像LZ1は、遊技者から見て奥側に位置する第2表示パネル1400bに表示され、先端側レーザー画像LZ2は、遊技者から見て手前側に位置する第1表示パネル1400aに表示されるので、遊技者にレーザー光線が奥側から手前側へ発射される様子を、奥行き感あふれる態様で見せることができる。また、第2表示パネル1400bに表示された発射源側レーザー画像LZ1と第1表示パネル1400aに表示された先端側レーザー画像LZ2との繋ぎ目の部分に上述した貫通部画像LZP(図260(C)における黒丸部分)が表示されるので、遊技者に、第1表示パネル1400aの表示画像の奥側に位置するタコキャラクタ画像TKから第1表示パネル1400aの表示画像に向かって発射されたレーザー光線が第1表示パネル1400aの表示画像を貫いている様子を臨場感あふれる態様で表現することができる。

【1112】

図261は、図260のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図261のフレーム画像では、タコキャラクタ画像TKから発射されたレーザー光線の画像が、貫通部画像LZPを画面右方向に移動させるように移動表示される。すなわち、第2表示パネル1400bに表示された発射源側レーザー画像LZ1と第1表示パネル1400aに表示された先端側レーザー画像LZ2とが連動して移動表示される。第1表示パネル1400aにおいて、貫通部画像LZPが通った跡には、切り抜き線の画像(切り抜

10

20

30

40

50

き線画像)CLNが表示される。図261のフレーム画像の第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bの表示内容は、発射源側レーザー画像LZ1及び先端側レーザー画像LZ2が移動表示されている点と切り抜き線画像CLNが追加表示されている点を除いて、図259のフレーム画像の表示内容と同一である。

【1113】

図261のフレーム画像の正面視認画面では、図260のフレーム画像で表示されたレーザー光線が移動して、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6の上部を切っていく様が表示されることになる。遊技者には、第1表示パネル1400aの表示画像の奥側に位置するタコキャラクタ画像TKが第1表示パネル1400aの表示画像に向かって発射されたレーザー光線を操って第1表示パネル1400aの表示画像を切っていく様子がダイナミックに認識される。

10

【1114】

図262は、図261のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図263は、図262のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図262及び図263に示すように、タコキャラクタ画像TKから発射されたレーザー光線の画像が、貫通部画像LZPを6図柄画像S6の外側部分を一周させるように移動表示される。すなわち、第2表示パネル1400bに表示された発射源側レーザー画像LZ1と第1表示パネル1400aに表示された先端側レーザー画像LZ2とが連動して移動表示される。そして、レーザー光線の画像の移動に伴って、第1表示パネル1400aにおいて、貫通部画像LZPが通った跡に表示される切り抜き線画像CLNは、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6の画像を切り抜くように表示される(図262、図263)。図262、図263のフレーム画像の第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bの表示内容は、発射源側レーザー画像LZ1及び先端側レーザー画像LZ2が移動表示されている点と切り抜き線画像CLNが延長表示されている点を除いて、図261のフレーム画像の表示内容と同一である。

20

【1115】

図261～図263までのフレーム画像の正面視認画面では、図260のフレーム画像で表示されたレーザー光線が移動して、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6の全周を切り抜いていく様が表示されることになる。遊技者には、第1表示パネル1400aの表示画像の奥側に位置するタコキャラクタ画像TKが第1表示パネル1400aの表示画像に向かって発射されたレーザー光線を操って第1表示パネル1400aの6図柄画像S6を切り抜く様子がダイナミックに認識される。

30

【1116】

図264は、図263のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図264に示すフレーム画像では、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6の略中央部と遊技者から見て重なり合う領域に7図柄画像S7Bが表示される(図264(B))。第2表示パネル1400bに表示される7図柄画像S7Bは、第1表示パネル1400aに表示される6図柄画像S6より小さい画像であり、遊技者から見て、画像全体が6図柄画像S6の背後に位置するように表示される。さらに、この時点で、レーザー光線による6図柄画像S6の全周の切り抜きが終了した様が表示されており、第2表示パネル1400bの発射源側レーザー画像LZ1、及び、第1表示パネル1400aの先端側レーザー画像LZ2は消去されている。図264のフレーム画像の第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bの表示内容は、第2表示パネル1400bに7図柄画像S7Bが追加表示される点、レーザー光線の画像が消去されている点を除いて、図263のフレーム画像の表示内容と同一である。

40

【1117】

図264のフレーム画像の正面視認画面では、第1表示パネル1400aにおいて右図柄列1153cに停止表示された6図柄画像S6の背後に7図柄画像S7Bが現れた画像となる(図264(C))。本実施形態では、6図柄画像S6と7図柄画像S7Bは、同程度の濃さ(画像を構成する各画素の明度の平均値が同程度)で描画されている。また、

50

7 図柄画像 S 7 B は、6 図柄画像 S 6 と比較して小さい。このため、本実施形態では、正面視認画面では、7 図柄画像 S 7 B は、遊技者から見てはっきりとそれが 7 図柄画像 S 7 B であることが認識できず、一般的な遊技者には、6 図柄画像 S 6 の背後に何らかの装飾図柄の画像が現れたことが認識できる程度である。

【 1 1 1 8 】

図 2 6 5 は、図 2 6 4 のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図 2 6 5 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、切り抜き画像 T R 1 が自然落下する程度の速度で下方に落下する様子が表示される。切り抜き画像 T R 1 は、図 2 6 4 において切り抜き線画像 C L N の内側領域に表示されている画像のことを言う。切り抜き画像 T R 1 は、図 2 6 5 に示すように、装飾図柄の一つである 6 図柄画像 S 6 と、6 図柄画像 S 6 の周囲で、かつ、切り抜き線画像 C L N の内側に位置していた背景画像 B G E とを含む。切り抜き画像 T R 1 が切り抜き線画像 C L N の内側の位置から下方に移動した際、移動する前に切り抜き画像 T R 1 が表示されていた領域（すなわち、切り抜き線画像 C L N の内側領域）のうち、既に切り抜き画像 T R 1 が表示されていない領域は、透明状態 C L R に制御される（図 2 6 5（A））。図 2 6 5 に示す例では、切り抜き画像 T R 1 は、少し時計回りに回転しながら下方に移動（落下）している。このために、図 2 6 5 に示す状態では、切り抜き線画像 C L N の内側領域のうち、移動（落下）し始めた切り抜き画像 T R 1 の上側部分と、右下部分とが透明状態 C L R に制御されている。ここで、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、移動する前に切り抜き画像 T R 1 が表示されていた領域のうち、既に切り抜き画像 T R 1 が表示されていない領域を、切り抜き部透明領域と呼ぶ。

10

20

【 1 1 1 9 】

図 2 6 5 のフレーム画像では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の切り抜き部透明領域と重なり合う領域には、別世界背景 B G A が表示される。別世界背景 B G A は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示されている背景画像とは異なる世界観で描かれた背景である。例えば、本実施形態では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示される背景画像は、現実の世界を表す画像であるのに対して、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示される別世界背景 B G A は、コンピュータにより作成された仮想的な世界を表す画像となっている。

【 1 1 2 0 】

図 2 6 5 のフレーム画像の正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された演出画像と、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された別世界背景 B G A の画像とタコキャラクター画像 T K と組み合わせられた内容となる（図 2 6 5（C））。遊技者には、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された画像が表す世界の一部（切り抜き画像 T R 1 が移動（落下）前に表示されていた領域）が切り抜かれて落下し始め、切り抜かれた部分が空洞となり、当該空洞から奥に隠されていた別の世界が見えているように感じさせることができる。

30

【 1 1 2 1 】

図 2 6 6 は、図 2 6 5 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 6 7 は、図 2 6 6 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 6 6 及び図 2 6 7 に示すように、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、切り抜き画像 T R 1 は、図 2 6 5 に示す状態より、さらに、移動（落下）していく様子が表示され、切り抜かれた切り抜き画像 T R 1 が自然落下する様が表現される（図 2 6 6（A）、図 2 6 7（A））。上述したように移動する前に切り抜き画像 T R 1 が表示されていた領域（すなわち、切り抜き線画像 C L N の内側領域）のうち、既に切り抜き画像 T R 1 が表示されていない領域は、透明状態 C L R に制御されるので、切り抜き画像 T R 1 の移動表示に連動して、切り抜き部透明領域は、順次に拡大されていく。そして、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の切り抜き部透明領域と重なり合う部分には、別世界背景 B G A が表示される（図 2 6 6（B）、図 2 6 7（B））。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における切り抜き部透明領域の拡大と連動して、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において別世界背景 B G A が表示される領域も順次に拡大されていく。

40

【 1 1 2 2 】

50

図266、267のフレーム画像の正面視認画面は、第1表示パネル1400aに表示された演出画像と、第2表示パネル1400bに表示された別世界背景BGAの画像とタコキャラクター画像TKとが組み合わされた内容となる(図266(C)、図267(C))。遊技者には、第1表示パネル1400aに表示された画像が表す世界の一部(切り抜き画像TR1が移動(落下)前に表示されていた領域)が切り抜かれて落下していき、その結果として切り抜かれた部分が空洞となり、当該空洞から奥に隠されていた別の世界がより良く見えるようになったと感じさせることができる。そして、図266(C)に示す時点では、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域が、第2表示パネル1400bに表示された7図柄画像S7Bの上部と重なる位置まで拡大しているため、遊技者は、7図柄画像S7Bの上部を、切り抜き部透明領域を介してはっきりと視認できるようになる。さらに、図267(C)に示す時点では、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域が、第2表示パネル1400bに表示された7図柄画像S7Bの全体と重なる位置まで拡大しているため、遊技者は、7図柄画像S7B全体を、切り抜き部透明領域を介してはっきりと視認できるようになる。すなわち、図265のフレーム画像から図267のフレーム画像に至る動画像では、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域が順次に拡大されていき、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域と第2表示パネル1400bの7図柄画像S7Bとが重なり合う部分が順次に拡大されていく。その結果、第2表示パネル1400bに表示された7図柄画像S7Bのうち、遊技者が切り抜き部透明領域を介して視認可能な部分が拡大していく。そして、最終的には、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域と、第2表示パネル1400bの7図柄画像S7Bの全体が重なり合う状態となる。この状態では、遊技者は、切り抜き部透明領域を介して7図柄画像S7B全体をはっきりと視認できるようになる。図265のフレーム画像から図267のフレーム画像に至る動画像を見た遊技者に、6図柄画像S6の裏側に隠れてははっきりとは視認できなかった7図柄画像S7Bの画像が、6図柄画像S6を含む切り抜き画像TR1の落下によって出来た空洞から順次にはっきりと視認できるようになったと感じさせることができる。

【1123】

図268は、図267のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図268のフレーム画像では、第1表示パネル1400aにおいて、切り抜き画像TR1は、第1表示パネル1400aから消えている(図268(A))。遊技者には、切り抜き画像TR1が自然落下して第1表示パネル1400aの下方の外側に消え去ったように感じられる。移動(落下)の開始前に切り抜き画像TR1が表示されていた領域(すなわち、切り抜き線画像CLNの内側領域)は、全体が透明状態CLRに制御された状態になる。そして、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域、すなわち、この時点では切り抜き線画像CLNの内側領域全体と重なり合う部分には、別世界背景BGAが表示される(図268(B))。そして、図259~図268において、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに停止表示されていた6図柄画像S6の停止位置と遊技者から見て重なり合う第2表示パネル1400b上の位置に7図柄画像S7Bが表示されている。その結果、図259から図268に至る一連の動画像を見た遊技者は、右図柄列1153cに停止された装飾図柄が6図柄画像S6から7図柄画像S7Bに入れ替わったと認識する。

【1124】

ここで、第2表示パネル1400bに表示された7図柄画像S7Bを、後述する第1表示パネル1400aに表示された7図柄画像S7Aと区別するため奥側7図柄画像S7Bとも呼ぶ。図268の第2表示パネル1400bに表示された奥側7図柄画像S7Bは、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aの中央位置に停止している7図柄画像S7と相似形である。一方、図268の第2表示パネル1400bに表示された奥側7図柄画像S7Bの大きさは、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aの中央位置に停止している7図柄と比較して一辺の長さ比で半分以下、面積比で1/4以下と小さい。

【1125】

10

20

30

40

50

図269～図271には、図268のフレーム画像に続く動画像を構成するフレーム画像の一部が時系列順に示されている。図269～図271のフレーム画像の第2表示パネル1400bには、別世界背景BGAの画像が表示されると共に、上述した奥側7図柄画像S7Bが表示される(図269(A)～図271(A))。一方、図269～図271のフレーム画像の第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域には、第2表示パネル1400bに表示された奥側7図柄画像S7Bと同じ位置に同じ形状の7画像の図柄S7Aが表示される。ここで、第1表示パネル1400aに表示された当該7図柄画像S7Aを、手前側7図柄画像S7Aとも呼ぶ。また、第1表示パネル1400aの切り抜き領域の手前側7図柄画像S7Aが表示されている領域以外の部分は、透明状態CLRに制御されている。図269～図271までの一連のフレーム画像を含む動画像では、第2表示パネル1400bの奥側7図柄画像S7Bと、第1表示パネル1400aの手前側7図柄画像S7Aが時間の経過と共に拡大しながら表示される。一つのフレーム画像において、第2表示パネル1400bの奥側7図柄画像S7Bと、第1表示パネル1400aの手前側7図柄画像S7Aは、遊技者から見て同じ位置、及び、大きさに表示される。そして、図269～図271までの一連のフレーム画像を含む動画像では、第2表示パネル1400bの奥側7図柄画像S7Bは、時間の経過と共に徐々に構成画素の透明度、すなわち、構成画素の光の透過率が大きくなってゆく。透明度が大きくなると、遊技者から見て奥側に配置された白色のバックライトが奥側7図柄画像S7Bの表示領域を透過する割合が増加していくため、奥側7図柄画像S7B全体が白味及び輝度を増し、奥側7図柄画像S7Bのコントラストが低下して、白色画像に近づいていく。ちなみに、完全な白色画像は、透明状態CLRに制御された状態と同義である。反対に、図269～図271までの一連のフレーム画像を含む動画像では、第1表示パネル1400aの手前側7図柄画像S7Aは、時間の経過と共に徐々に構成画素の透明度、すなわち、構成画素の光の透過率が小さくなってゆく。すなわち、手前側7図柄画像S7Aは、表示され始めにおいては、図269(A)に示すように透明度が高く、コントラストが低い画像であるが、時間の経過と共に、図270(A)及び図271(A)に示すように透明度が低下し、コントラストの高い画像に変化していく。

【1126】

このように、遊技者から見て手前側の第1表示パネル1400aと遊技者から見て奥側の第2表示パネル1400bとの両方に、遊技者が正面から見て互いに重なり合う画像(手前側7図柄画像S7Aと奥側7図柄画像S7B)をそれぞれ表示し、第2表示パネル1400bには始めは透明度を低く当該画像を表示し、第1表示パネル1400aには始めは透明度の高い当該画像を表示する。そして、上述したように、時間の経過と共に、第2表示パネル1400bの当該画像の構成画素の透明度(輝度)を連続的に大きくさせ、第1表示パネル1400aの当該画像の構成画素の透明度を連続的に小さくさせていく。そうすると、遊技者から見た正面視認画面において、7図柄が第2表示パネル1400b側から第1表示パネル1400a側に徐々に浮かび上がってくるように見える。さらに、図269～図271までの一連のフレーム画像を含む動画像では、当該画像を時間の経過と共に拡大表示しているため、透明度の連続的变化による効果と相まって、より一層、当該画像が、第2表示パネル1400b側から第1表示パネル1400a側に徐々に浮かび上がってくるように見える。なお、同一のフレーム画像において、手前側7図柄画像S7Aと奥側7図柄画像S7Bとを重ね合わせた画像、すなわち、手前側7図柄画像S7Aと奥側7図柄画像S7Bの正面視認画面は、左図柄列1153aに停止している7図柄の画像と同程度の濃度及びコントラストに見えるように、手前側7図柄画像S7Aと奥側7図柄画像S7Bの各透明度は調整されている。また、図269～図271までの一連のフレーム画像を含む動画像において、手前側7図柄画像S7Aと奥側7図柄画像S7Bの正面視認画面の濃度及びコントラストは、ほぼ変化がないように見えるように、各フレーム画像における手前側7図柄画像S7Aと奥側7図柄画像S7Bの各透明度は調整されている。

【1127】

図272は、図271のフレーム画像の直後のフレーム画像を示している。図272の

フレーム画像の第1表示パネル1400aでは、透明度が左図柄列1153aの7図柄画像S7と同一にまで下がり、コントラストが左図柄列1153aの7図柄画像S7と同一にまで高まった手前側7図柄画像S7Aが、切り抜き領域に表示される(図272(A))。この時点で、手前側7図柄画像S7Aは、左図柄列1153aの7図柄画像S7と同一の大きさにまで拡大されている。この結果、手前側7図柄画像S7Aと、左図柄列1153aの7図柄画像S7とは、完全に同一になっている。一方で、図272のフレーム画像の第2表示パネル1400bでは、透明度が高く、コントラストが低くなった結果、奥側7図柄画像S7Bは、完全に透明状態CLRに制御された領域となっている。すなわち、この時点で、第2表示パネル1400bでは、別世界背景BGAが表示されると共に、別世界背景BGAの内側において、第1表示パネル1400aに表示された手前側7図柄画像S7Aと遊技者から見て重なる領域は、透明状態CLRに制御される。図272の視認画像は、第1表示パネル1400aに表示された演出画像と、手前側7図柄画像S7Aと、第2表示パネル1400bに表示された別世界背景BGAの画像と組み合わせられた内容となる(図272(C))。

【1128】

図273は、図272のフレーム画像の直後のフレーム画像を示している。図273のフレーム画像の第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域、すなわち、切り抜き線画像CLNの内側であって手前側7図柄画像S7Aの外側である周囲領域に、現実世界の背景画像BGBが表示される(図273(A))。この背景画像BGBは、第1表示パネル1400aに当初から表示されていた演出画像の背景と違和感がなく一つの背景と認識できる画像である。一方、図273のフレーム画像の第2表示パネル1400bでは、別世界背景BGAの表示が消去され、全体が透明状態CLRに制御される(図273(B))。図273の視認画像は、第1表示パネル1400aに表示された演出画像そのもの内容となる(図273(C))。図259のフレーム画像から図273のフレーム画像に至る動画によって、右図柄列1153cの中央位置に停止している装飾図柄は、6図柄から7図柄に変動することになる。

【1129】

図274は、図273のフレーム画像の直後のフレーム画像を示している。図274のフレーム画像の第1表示パネル1400aでは、切り抜き線CLNの画像が消去される。そして、第1表示パネル1400aに表示された演出画像において、左図柄列1153aに停止した装飾図柄と、右図柄列1153cに停止した装飾図柄とが同じ7図柄となった状態(いわゆるリーチ状態)が表示され、当該リーチ状態となったことを示す文字(REACH)が表示される(図274(A))。図274のフレーム画像の視認画像は、第1表示パネル115aに表示された演出画像がそのまま表示された内容となる(図274(C))。この後、詳細については後述するが、様々なリーチ成立後演出の画像が続いて行われる。

【1130】

以上説明した切り抜きスベリ演出によれば、第1表示パネル1400aにおいて6図柄画像S6を停止した後、当該6図柄画像S6を含む領域である切り抜き画像TR1が切り抜き画像TR1を除く領域である周囲の演出画像と分離して落下する様が移動表示される。同時に、第1表示パネル1400aにおいて当該切り抜き画像TR1の移動表示前に切り抜き画像TR1が表示されていた領域であって現在は切り抜き画像TR1が表示されていない領域を透明状態に制御していく(図265~図268)。これにより、切り抜き画像TR1の移動表示に伴って透明状態に制御される切り抜き部透明領域が順次に拡大されていく。そして、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域と遊技者から見て重なり合う重畳領域に6図柄画像S6とは異なる7図柄画像S7を表示している(図265)。ここで、第2表示パネル1400bにおける7図柄画像S7は、第1表示パネル1400aにおける切り抜き部透明領域の拡大に伴って、7図柄画像S7のうち、遊技者が切り抜き部透明領域を介して視認可能な部分が7図柄画像S7の上部から拡大する位置に表示され(図266、図267)、最終的に遊技者に切

10

20

30

40

50

り抜き部透明領域を介して7図柄画像S7の全体を視認させている(図268)。これにより、遊技者から見て右図柄列1153cの図柄停止位置に視認される図柄画像を6図柄画像S6から7図柄画像S7に入れ替えている。この結果、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、奥行き感に富み、遊技者の興味を惹き付ける新たな図柄の変動表示演出を実現することができる。具体的には、遊技者には、第1表示パネル1400aに表示された画像が表す世界の一部(6図柄画像S6を含む部分)が移動して、移動した部分が空洞となり、当該空洞から奥に隠されていた別の世界に存在する7図柄画像S7が見えるように感じさせることができる。そして、別の世界に存在する7図柄画像S7が、それまで表示されていた6図柄画像S6と入れ替わることにより、装飾図柄の変動表示を行うので、今までにない新鮮味に溢れた図柄の変動態様を実現することができる。

10

【1131】

さらに、6図柄画像S6を第1表示パネル1400aにした後、第2表示パネル1400bにタコキャラクタ画像TKを表示して、タコキャラクタ画像TKが発射するレーザーによって、第1表示パネル1400aに表示された世界を切り抜く様を表示している。このように、第1表示パネル1400aに図柄を表示しつつ、その図柄の背後にキャラクタを表示した時点で、液晶表示装置1400の表示内容が奥行きがあるように感じられるようになり、遊技者に続く展開への期待感を抱かせることができる。さらに、奥側の第2表示パネル1400bに表示されたキャラクタが第1表示パネル1400aに表示された世界を切り抜く様を表示するという、2枚の表示パネルならではの独特の演出を表示するので、遊技者に続く展開へのさらなる期待感を抱かせることができる。このような効果をより発揮するようにするため、例えば、ノーマルリーチなどの比較的、上述した変動パターン信頼度の低い変動パターンに対応する演出表示では、当該切り抜きスベリ演出の表示はしない、または、表示確率を低く抑制することが好ましく、後述する両面リーチ演出などの比較的、大当たり期待度の高い変動パターンに対応する演出表示では、当該切り抜きスベリ演出の表示がなされる確率を高くすることが好ましい。また、このような効果をより発揮するようにするため、例えば、ノーマルリーチなどの比較的、大当たり期待度の低い変動パターンに対応する演出表示では、第1表示パネル1400aのみを用いた装飾図柄の変動表示(上述した通常リーチ成立前演出など)を主として行うことが好ましい。すなわち、上述した切り抜きスベリ演出は、大当たりに対応する変動処理で実行される頻度の大きい大当たりではない抽選結果(ハズレ)に対応する変動処理で実行される頻度の比率(いわゆる当該演出の大当たり期待度)が、通常変動表示演出より大きく設定されることが好ましい。そうすれば、切り抜きスベリ演出により遊技者の注意力を喚起した後、大当たりが発生する割合を高めることになり、遊技機の興味を向上することができる。

20

30

40

【1132】

さらに、上記特殊変動表示演出によれば、第1表示パネル1400aにおいて7図柄を、第2表示パネル1400bにおいて第1表示パネル1400aの7図柄と遊技者から見て重なり合う領域に7図柄を、それぞれ同様に拡大させながら表示し、7図柄の画像の拡大に連動して、第1表示パネル1400aの7図柄の画像を構成する画素の光の透過率を小さくするとともに、第2表示パネル1400bの7図柄の画像を構成する画素の光の透過率を大きくしている(図269~図271)。これにより、7図柄が遊技者から見て奥側から手前側へ近づく様を、7図柄が浮き上がってくるように表現することができる。

【1133】

さらに、6図柄を周囲の画像と共に切り抜かれて自然落下する様を表示することにより6図柄の表示を消去した後、奥から現れた図柄が浮き上がってくるように表現することにより、右図柄列1153cにおける装飾図柄の変動(6図柄から7図柄への変動)を表示している。この結果、二枚の表示パネル(第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400b)とを利用した目新しく、奥行き感があり、興味に富んだ態様の装飾図柄の変動演出を提供できる。

【1134】

・切り抜きスベリ演出の変形例：

50

・第1変形例：

上記実施形態では、第1表示パネル1400aにおいて切り抜き画像TR1の移動表示が行われる前に、切り抜き画像TR1と重畳して遊技者に視認されるように、第2表示パネル1400bにおいて7図柄画像S7Bの表示を行っている(図265)が、予め第2表示パネル1400bにおいて7図柄画像S7Bの表示を行わなくても良い。具体的には、別世界背景BGAと同様に、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域と重なり合う領域にのみ7図柄画像S7Bを表示しても良い。具体的には、図266に示す状態では、第2表示パネル1400bにおいて7図柄画像S7Bを表示する予定の領域のうち、上部のみが第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域と重なっているため、7図柄画像S7Bの上部のみを第2表示パネル1400bに表示し、7図柄画像S7Bを表示する予定の他の領域は透明状態CLRに制御しても良い。そして、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの透明領域の拡大に応じて、順次に7図柄画像S7Bのうち表示されている部分を増大させ、図267に示す状態のように、7図柄画像S7Bを表示する予定の領域の全体が第1表示パネル1400aの切り抜き部透明領域と重なった時点で、第2表示パネル1400bにおいて7図柄画像S7Bの全体を表示しても良い。ただし、実施形態のように、切り抜き画像TR1の移動表示が行われる前に、切り抜き画像TR1と重畳して遊技者に視認されるように、第2表示パネル1400bにおいて7図柄画像S7Bの表示を行うと、遊技者は、6図柄画像S6の奥側に何らかの装飾画像が浮かび上がっているのを予め認識させることができるので、遊技者の注目を早い段階で惹き付けた上で切り抜きスベリ演出を行うことができる。その結果、切り抜き演出の見せ場である切り抜き画像TR1の落下演出を遊技者が見逃すことを抑制することができる。

【1135】

・第2変形例：

上記実施形態では、切り抜き画像TR1を自然落下するように下方に移動表示させているが、これに限られない。切り抜き画像TR1は、例えば、風に飛ばされたように右方向や左方向に移動表示させても良い。概念的に言えば、変動対象となる装飾図柄を含む所定領域を、当該所定領域を除く他の領域に対して移動表示させれば良い。

【1136】

・第3変形例：

上記実施形態では、第1表示パネル1400aにおいて切り抜き画像TR1を移動させた後、移動前に切り抜き画像TR1が存在していた領域と重なる第2表示パネル1400b上の領域に7図柄画像S7Bを表示している。そして、その後、第2表示パネル1400bに表示された7図柄画像S7Bを第1表示パネル1400aに表示した(図269～図273)後に、リーチが成立したとしているが、これに代えて、移動前に切り抜き画像TR1が存在していた領域と重なる第2表示パネル1400b上の領域に7図柄画像S7Bを表示した時点で、リーチの成立を表示しても良い。この場合、第2表示パネル1400bに表示された7図柄画像S7Bを第1表示パネル1400aに移すための一連の演出表示(図269～図273)は省略されても良い。

【1137】

・第4変形例：

上記実施形態における切り抜きスベリ演出では、当該演出の後、リーチが成立しているが、リーチは成立しなくても良い。また、6図柄から7図柄への変動は一例であり、あらゆる種類の装飾図柄の変動に上記実施形態及び第1変形例の手法が適用できることは当然である。

【1138】

・第5変形例：

上記実施形態及び第1変形例における装飾図柄画像の拡大の手法(図269～図273)は、装飾図柄の変動表示演出に限らず、遊技機の演出表示装置115に表示される他の表示対象にも適用可能である。他の表示対象には、あらゆる物、文字、数字、図柄、キャ

10

20

30

40

50

ラクタが含まれ得る。

【 1 1 3 9 】

・第 6 変形例：

上記実施形態における装飾図柄画像の拡大の手法は、変動処理中の演出表示に限られず、遊技機の液晶表示装置 1 4 0 0 を用いて表示されるいかなる演出に用いられても良い。例えば、遊技が行われていないときの画像（例えばデモ画面）の演出に用いられても良い。

【 1 1 4 0 】

・第 7 変形例：

上記切り抜きスベリ演出では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるチャンスアップキャラクタ（高期待示唆画像）として、タコキャラクタ画像 T K を例示したが、チャンスアップキャラクタは、複数種類用意されるのが好ましい。この場合には、チャンスアップキャラクタの種類によって、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された場合の大当たり期待度を異なる値とすることが好ましい。本実施形態では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において装飾図柄画像が高速変動表示されている間に、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるチャンスアップキャラクタとして、タコキャラクタ画像 T K の他に、ヘリコプターの画像が用意されている。当該ヘリコプターの画像についても、タコキャラクタ画像 T K と同様に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された背景画像 B G R の平均明度より低い（すなわち、背景画像 B G R より濃い）画像とされている。また、ここでいう高期待示唆画像は、大当たり期待度が 1 0 0 % であることを示唆する画像（いわゆる確定画像）も含む概念である。また、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示される高濃度画像は、チャンスアップキャラクタとしての役割、すなわち、大当たり期待度を示唆する役割を果たすもので無くても良い。

10

20

【 1 1 4 1 】

高期待示唆画像が第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された場合における大当たり期待度は、高期待示唆画像が第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されない場合における大当たり期待度より高く設定されることが好ましい。具体的には、上述したパターン信頼度が高い変動パターンが選択された場合に、高期待示唆画像を第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示する確率を高くし、上述したパターン信頼度が低い変動パターンが選択された場合に、高期待示唆画像を第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示する確率を低くすれば良い。

30

【 1 1 4 2 】

[特殊モード演出について]

周辺制御基板 4 1 4 0 の周辺制御 M P U 4 1 4 0 a が、主制御基板 4 1 0 0 から第 2 種入賞通知コマンドを受信すると、当該第 2 種入賞通知コマンドに対応する遊技球の入賞に対応する変動における特別抽選結果がある程度認識できる（図 2 0 8 参照）。周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、当該第 2 種入賞通知コマンドに基づいて、第 2 種入賞通知コマンドに対応する遊技球の入賞に対応する変動の開始に先立って、いわゆる先読み演出（先行演出）を行うか否かを決定する。すなわち、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、先行演出実行決定手段として機能する。先行演出は、第 2 種入賞通知コマンドに対応する遊技球の入賞に対応する変動において特別抽選結果が当たり（大当たり A ~ E、小当たり）となる確率が、予め定められた確率（本実施形態では、大当たり確率約 1 / 3 5 0、小当たり確率約 1 / 2 0 0）より高い確率（例えば、1 / 4 0）であることを、当該変動の変動開始に先立って示唆する演出である。また、先読み演出を実行すると決定する場合には、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は先読み演出の内容（種類）について決定する。本実施形態では、先読み演出の一つとして、通常モードから特殊演出モードへのモード移行がある。以下では特殊演出モードについて説明していく。

40

【 1 1 4 3 】

具体的には、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、例えば、第 2 種入賞通知コマンドに示された先行判定結果に応じて異なる確率で行われるモード移行抽選を行う。具体的には、第 2 種入賞通知コマンドに示された先行判定結果が「ハズレ」である場合には、極めて低い確

50

率のモード移行抽選を行うこととし、第2種入賞通知コマンドに示された先行判定結果が「ハズレ」以外である場合には、比較的高い確率のモード移行抽選を行うこととする。周辺制御MPU4140aは、モード移行抽選の結果が当選である場合には、所定のモード移行フラグを「ON」にする。

【1144】

そして、主制御基板4100において決定された変動パターンと変動タイプに基づいて、周辺制御基板4140の周辺制御MPU4140aが演出表示内容（演出表示パターン）を決定する際に、モード移行フラグが「ON」とされている場合には、周辺制御MPU4140aは、先読み演出としてモード移行を実行する。すなわち、周辺制御MPU4140aは、先行演出実行手段として機能する。具体的には、周辺制御MPU4140aは、当該演出表示パターンと、当該演出表示パターンに対応する変動の次の変動から所定回数m回分の変動に対応する各演出表示パターンのリーチ成立前演出として、上述した通常リーチ成立前演出とは異なる特殊モード演出を実行する。こうすることで、遊技者は、通常時とは異なるモードでm+1回の図柄変動が行われたと認識する。なお、m+1回の変動について特殊モード演出を含む演出表示パターンを表示した後、周辺制御MPU4140aは、特殊モード演出を含まない演出表示パターン（例えば、通常リーチ成立前演出を含む演出表示パターン）を表示する変動を、次に上記モード抽選に当選するまで行う。なお、以下では、特殊モード演出を含まない演出表示パターンを表示する変動を、通常モードにおける変動と呼び、特殊モード演出を含む演出表示パターンを表示する変動を、特殊モードにおける変動とも呼ぶ。

10

20

【1145】

通常モードにおける変動では、リーチ成立前において、図229に示すように、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cに変動表示及び停止表示される装飾図柄画像と、その背景画像全体が基本的に第1表示パネル1400aに表示される。通常モードにおいても、所定の予告演出において、背景画像の一部が第2表示パネル1400bに表示される場合はあるものの、原則的に背景画像の大部分は、第1表示パネル1400aに表示される。このため、通常モードにおける変動では、基本的に、遊技者は、第1表示パネル1400aの存在は意識するものの、その奥側に配置されている第2表示パネル1400bの存在は意識し難い。

【1146】

本実施形態では、複数の特殊モード演出が用意されている。具体的には、後述する第1特殊モード演出と、第2特殊モード演出と、第3特殊モード演出とが用意されている。周辺制御MPU4140aは、モード抽選に当選した場合に先読み信号である第2種入賞通知コマンドに応じて所定の振り分けテーブルに基づいて、複数の特殊モード演出のうちいずれかを選択する。そして、周辺制御MPU4140aは、選択された特殊モード演出を用いて、上述したm+1回分の変動について演出表示パターンを液晶表示装置1400に表示する。以下では、第1特殊モード演出が行われる特殊モードを第1特殊モードとも呼び、第2特殊モード演出が行われる特殊モードを第2特殊モードとも呼び、第3特殊モード演出が行われる特殊モードを第3特殊モードとも呼ぶ。

30

【1147】

なお、第1特殊モード演出は、第2種入賞通知コマンドが示す先行判定結果が、通常当たり、確変当たり1、確変当たり2、小当たり、通常ハズレ、リーチA、リーチBのいずれの場合にも行われ得る。すなわち、第1特殊モード演出は、先行判定結果が通常ハズレである場合にも行われるので、第1特殊モードにおけるm+1回の変動では、一度もリーチすら成立しない場合もある（いわゆるガセが存在する）。

40

【1148】

第2特殊モード演出は、第2種入賞通知コマンドが示す先行判定結果が、通常当たり、確変当たり1、確変当たり2、小当たり、リーチA、リーチBのいずれの場合に行われる場合がある。すなわち、第2特殊モード演出は、先行判定結果が通常ハズレである場合には行われないので、第2特殊モードにおけるm+1回の変動では、少なくとも先行判定

50

の対象となった変動においてリーチは成立することになる。

【 1 1 4 9 】

第3特殊モード演出は、第2種入賞通知コマンドが示す先行判定結果が、通常当たり、確変当たり1、確変当たり2、小当たり、リーチBのいずれかの場合に行われる場合がある。すなわち、第2特殊モード演出は、先行判定結果が通常ハズレ及びリーチAである場合には行われない。リーチAは、比較的大当たり期待度の低いリーチ演出が行われることを示す先行判定結果であり、リーチBは比較的大当たり期待度の高いリーチ演出が行われることを示す先行判定結果である。したがって、第3特殊モードにおける $m+1$ 回の変動では、少なくとも先行判定の対象となった変動において比較的大当たり期待度の高いリーチは成立することになる。以上の説明からも解るように、大当たり期待度は、第3特殊モード>第2特殊モード>第1特殊モードの順番である。

10

【 1 1 5 0 】

・第1特殊モード演出

複数の特殊モード演出のうちの一つである第1特殊モード演出について図275～図295を参照して説明する。図275～図295において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容(正面視認画面)の図を示す。

【 1 1 5 1 】

図275～図289は、本実施形態における第1特殊モード演出の一パターンとして液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図275～図289は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図275～図289を図番に従って見ていくことで、第1特殊モード演出の一パターンとしての動画像の内容を把握できる。

20

【 1 1 5 2 】

なお、第1表示パネル1400aの下側領域B2に表示されている保留表示及び本装飾図柄1157は、本演出の間、常に同じ領域に表示されたままである。また、第2表示パネル1400bの下側領域B4は、第1特殊モード演出の間、常に透明状態CLRに制御されたままである。このため、図275～図295では、第1表示パネル1400aの下側領域B2及び第2表示パネル1400bの下側領域B4の図示を省略し、以下では、第1表示パネル1400aの上側領域B1の表示内容、及び、第2表示パネル1400bの上側領域B3の表示内容についてのみ詳細に説明する。

30

【 1 1 5 3 】

図275～図289に示す第1特殊モード演出の一パターンは、通常モードにおける変動が終了し、特殊モードにおける変動が開始される際、すなわち、通常モードから特殊モードへの移行時の変動において表示されるパターンである。当該パターンにおいて、変動開始時は、図275に示すように、直前の変動において各図柄列1153a、1153b、1153cに停止した図柄と、通常モードにおける背景画像、具体的にはビルや車などが描写された画像が第1表示パネル1400aの上側領域B1に表示されたままである(図275(A))。なお、この時点では、第2表示パネル1400bの上側領域B3は、全体が透明状態CLRに制御された状態である(図275(B))。図275のフレーム画像の正面視認画面における演出画像は、第1表示パネル1400aに表示された内容そのものとなる(図275(C))。

40

【 1 1 5 4 】

図276は、図275のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図276に示す時点では、第1表示パネル1400aにおいて、各図柄列1153a、1153b、1153cで装飾図柄の高速変動表示が行われる。高速変動表示は、図の煩雑を避けるため、図276に示すように、縦の3本線で図示する。図276に示すフレーム画像の他の表示内容は、図275のフレーム画像の表示内容と同一である。

【 1 1 5 5 】

50

図 277 は、図 276 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 276 に示したように、装飾図柄の高速変動表示が開始されて所定時間経過した後、第 1 表示パネル 1400 a の上側領域 B 1 全体が透明状態 CLR に制御される（図 277 (A)）。すなわち、第 1 表示パネル 1400 a において表示されていた背景画像及び装飾図柄画像は消去される。これと同時に、第 2 表示パネル 1400 b に、図 276 において第 1 表示パネル 1400 a に表示されていた通常モードの背景画像とは全く異なる背景画像が第 2 表示パネル 1400 b の上側領域 B 3 に表示される（図 277 (B)）。具体的には、第 2 表示パネル 1400 b に表示される背景画像は、図 277 (B) に示すように、室内の画像であり、当該室内で 2 人の人物 CAM、CAS が格闘技を行っている実写画像である。図 277 のフレーム画像の正面視認画面は、遊技者から見て保留表示がされた下側領域より奥側に上側領域の背景画像及び装飾図柄の高速変動表示が沈み込んでいるように見える（図 277 (C)）。

10

【1156】

また、装飾画像の高速変動表示も第 2 表示パネル 1400 b に背景画像が表示されたタイミングで第 2 表示パネル 1400 b に表示される。図 276 に示す状態から図 277 に示す状態に移行すると、背景画像及び装飾図柄の変動表示が、遊技者から見て、手前側から奥側に沈み込んだように見える。その結果、遊技者に「遊技のモードが変わった」ということをはっきり認識させることができる。なお、第 1 特殊モードで行われる変動のうち、最初の変動以外の変動、すなわち、2 回目以降の第 1 特殊モードの変動では、図 275 ~ 図 276 に示す変動の開始時から、第 2 表示パネル 1400 b に図 277 に示すような背景画像及び装飾図柄が表示されている。また、第 1 表示パネル 1400 a の上側領域 B 1 は、図 275 ~ 図 276 に示す変動の開始時から、透明状態 CLR に制御されている。こうすることで、遊技者に「第 1 特殊モードが継続している」ということをはっきりと認識させることができる。なお、このとき、第 1 表示パネル 1400 a の上側領域 B 1 を完全に透明状態 CLR に制御することに代えて、第 2 表示パネル 1400 b において高速変動表示されている装飾図柄と遊技者から見て重なる同一の装飾図柄を半透明で表示しても良い。こうすれば、正面視認画面において、高速変動表示されている装飾図柄が少し遊技者の手前側に浮き上がって見えるため、第 1 特殊モードと通常モードと雰囲気の違いを演出でき、通常モードから第 1 特殊モードに移行した際に、背景が手前側から奥側へ移ることの効果と協働して遊技者の遊技への関心を高めることができる。この結果、例えば、多数回（例えば、1000 回）におよぶ変動で大当たり遊技が一度も挿入されない場合（いわゆるハマリ）においても、第 1 特殊モードに移行することにより、遊技者の遊技への関心を持続することができる。

20

30

【1157】

図 278 ~ 図 280 には、図 277 のフレーム画像に続く動画像を構成するフレーム画像の一部が時系列順に示されている。図 277 に示す状態に続いて、図 278 ~ 図 280 に示すように第 1 表示パネル 1400 a の上側領域 B 1 は透明状態 CLR に維持されたままで、第 2 表示パネル 1400 b の上側領域 B 3 において、背景画像の動画表示が続いていく。この間、第 2 表示パネル 1400 b の上側領域 B 3 において装飾図柄の高速変動表示が継続している（図 278 ~ 図 280 (B)）。当該背景画像の動画では、メイン人物 CAM と、サブ人物 CAS とが格闘技をしている様子が展開される。そして、メイン人物 CAM の攻撃がサブ人物 CAS に命中する様子が表示されると、「+10」のようにポイントの増加を示す画像（文字画像など）が表示される（図 278 (B)、図 280 (B)）。また、サブ人物 CAS の攻撃がメイン人物 CAM に命中する様子が表示されると、「-5」のようにポイントの減少を示す画像が表示される（図 279 (B)）。

40

【1158】

図 281 には、図 280 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が表示されている。図 281 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1400 a の上側領域 B 1 は透明状態 CLR に維持されたままである（図 281 (A)）。

【1159】

50

図 2 8 1 のフレーム画像では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の上側領域 B 1 では、メイン人物 C A M とサブ人物 C A S との格闘の様子の動画が続いている。そして、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には、図 2 7 7 のフレーム画像から図 2 8 1 のフレーム画像に至る背景画像の動画において表示されたポイント表示（上述したポイントの増加または減少を示す画像）によって示されたポイントの和がトータルポイントとして表示される（図 2 8 1（B））。ここで、例えば、トータルポイントは、例えば、1 0 ~ 1 0 0 までの値が示され、値が大きいほど、当該変動の大当たり期待値が高いことを示唆するように設定される。

【 1 1 6 0 】

図 2 8 2 には、図 2 8 1 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が表示されている。図 2 8 2 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 は透明状態 C L R に維持されたままである（図 2 8 2（A））。図 2 8 1 に示す状態の後、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、左図柄列 1 1 5 3 a は、装飾図柄が高速変動表示されている状態から低速変動表示されている状態に移行する（図 2 8 2（B））。図 2 8 2 に示されている時点では、7 図柄画像 S 7 が左図柄列 1 1 5 3 a の図柄停止位置を通過して 8 図柄画像 S 8 が右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に到達しようとしている。なお、図 2 8 2 に示す時点では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、中図柄列 1 1 5 3 b 及び右図柄列 1 1 5 3 c では、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。

10

【 1 1 6 1 】

図 2 8 3 は、図 2 8 2 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 8 3 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 は透明状態 C L R に維持されたままである（図 2 8 3（A））。図 2 8 2 に示す状態に続いて、左図柄列 1 1 5 3 a の図柄停止位置に、所定の装飾図柄（図 2 8 3 の例では 8 図柄画像 S 8）が停止表示される（図 2 8 3（B））。この時点で、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、中図柄列 1 1 5 3 b 及び右図柄列 1 1 5 3 c のそれぞれでは、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。なお、図 2 8 3 に示すフレーム画像は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、左図柄列 1 1 5 3 a に 8 図柄画像 S 8 が停止表示されたことを除いて、図 2 8 2 に示すフレーム画像と同一である。

20

【 1 1 6 2 】

図 2 8 4 は、図 2 8 3 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 8 4 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 は透明状態 C L R に維持されたままである（図 2 8 4（A））。図 2 8 3 に示す状態の後、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、右図柄列 1 1 5 3 c は、装飾図柄が高速変動表示されている状態から低速変動表示されている状態に移行する（図 2 8 4（B））。図 2 8 4 に示されている時点では、6 図柄画像 S 6 が右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置を通過して 7 図柄画像 S 7 が右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に到達しようとしている。なお、図 2 8 4 に示す状態で、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、中図柄列 1 1 5 3 b では、装飾図柄の高速変動表示が継続して行われている。また、この時点で、中図柄列 1 1 5 3 b の背景画像は、背景画像が第 1 表示パネル 1 4 0 0 a から第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に移った時点での画像（図 2 7 7（B）に示す背景画像：第 1 特殊モード初期背景画像とも呼ぶ。）に戻っている。なお、図 2 8 4 に示すフレーム画像は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、右図柄列 1 1 5 3 c に 7 図柄画像 S 7 が停止表示されたことと、背景画像が第 1 特殊モード初期背景画像に戻った点を除いて、図 2 8 2 に示すフレーム画像と同一である。

30

40

【 1 1 6 3 】

図 2 8 5 は、図 2 8 4 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 8 5 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 は透明状態 C L R に維持されたままである（図 2 8 5（A））。図 2 8 4 に示す状態に続いて、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に、所定の装飾図柄（図 2 8 5 の例では 7 図柄画像 S 7）が停止表示される（図 2 8 5（B））。ここで、右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示された装飾図柄は、既に左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示されている装飾図柄とリーチ態様を構成しない図柄である。ここで、リーチ態様とは、最終停止図柄を

50

除く装飾図柄が停止表示され、最終停止図柄が所定の装飾図柄で停止すれば、大当たりを通知する装飾図柄の所定の組合せ（大当たり図柄組合せとも呼ぶ。）となる表示態様を含む。本実施形態では、大当たり図柄組合せは、左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示された装飾図柄と、中図柄列 1 1 5 3 b に停止表示された装飾図柄と、右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示された装飾図柄とが同一種類である組合せが大当たり図柄組合せである。そして、本実施形態では、最終停止図柄は、中図柄列 1 1 5 3 b の装飾図柄である。したがって、本実施形態では、左図柄列 1 1 5 3 a と右図柄列 1 1 5 3 c とに同一種類の装飾図柄が停止表示された場合がリーチ態様の表示となるので、図 2 8 5 では、既に左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示された 8 図柄画像 S 8 とは異なる種類の装飾図柄である 7 図柄画像 S 7 が右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示されている。この時点で、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、中図柄列 1 1 5 3 b では、装飾図柄の高速変動表示が継続されている。なお、図 2 8 5 に示すフレーム画像は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、左図柄列 1 1 5 3 a に 8 図柄画像 S 8 が停止表示されたことを除いて、図 2 8 4 に示すフレーム画像と同一である。このとき、遊技者は、リーチが成立しなかったことを残念に感じる。

【 1 1 6 4 】

図 2 8 6 は、図 2 8 5 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 8 5 に示す状態に続いて、ここまで透明状態 C L R に制御されていた第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の上側領域 B 1 において、左図柄列 1 1 5 3 a に低速変動表示された装飾図柄が表示される（図 2 8 6 (A)）。このとき、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示される装飾図柄は、時間の経過と共に透明度が低く、コントラストが高くなっていく。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に低速変動表示された装飾図柄が表示され始めた時点では、当該装飾図柄の画像は光の透過率が高く（すなわち、透明度が高い）、コントラストが低い画像である（図 2 8 6 (A)）。

【 1 1 6 5 】

図 2 8 6 のフレーム画像では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の背景画像は、図 2 8 5 のフレーム画像の背景画像とほぼ同一である（図 2 8 6 (B)）。また、この時点で、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には、図 2 8 5 と同様に、左図柄列 1 1 5 3 a には 8 図柄画像 S 8 が停止表示され、右図柄列 1 1 5 3 c には 7 図柄画像 S 7 が停止表示されたままである（図 2 8 6 (B)）。図 2 8 6 に示すフレーム画像の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、さらに、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a に低速変動表示された装飾図柄の画像と重なり合う領域 S S B の透明度が、時間の経過と共に高くなっていく（図 2 8 6 (B)）。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、左図柄列 1 1 5 3 a の装飾図柄が表示され、光の透過率が低くなっていくのに伴って、当該装飾図柄と重なり合う第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の領域 S S B は、背景画像が表示されているか、装飾図柄が表示されているかに拘わらず、透明度が高くなっていく。この結果、正面視認画面では、画面の手前側に、始めは透明度が高く、コントラストの低い状態で装飾図柄が低速変動表示され、その装飾図柄が時間の経過と共に、段階的に透明度が高くコントラストの高い状態に変化していき、はっきりと見えるようになる（図 2 8 6 (C)）。これに対応して、画面手前側に新たに低速変動表示された装飾図柄の奥側の背景画像は、装飾図柄に隠れて見えにくくなったように感じられる（図 2 8 6 (C)）。

【 1 1 6 6 】

図 2 8 7 は、図 2 8 6 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 8 7 のフレーム画像の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、低速変動表示された装飾図柄（例えば、7 図柄画像 S 7）の透明度が、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c の 7 図柄画像 S 7 と同一にまで下がり、コントラストが第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c の 7 図柄画像 S 7 と同一にまで高まっている。結果として、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示された 7 図柄画像 S 7 と、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示された 7 図柄画像 S 7 とは、この時点で同一の画像となっている（図 2 8 7 (A)）。そして、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の装飾図柄と遊技者から見て重なり合う領域 S S B は、

透明度が高くなり、コントラストが低下していった結果、この時点で完全に透明状態CLRに制御された領域となっている(図287(B))。

【1167】

図287のフレーム画像の正面視認画面は、奥側の第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示された8図柄画像S8に重なり合うように、第1表示パネル1において7図柄画像S7が上方から下方に動いているように見える。そして、第1表示パネル1400aに表示された7図柄画像S7によって、第2表示パネル1400bに表示された8図柄画像S8が覆い隠されて、8図柄画像S8が下部のみしか見えなくなったように感じられる(図287(C))。

【1168】

図288は、図287に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が表示されている。図287の状態に続いて、図288のフレーム画像の第1表示パネル1400aでは、7図柄画像S7が第1表示パネル1400aの左図柄列1153aの図柄停止位置に停止表示される(図288(A))。ここで、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aの図柄停止位置と、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aの図柄停止位置とは、遊技者から見て互いに重なり合う位置である。そして、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの装飾図柄と遊技者から見て重なり合う領域SSB(透明状態CLRに制御されている)のうち、第1表示パネル1400aの7図柄画像S7と重なり合う領域SSBは、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aの図柄停止位置に移動する。その結果、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示されていた8図柄画像S8は、完全に消去される(図288(B))。この結果、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示されている装飾図柄(図288の例では、7図柄画像S7)とリーチ態様を形成する図柄(図288の例では、7図柄画像S7)が、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示されたこととなる。

【1169】

また、第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aにおいて左図柄列1153aに7図柄画像S7が停止表示されるとほぼ同時に、リーチ態様の成立を示唆するフラッシュ画像FLSが表示される(図288(B))。フラッシュ画像FLSは、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示された7図柄画像S7の周囲と、第2表示パネル1400bにおける第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示された7図柄画像S7と遊技者から見て重なり合う領域SSBの周囲とに表示される。

【1170】

図288のフレーム画像の正面視認画面は、奥側の第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示された8図柄画像S8に、第1表示パネル1400aにおいて表示された7図柄画像S7が完全に重なり、第2表示パネル1400bに表示された8図柄画像S8を完全に覆い隠したように感じられる(図288(C))。そして、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示されている7図柄画像S7と、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示された7図柄画像S7とで、リーチ態様が形成・表示されたと当該正面視認画面を見た遊技者は認識する。

【1171】

図289は、図288のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図288に示す状態に続いて、第2表示パネル1400bの上側領域B3は、全体が透明状態CLRに制御される(図289(B))。そして、図288のフレーム画像において、第2表示パネル1400bに表示されていた背景画像と、装飾図柄画像(右図柄列1153cに停止表示されている7図柄画像S7、中図柄列1153bに高速変動表示されている装飾画像を含む)は、第1表示パネル1400aに表示される(図289(A))。その結果、第1表示パネル1400aには、背景画像が表示されると共に、左図柄列1153aに停止表示された7図柄画像S7と、右図柄列1153cに停止表示された7図柄画像S7

10

20

30

40

50

と、中図柄列 1 1 5 3 b に高速変動表示された装飾図柄とが表示される。さらに、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、リーチの成立を示すメッセージ M A 2 が表示される。本実施形態では、メッセージ M A 2 は、「REACH」の文字である。これに代えて、他の種類の文字、記号、図形が表示されても良い。また、メッセージ M A 2 と共に、または、メッセージ M A 2 に代えて、リーチの成立を通知する音声、効果音をスピーカ 1 2 1 から出力しても良い。

【 1 1 7 2 】

図 2 8 9 のフレーム画像の正面視認画面における演出画像は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された内容そのものとなる（図 2 8 9 (C) ）。このように、図 2 8 8 のフレーム画像において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b とに分離して表示されていたリーチ態様を表す画像と、背景画像とを、図 2 8 9 において第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に集約して表示することによって、遊技者から見ると、リーチ成立態様の表示が、遊技者から見て液晶表示装置 1 4 0 0 の奥側から手前側に浮かび上がって来るように感じられる。その結果、遊技者には、「このリーチは熱い（大当たりの期待度が高い）のではないかと感じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

10

【 1 1 7 3 】

ところで、その後のリーチ成立後演出（例えば、スーパーリーチ（後述する両面リーチなど））は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a にその演出内容の全てを表示し、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は全体が透明状態 C L R に制御されて状態で開始される。すなわち、リーチ成立後演出のうち少なくともリーチ態様の表示と連続する開始部分は第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のみで表示する（例えば、図 3 9 1 参照）。第 1 特殊モードの演出では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の両方を用いてリーチ態様を表示した場合であっても、最終的に第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のみでリーチ態様を表示させるので、その後のリーチ成立後演出（例えば、スーパーリーチ（後述する両面リーチなど））の表示との繋がりを向上し、リーチ態様の表示からその後の演出表示への発展時の不自然さを解消することができる。

20

【 1 1 7 4 】

また、リーチ態様の表示が第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されたままで、その後のリーチ演出表示についても第 2 表示パネル 1 4 0 0 b で表示すると、他種類用意されたリーチ成立後演出の開始部分について、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a 用の画像データと第 2 表示パネル 1 4 0 0 b 用の画像データを別個に用意する必要があり、画像データが膨大になり、周辺制御基板 4 1 4 0 のメモリ容量が大量に必要となるおそれがある。本実施形態では、一つの画面で最終的にリーチ成立態様を表示させて、リーチ成立後演出の開始部分について、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a 用の画像データだけ用意すればよいので、周辺制御基板 4 1 4 0 に搭載すべきメモリ容量を抑制することができる。

30

【 1 1 7 5 】

図 2 8 9 に示された状態の後、変動パターンに対応するリーチ演出が表示される。リーチ演出については後述するが、リーチ演出の後、最終的に左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c に、大当たり図柄組合せまたは外れ図柄組合せが停止表示され、当該変動の特別抽選結果が遊技者に通知される。

40

【 1 1 7 6 】

以上説明した第 1 特殊モード演出の一パターンによれば、まず、変動開始後、背景が全く異なる背景になると同時に背景及び装飾画像の変動表示が遊技者から見て手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a から奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に移る（図 2 7 6 ~ 図 2 7 7 ）。このため、遊技者は、はっきりと通常モードとは異なるモードに移行したことを認識させることができる。

【 1 1 7 7 】

また、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b における変動表示において、リーチが成立しない表示が行われた（図 2 8 5 ）後、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の左図柄列 1 1 5 3 a に停止した装飾図柄画像を覆い隠すように、上方から異なる種

50

類の装飾図柄画像が移動してきて、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示される(図286~図288)。このため、遊技者に一度リーチが成立しなかったにも拘わらず、もう一度リーチになるチャンスがあるように感じさせることができる。また、2つの表示パネルを用いているため、既に停止した装飾図柄画像を覆い隠すように異なる装飾図柄を停止させるシンプルな演出であっても、奥行き感を遊技者に感じさせることによって、臨場感があり、遊技者の期待感を高揚させる演出が実現することができる。

【1178】

また、既に停止した装飾図柄画像を覆い隠すように異なる装飾図柄画像を停止させるシンプルな演出とすることによって、変動時間が長くなることを抑制して、遊技の時間効率を向上することができる。この結果、遊技の時間効率を重視する遊技者にフラストレーションを感じさせることなく、遊技者を楽しませる臨場感があると共に、通常モードにおける変動とはっきりと差別化された特殊モード演出を実現することができる。

10

【1179】

続いて、本実施形態における第1特殊モード演出の他のパターンとして液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像について、図290~図295を参照して説明する。当該他のパターンは、図275~図289を用いて説明した一パターンと、図275のフレーム画像から図285のフレーム画像に至るまでは、上述した一パターンと同じであるのでその説明を省略する。

【1180】

図290~図295は、本実施形態における第1特殊モード演出の他のパターンとして液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図290~図295は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、上述した図275~図285までと、図290~図295までを図番に従って見ていくことで、第1特殊モード演出の他のパターンとしての動画像の内容を把握できる。

20

【1181】

図290は、当該他のパターンにおいて、図285に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図285に示す状態に続いて、ここまで透明状態CLRに制御されていた第1表示パネル1400aの上側領域B1において、左図柄列1153aに低速変動表示された装飾図柄が表示される(図290(A))。このとき、上述した図286と同様に、第1表示パネル1400aに表示される装飾図柄は、時間の経過と共に透明度が低く、コントラストが高くなっていく。すなわち、第1表示パネル1400aに低速変動表示された装飾図柄が表示され始めた時点では、当該装飾図柄の画像は光の透過率が高く(すなわち、透明度が高い)、コントラストが低い画像である(図290(A))。

30

【1182】

図290のフレーム画像では、第2表示パネル1400bの背景画像は、図285のフレーム画像の背景画像とほぼ同一である(図290(B))。また、この時点で、第2表示パネル1400bには、図285と同様に、左図柄列1153aには8図柄画像S8が停止表示され、右図柄列1153cには7図柄画像S7が停止表示されたままである(図290(B))。図290に示すフレーム画像の第2表示パネル1400bでは、さらに、図286と同様に、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに低速変動表示された装飾図柄の画像と重なり合う領域SSBの透明度が、時間の経過と共に高くなっていく(図290(B))。すなわち、第1表示パネル1400aにおいて、左図柄列1153aの装飾図柄が表示され、光の透過率が低くなっていくのに伴って、当該装飾図柄と重なり合う第2表示パネル1400bの領域SSBは、背景画像が表示されているか、装飾図柄が表示されているかに拘わらず、透明度が高くなっていく。この結果、正面視認画面では、画面の手前側に、始めは透明度が高く、コントラストの低い状態で装飾図柄が低速変動表示され、その装飾図柄が時間の経過と共に、段階的に透明度が高くコントラストの高い状態に変化していき、はっきりと見えるようになる(図290(C))。これに対応して、画面手前側に新たに低速変動表示された装飾図柄の奥側の背景画像は、装飾図柄に

40

50

隠れて見えにくくなる（図290（C））。

【1183】

図291は、図290に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図290のフレーム画像の第1表示パネル1400aでは、低速変動表示された装飾図柄（例えば、図286とは異なり6図柄画像S6）の透明度が、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cの7図柄画像S7と同一にまで下がり、コントラストが第2表示パネル1400bの右図柄列1153cの7図柄画像S7と同一にまで高まっている。そして、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの装飾図柄と遊技者から見て重なり合う領域SSBは、透明度が高くなり、コントラストが低下していった結果、この時点で完全に透明状態CLRに制御された領域となっている（図291（B））。

10

【1184】

図291のフレーム画像の正面視認画面は、奥側の第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示された8図柄画像S8に重なり合うように、第1表示パネル1において6図柄画像S6が上方から下方に動いているように見える。そして、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6によって、第2表示パネル1400bに表示された8図柄画像S8が覆い隠されて、8図柄画像S8が下部のみしか見えなくなったように感じられる（図291（C））。

【1185】

図292は、図291に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が表示されている。図291の状態に続いて、図292のフレーム画像の第1表示パネル1400aでは、6図柄画像S6が第1表示パネル1400aの左図柄列1153aの図柄停止位置に停止表示される（図292（A））。ここで、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aの図柄停止位置と、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aの図柄停止位置とは、遊技者から見て互いに重なり合う位置である。そして、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの装飾図柄と遊技者から見て重なり合う領域SSB（透明状態CLRに制御されている）のうち、第1表示パネル1400aの6図柄画像S6と重なり合う領域SSBは、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aの図柄停止位置に移動する。その結果、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示されていた8図柄画像S8は、完全に消去される（図292（B））。この結果、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示されている装飾図柄（図292の例では、7図柄画像S7）とリーチ態様を形成しない図柄（図292の例では、6図柄画像S6）が、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示されたこととなる。

20

30

【1186】

図292のフレーム画像の正面視認画面は、奥側の第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示された8図柄画像S8に、第1表示パネル1400aにおいて表示された6図柄画像S6が完全に重なり、第2表示パネル1400bに表示された8図柄画像S8を完全に覆い隠したように感じられる（図292（C））。そして、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示されている7図柄画像S7と、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示された6図柄画像S6とで、リーチ態様が形成されなかったと当該正面視認画面を見た遊技者は認識する。その結果、遊技者は、今回のチャンスもリーチが成立しなかったと残念に感じる。

40

【1187】

図293は、図292に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図292に示す状態に続いて、ここまで透明状態CLRに制御されていた第1表示パネル1400aの上側領域B1において、図290における左図柄列1153aと同様に、今度は右図柄列1153cに低速変動表示された装飾図柄が表示される（図293（A））。第1表示パネル1400aの左図柄列1153aは、図291における第1表示パネル1400aでの表示と同じ状態が維持される。ここで、第1表示パネル1400aの

50

右図柄列 1 1 5 3 c に表示される装飾図柄は、図 2 9 0 における第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a の表示と同様に、時間の経過と共に透明度が低く、コントラストが高くなっていく。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c に低速変動表示された装飾図柄が表示され始めた時点では、当該装飾図柄の画像は光の透過率が高く（すなわち、透明度が高い）、コントラストが低い画像である（図 2 9 3 (A) ）。

【 1 1 8 8 】

図 2 9 3 のフレーム画像では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の背景画像は、図 2 9 2 のフレーム画像の背景画像とほぼ同一である（図 2 9 3 (B) ）。また、この時点で、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には、図 2 9 2 と同様に、左図柄列 1 1 5 3 a の図柄停止位置には透明状態 C L R の領域 S S B が表示されており、右図柄列 1 1 5 3 c には 7 図柄画像 S 7 が停止表示されたままである（図 2 9 3 (B) ）。図 2 9 3 に示すフレーム画像の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、さらに、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c に低速変動表示された装飾図柄の画像と重なり合う領域 S S B の透明度が、時間の経過と共に高くなっていく（図 2 9 3 (B) ）。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、右図柄列 1 1 5 3 c の装飾図柄が表示され、光の透過率が低くなっていくのに伴って、当該装飾図柄と重なり合う第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c の領域 S S B は、背景画像が表示されているか、装飾図柄が表示されているかに拘わらず、透明度が高くなっていく。この結果、正面視認画面では、画面の手前側に、始めは透明度が高く、コントラストの低い状態で、右図柄列 1 1 5 3 c に装飾図柄が低速変動表示され、その装飾図柄が時間の経過と共に、段階的に透明度が高くコントラストの高い状態に変化していき、はっきりと見えるようになる（図 2 9 3 (C) ）。これに対応して、画面手前側に新たに低速変動表示された装飾図柄の奥側の背景画像は、装飾図柄に隠れて見えにくくなる（図 2 9 3 (C) ）。

【 1 1 8 9 】

図 2 9 4 は、図 2 9 3 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 2 9 3 のフレーム画像の状態に続いて、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、右図柄列 1 1 5 3 c に低速変動表示された装飾図柄（図 2 9 4 の例では、6 図柄画像 S 6、）の透明度が、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示された 6 図柄画像 S 6 と同一にまで下がり、コントラストが第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a の 6 図柄画像 S 6 と同一にまで高まっている。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示された 6 図柄画像 S 6 と、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の 1 1 5 3 c に表示された 6 図柄画像 S 6 とは、この時点で同一の画像となる。そして、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c の装飾図柄と遊技者から見て重なり合う領域 S S B は、透明度が高くなり、コントラストが低下していった結果、この時点で完全に透明状態 C L R に制御された領域となっている（図 2 9 4 (B) ）。

【 1 1 9 0 】

そして、図 2 9 1 ~ 図 2 9 2 における左図柄列 1 1 5 3 a と同様に、正面視認画面では、奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示された 7 図柄画像 S 7 に重なり合うように、第 1 表示パネル 1 において 6 図柄画像 S 6 が上方から下方に動いているように見える。そして、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された 6 図柄画像 S 6 によって、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された 7 図柄画像 S 7 が覆い隠されていく。

【 1 1 9 1 】

その後、図 2 9 4 に示すように、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、6 図柄画像 S 6 が第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置に停止表示される（図 2 9 4 (A) ）。ここで、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置と、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c の図柄停止位置とは、遊技者から見て互いに重なり合う位置である。そして、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c の 6 図柄画像 S 6 と遊技者から見て重なり合う領域 S S B （透明状態 C L R に制御されている）は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1

10

20

30

40

50

1 5 3 c の図柄停止位置に移動する。その結果、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示されていた 7 図柄画像 S 7 は、完全に消去される（図 2 9 4 (B)）。この結果、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示されている装飾図柄（図 2 9 4 の例では、6 図柄画像 S 6）とリーチ態様を形成する図柄（図 2 9 4 の例では、6 図柄画像 S 6）が、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示されたこととなる。

【 1 1 9 2 】

また、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において右図柄列 1 1 5 3 c に 6 図柄画像 S 6 が停止表示されるとほぼ同時に、上述した図 2 8 9 と同様に、リーチ態様の成立を示唆するフラッシュ画像 F L S が表示される（図 2 9 4 (B)）。フラッシュ画像 F L S は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左図柄列 1 1 5 3 a 及び右図柄列 1 1 5 3 c にそれぞれ停止表示された 6 図柄画像 S 6 と遊技者から見て重なり合う領域 S S B の周囲に表示される。

10

【 1 1 9 3 】

図 2 9 4 のフレーム画像の正面視認画面は、手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示された 7 図柄画像 S 7 に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において表示された 6 図柄画像 S 6 が完全に重なり、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された 7 図柄画像 S 7 を完全に覆い隠したように感じられる（図 2 9 4 (C)）。そして、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示されている 6 図柄画像 S 6 と、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示された 6 図柄画像 S 6 とで、リーチ態様が形成・表示されたと当該正面視認画面を見た遊技者は認識する。遊技者は、リーチになるチャンスが 3 回あり、3 回目であろうやくリーチが成立したと感じる。

20

【 1 1 9 4 】

図 2 9 5 は、図 2 9 4 のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図 2 9 4 に示す状態に続いて、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の上側領域 B 3 は、全体が透明状態 C L R に制御される（図 2 9 5 (B)）。そして、図 2 9 4 のフレーム画像において、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されていた背景画像と、中図柄列 1 1 5 3 b に高速変動表示されている装飾画像は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示される（図 2 9 5 (A)）。その結果、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、背景画像が表示されると共に、左図柄列 1 1 5 3 a に停止表示された 6 図柄画像 S 6 と、右図柄列 1 1 5 3 c に停止表示された 6 図柄画像 S 6 と、中図柄列 1 1 5 3 b に高速変動表示された装飾図柄とが表示される。さらに、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、リーチの成立を示すメッセージ M A 2 が表示される。本実施形態では、メッセージ M A 2 は、「REACH」の文字である。

30

【 1 1 9 5 】

図 2 9 5 のフレーム画像の正面視認画面における演出画像は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された内容そのものとなる（図 2 9 5 (C)）。このように、図 2 8 9 と同様に、図 2 9 5 のフレーム画像において、リーチ態様を表す装飾図柄画像と、背景画像とを、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に集約して表示することによって、遊技者から見ると、リーチ成立態様の表示が、遊技者から見て液晶表示装置 1 4 0 0 の奥側から手前側に浮かび上がって来るように感じられる。その結果、遊技者には、「このリーチは熱い（大当たりの期待度が高い）のではないかと感じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。また、一つの画面で最終的にリーチ成立態様を表示させることで、その後の演出表示（例えば、スーパーリーチ（後述する両面リーチなど））との繋がりを向上し、リーチ態様の表示からその後の演出表示への発展時の不自然さを解消することができる。

40

【 1 1 9 6 】

図 2 9 5 に示された状態の後、変動パターンに対応するリーチ演出が表示される。リーチ演出については後述するが、リーチ演出の後、最終的に左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c に、大当たり図柄組合せまたは外れ図柄組合せが停止表示され、当該変動の特別抽選結果が遊技者に通知される。

【 1 1 9 7 】

50

以上説明した第1特殊モード演出の他のパターンによれば、第2表示パネル1400bにおける変動表示において、リーチが成立しない表示が一度行われた(図285)後、さらに、第1表示パネル1400aにおいて、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止した装飾図柄画像を覆い隠すように、上方から異なる種類の装飾図柄画像が移動してきて、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示される(図290~図292)。このため、遊技者に一度リーチが成立しなかったにも拘わらず、もう一度リーチになるチャンスがあるように感じさせることができる。

【1198】

そして当該2回目のリーチチャンスにおいてもリーチが成立しない。そして、さらに、第1表示パネル1400aにおいて、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止した装飾図柄画像を覆い隠すように、上方から異なる種類の装飾図柄画像が移動してきて、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに停止表示される(図293~図294)。このため、遊技者に2度に亘るチャンスでリーチが成立しなかったにも拘わらず、3回目のリーチチャンスがあるように感じさせることができる。そして、2つの表示パネルを用いているため、既に停止した装飾図柄画像を覆い隠すように異なる装飾図柄を停止させるシンプルな演出であっても、奥行き感を遊技者に感じさせることによって、臨場感があり、遊技者の期待感を高揚させる演出が実現することができる。

10

【1199】

また、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aにおける装飾図柄画像の停止から第2表示パネル1400bの右図柄列1153cにおける装飾図柄画像が停止するまでの時間、及び、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cにおける装飾図柄画像の停止から第1表示パネル1400bの左図柄列1153aにおける装飾図柄画像が停止するまでの時間、及び、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aにおける装飾図柄画像の停止から第1表示パネル1400aの右図柄列1153cにおける装飾図柄画像が停止するまでの時間は、それぞれ0.5秒程度と短い。これは期待度の低いノーマルリーチにおける左図柄列1153aにおける装飾図柄画像の停止から右図柄列1153cにおける装飾図柄画像が停止するまでの時間と同程度またはそれより短い時間である。このように短時間で、既に停止した装飾図柄画像を覆い隠すように異なる装飾図柄画像を停止させるシンプルな演出とすることによって、3回に亘るリーチチャンスを表示するにも拘わらず、変動時間が長くなることを抑制して、遊技の時間効率を向上することができる。この結果、遊技の時間効率を重視する遊技者にフラストレーションを感じさせることなく、遊技者を楽しませる臨場感があると共に、通常モードにおける変動とはっきりと差別化された特殊モード演出を実現することができる。

20

30

【1200】

第1特殊モード演出のパターンには、図275~図289を参照して説明した一パターン(以下、パターンCとも呼ぶ)と、図290~図295を参照して説明した他のパターン(以下、パターンDとも呼ぶ)に加えて、さらに、パターンAとパターンBとが用意されている。

【1201】

パターンAは、上述したパターンDにおける3回目のリーチチャンス(図293、図294)において、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに停止表示された装飾図柄とリーチ態様を構成しない装飾図柄が停止表示するパターンである。その結果、パターンAでは、3回目のリーチチャンスでもリーチが成立せず、演出表示パターンが終了する。

40

【1202】

パターンBは、上述したパターンCにおける一回目のリーチチャンス、すなわち、上述したパターンCにおいて、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに装飾図柄が停止表示された後、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに装飾図柄が停止表示されるとき(図285)に、リーチが成立するパターンである。すなわち、図285に示すフレーム画像において、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに、既に第

50

2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示された装飾図柄とリーチ態様を形成する装飾図柄が停止表示されて、図289に示すようにリーチの成立が表示されるパターンである。

【1203】

第1特殊演出モードでは、上記パターンA(3回のリーチチャンスのいずれもリーチ成立せず)、パターンB(1回目のリーチチャンスでリーチ成立)、パターンC(2回目のリーチチャンスでリーチ成立)、パターンD(3回目のリーチチャンスでリーチ成立)のうちのいずれか一つのパターンを用いて、リーチ成立前演出が行われる。

【1204】

第1特殊演出モードに移行した最初の変動では、パターンAまたはパターンDが選択されることが好ましい。こうすれば、第1特殊演出モードに移行して最初の変動で、遊技者は「この遊技モードでは、リーチチャンスが3回あるのだ」ということを認識でき、第1特殊演出モードでの以降の変動をより楽しむことができる。

10

【1205】

上述したように、第1特殊演出モードでは、「この遊技モードでは、リーチチャンスが3回あるのだ」と遊技者が感じるため、通常モードよりも大当たり期待度が高いモードであると遊技者は感じやすい。このため、第1特殊演出モードでの変動にて大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する確率は、通常モードでの変動にて大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する確率より、数倍~数十倍程度高く設定されることが好ましい。例えば、先読みの結果、保留されている変動に大当たりである変動、または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する変動がある場合に、第1特殊モードに移行する確率を高く設定すると共に、先読みの結果、保留されている変動にハズレである変動しかない場合に、第1特殊モードに移行する確率を低く設定すればよい。こうすれば、遊技者の感覚と、実際に大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する確率とを整合させることができる。

20

【1206】

また、リーチが成立するパターンB、パターンC、パターンDでは、リーチ成立後に大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する確率がそれぞれ異なるように設定するのが好ましい。例えば、パターンB(1回目のリーチチャンスでリーチ成立)、パターンC(2回目のリーチチャンスでリーチ成立)、パターンD(3回目のリーチチャンスでリーチ成立)の順で、リーチ成立後に大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する確率が高くなるように設定しても良い。こうすれば、遊技に習熟した遊技者は、3回あるリーチチャンスのいずれでリーチが成立すれば、大当たり期待度が高いのかを学習するので、その結果、例えば、上述の例では「3回目のリーチチャンスでリーチになれ!!」と遊技者は願いながら遊技をすることになる。この結果、遊技の習熟が進むにつれ、第1特殊演出モードの楽しみ方が変化していくため、遊技者はより長期間に亘って遊技機を飽きることなく楽しむことができる。この結果、遊技機の稼働率の向上、稼働期間の長期化を図ることができる。

30

40

【1207】

なお、本実施形態では、パターンC(2回目のリーチチャンスでリーチ成立)は、リーチ成立後に大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する確率がパターンB(1回目のリーチチャンスでリーチ成立)及びパターンD(3回目のリーチチャンスでリーチ成立)より高くなるように設定している。パターンCでは、上述したように、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示された装飾図柄と、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aとに停止表示された装飾図柄とでリーチ態様が表示されるため、パターンB及びパターンDより奥行き感のあるリーチ態様となる。遊技者は奥行き感のあるリーチ態様だと大当たりになりやすいと感じるため、実際に大当たりとなる確率を高く設定することで、遊技者の感覚と実際に大当たり

50

なる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ演出に発展する確率とを整合させることができる。例えば、パターンB（1回目のリーチチャンスでリーチ成立）の大当たり期待度を約4%、パターンCの大当たり期待度を約8%、パターンD（3回目のリーチチャンスでリーチ成立）の大当たり期待度を約3%としても良い。

【1208】

また、本実施形態の第1特殊モードにおいて、主制御MPU4100aより決定される変動パターンに応じて、周辺制御MPU4140aがパターンA～パターンDのいずれかを選択することになるが、その選択の振り分けを表2に示す。

【1209】

【表2】

変動番号	パターンA	パターンB	パターンC	パターンD	総数
104,126～128,130	100				100
1,83,129		24		76	100
2～42,47～64,80～82 84～103,105,106,125		8	76	16	100
43～46,123～124		8	16	76	100

10

【1210】

表2に示す変動番号は、図218～図221に示した変動パターンの一覧表に付された番号である。表2は、第1特殊モード中に、変動番号の欄に示す変動パターンが選択された場合に、上述したパターンA～パターンDのそれぞれが選択される割合を総数100の振り分け値で示している。リーチが成立しない変動パターンである番号104、126～128、130は、リーチが成立しないパターンAが必ず選択されることが解る。また、大当たり期待度が極めて低いノーマルリーチに対応する変動パターンである番号1、83、129は、パターンBまたはパターンDが選択され、パターンCは選択されない。これにより奥行き感のあるリーチ態様を表示するパターンCの大当たり期待度を比較的高く維持することができる。

20

【1211】

また、ほとんどのリーチが成立する変動パターン（番号2～42、47～64、80～82、84～103、105、106、125）は、パターンCが最も高い確率で選択されることが解る。こうすることで、遊技者が奥行き感のあるリーチ態様を目にする機会を高め、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

【1212】

また、表2に記載のない変動番号の変動パターン（65～79、107～122、131～134）は、外部有利遊技状態においてのみ選択される変動パターンである。本実施形態では、第1特殊モード演出は、外部通常遊技状態においてのみ行われるため、外部有利遊技状態においてのみ選択される変動パターンが第1特殊モード中に選択されることがあり得ない。このため、当該変動パターンは表2には記載されていない。

40

【1213】

- ・第1特殊モード演出の変形例：
- ・第1変形例：

上記第1特殊モード演出におけるパターンA～パターンDに代えて、または、パターンA～パターンDに加えて、上記パターンCの2回目のリーチチャンスにおいて、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに装飾図柄を停止表示するのではなく、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに装飾図柄を停止表示するパターンを用意しても良い。このパターンでは、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに停止表示された装飾図柄画像と、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示された装飾図柄画像とでリーチ態様の表示が為される。このパターンを用いる場合には、さらに

50

、2回目のリーチチャンスにおいて、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに装飾図柄を停止表示すると共に、2回目のリーチチャンスにおいてリーチを成立させず、3回目のリーチチャンスにおいて、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに装飾図柄を停止表示するパターンを用意するのが好ましい。このようにしても、遊技者に第1特殊モードでは、3回のリーチチャンスがあることを遊技者に認識させて、実施形態における第1特殊モードと同様の作用・効果が得られる。さらに、第1特殊モードのパターンのバリエーションを豊富にして、遊技機の興趣を向上させることができる。

【1214】

・第2変形例：

上記第1特殊モードでは、背景画像を第2表示パネル1400bに移しているが、背景画像は第1表示パネル1400aに残して、変動開始時～2回目のリーチチャンスまでの装飾図柄の変動表示及び変動表示のみを第2表示パネル1400bに表示しても良い。ただし、背景画像を第2表示パネル1400bに表示することで、上述のとおり、通常モードとの明確な差別化を図ることができ、遊技者に第1特殊モードの存在を印象付けることができる。

10

【1215】

・第3変形例：

上記第1特殊モードでは、第1表示パネル1400aに装飾図柄を変動表示または停止表示する際に、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aに表示された装飾図柄と遊技者から見て重なり合う領域に、透明度を低下させたり、透明状態CLRに制御されたりする領域SSBを表示しているが、これは省略可能である。ただし、上記実施形態のように、領域SSBを表示することにより、第1表示パネル1400aに表示された装飾図柄画像が、第2表示パネル1400bに表示された背景画像や装飾図柄と重なり合っ、遊技者に視認されにくくなる現象を抑制することができる。

20

【1216】

・第4変形例：

上記第1特殊モードの演出では、まず、遊技者から見て奥側に配置された第2表示パネル1400bにおいて、左図柄列1153a及び右図柄列1153cで装飾図柄画像を停止表示させた後、手前側の第1表示パネル1400aにおいて左図柄列1153aまたは右図柄列1153cで装飾図柄画像を停止表示させることで、複数回のリーチチャンスがあるように見せている。これに代えて、まず、遊技者から見て手前側に配置された第1表示パネル1400aにおいて、左図柄列1153a及び右図柄列1153cで装飾図柄画像を停止表示させた後、奥側の第2表示パネル1400bにおいて左図柄列1153aまたは右図柄列1153cで装飾図柄画像を停止表示させても良い。

30

【1217】

図296～図298は、第1特殊モード演出の第4変形例について説明する図である。本変形例では、実施形態における第1特殊モード演出と同様に、第2表示パネル1400bに背景画像HKMが表示される(図296(B))。そして、実施形態における第1特殊モード演出と異なり、まず、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに装飾図柄画像が停止表示され、その後、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに装飾図柄画像が停止表示される(図296(A))。図296の例では、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aに、装飾図柄画像として6図柄画像S6が停止表示され、右図柄列1153cに6図柄画像S6とはリーチ態様を構成しない7図柄画像S7が停止表示されている。なお、第1表示パネル1400aの中図柄列1153bでは、装飾図柄画像の高速変動表示が継続されている。また、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aに表示されている装飾図柄画像と遊技者から見て重なり合う領域は、透明状態CLRに制御されている(図296(B))。

40

【1218】

図297には、図296のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図297のフレーム画像では、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aにおい

50

て、装飾図柄画像が低速変動表示される（図297（B））。図297に示す画像では、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aにおいて、7図柄画像S7が左図柄列1153aの図柄停止位置に到達する直前の様子が示されている。一方、第1表示パネル1400aでは、第2表示パネル1400bにおいて低速変動表示されている7図柄画像S7と遊技者から見て重なり合う領域が図297（A）において破線で示すように透明状態CLRに制御されていく。この結果、第1表示パネル1400aにおいて停止表示されている6図柄画像S6は、上部から徐々に透明状態CLRに制御されていく。この結果、図297（A）に示す時点では、第1表示パネル1400aにおいて停止表示されている6図柄画像S6は下側の僅かな部分のみしか表示されていない。このように、第2表示パネル1400bにおいて低速変動表示されている7図柄画像S7と遊技者から見て重なり合う領域が第1表示パネル1400aにおいて徐々に透明状態CLRに制御されていくに従い、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6は消去されていくことになる。

10

20

30

40

50

【1219】

なお、図297のフレーム画像において、右図柄列1153cの表示内容は、第1表示パネル1400a、第2表示パネル1400bともに、図296のフレーム画像と同一である。また、図297のフレーム画像において、第1表示パネル1400aの中図柄列1153bで装飾図柄の高速変動表示が継続されている。図297のフレーム画像の正面視認画面は、奥側の第2表示パネル1400bにおいて左図柄列1153aに7図柄画像S7が低速変動表示を経て停止表示されるにつれて、手前側の第1表示パネル1400aにおいて左図柄列1153aに停止表示された6図柄画像S6が消去されていき、下部のみしか見えなくなったように感じられる（図297（C））。

【1220】

図298は、図297に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が表示されている。図297の状態に続いて、図298のフレーム画像の第1表示パネル1400aでは、左図柄列1153aに停止表示されていた装飾画像が完全に消去され、消去された領域は透明状態CLRに制御される（図298（A））。一方、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aには、7図柄画像S7が左図柄列1153aの図柄停止位置に停止表示される（図298（B））。ここで、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aの図柄停止位置と、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aの図柄停止位置とは、遊技者から見て互いに重なり合う位置である。この状態で、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに停止表示されている装飾図柄画像（図298の例では、7図柄画像S7）とリーチ態様を形成する装飾図柄画像（図298の例では、7図柄画像S7）が、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示されたこととなる。

【1221】

この後、上記実施形態と同様に、第2表示パネル1400bでは、リーチ態様の成立を示唆するフラッシュ画像FLSが表示される（図294（B））。フラッシュ画像FLSの表示に続いて、上記実施形態と同様に、第2表示パネル1400bの上側領域B3は、全体が透明状態CLRに制御される（図295（B））。そして、図298のフレーム画像において、第2表示パネル1400bに表示されていた背景画像と、装飾図柄画像（左図柄列1153aに停止表示されている7図柄画像S7）は、第1表示パネル1400aに表示される（図295（A））。その結果、第1表示パネル1400aには、背景画像が表示されると共に、左図柄列1153aに停止表示された7図柄画像S7と、右図柄列1153cに停止表示された7図柄画像S7と、中図柄列1153bに高速変動表示された装飾図柄とが集約して表示される。

【1222】

その後、上記実施形態と同様に、変動パターンに対応するリーチ成立後演出が表示される。リーチ成立後演出の後、最終的に左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cに、大当たり図柄組合せまたは外れ図柄組合せが停止表示され、当該変動の特別抽選結果が遊技者に通知される。

【 1 2 2 3 】

以上説明した第1特殊モード演出の第4変形例によれば、第1表示パネル1400aにおける変動表示において、リーチが成立しない表示が一度行われた(図296)後、さらに、第2表示パネル1400bにおいて、上方から異なる種類の装飾図柄画像が移動してきて、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示される(図297~図298)。そして、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止した装飾図柄画像は消去される。このため、遊技者に一度リーチが成立しなかったにも拘わらず、もう一度リーチになるチャンスがあるように感じさせることができる。

【 1 2 2 4 】

上述したパターンに加えて、図298において、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに停止表示される装飾図柄画像を、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに停止表示されている装飾図柄画像とリーチ態様を構成しない装飾図柄画像(例えば、8図柄画像58)としても良い。この場合、さらに続いて、図297~図298に示す態様と同様の態様で、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに装飾図柄画像の低速変動表示及び停止表示を行うと共に、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに表示されていた装飾図柄画像を消去(透明状態CLRに制御)しても良い。

10

【 1 2 2 5 】

こうすれば、2回目のリーチチャンスにおいてもリーチが成立しない。そして、第2表示パネル1400bにおいて、上方から異なる種類の装飾図柄画像が移動してきて、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示される。そして、第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに停止した装飾図柄画像は消去される。このため、遊技者に2度に亘るチャンスでリーチが成立しなかったにも拘わらず、3回目のリーチチャンスがあるように感じさせることができる。そして、2つの表示パネルを用いているため、第2表示パネル1400bに新たに装飾図柄画像を停止表示し、それに連動して第1表示パネル1400aに既に停止した装飾図柄画像を消去するシンプルな演出であっても、奥行き感を遊技者に感じさせることによって、臨場感があり、遊技者の期待感を高揚させる演出が実現することができる。

20

【 1 2 2 6 】

このシンプルな演出とすることによって、3回に亘るリーチチャンスを表示するにも拘わらず、変動時間が長くなることを抑制して、遊技の時間効率を向上することができる。この結果、遊技の時間効率を重視する遊技者にフラストレーションを感じさせることなく、遊技者を楽しませる臨場感があると共に、通常モードにおける変動とはっきりと差別化された特殊モード演出を実現することができる。

30

【 1 2 2 7 】

なお、本変形例において、2回目のリーチチャンスにおいて、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに装飾図柄画像を停止表示するのではなく、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに装飾図柄画像を停止表示して、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに停止表示されていた装飾図柄画像を消去するパターンを用いても良い。このパターンを用いる場合には、さらに、2回目のリーチチャンスにおいて、第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに装飾図柄を停止表示すると共に、2回目のリーチチャンスにおいてリーチを成立させず、3回目のリーチチャンスにおいて、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aに装飾図柄画像を停止表示するパターンを用意するのが好ましい。このようにしても、3回のリーチチャンスがあることを遊技者に認識させることができる。

40

【 1 2 2 8 】

なお、上述した3回リーチチャンスのあるように遊技者に感じさせる演出表示パターン(上述したパターンA~パターンDまでの演出表示パターンのいずれかを用いた演出表示パターン:3回リーチチャンスパターンとも呼ぶ)は、リーチ時点大当たり確定演出において用いられても良い。リーチ時点大当たり確定演出は、特別図柄抽選結果がハズレである場合には必ずリーチ態様が表示されない演出表示パターンを用い、特別図柄抽選結果が

50

大当たりである場合に限って、リーチ態様が表示される演出表示パターンを用いることである。これにより、リーチ時点大当たり確定演出が採用されている変動では、リーチ態様が表示された時点で大当たりであることが遊技者に報知されることになる。

【 1 2 2 9 】

リーチ時点大当たり確定演出では、遊技者は、リーチがかかることを強く願いながら演出表示パターンを見守る。このときに、3回リーチチャンスパターンが演出表示パターンとして表示されると、遊技者は1回の変動につき最大で3回に亘りリーチが成立することを強く願うことになるので、1回の変動あたりの遊技者の興奮度を高め、遊技者を遊技にのめりこませることができる。また、リーチ態様が表示された時点で大当たりが確定である場合、比較的、演出表示パターンが単調になりがちであるが、上述した3回リーチチャンスパターンは、3度に亘るリーチチャンスを2枚の表示パネルを用いて臨場感にあふれた態様で実現可能であるので、リーチ時点大当たり確定演出中の遊技が単調になることを抑制することができる。

10

【 1 2 3 0 】

例えば、所定の変動回数（抽選回数：例えば8回）のみ確変機能を動作させるいわゆる回数切り確変（いわゆるST）を採用したパチンコ機において、所定の確変変動回数のうちの全部または一部（例えば8回のうち後半の4回）の変動にリーチ時点大当たり確定演出を採用する。そして、当該パチンコ機において、リーチ時点大当たり確定演出が採用されている変動のうち全部または一部に上述した3回リーチチャンスパターンを用いても良い。そして、リーチ時点大当たり確定演出が採用されている複数回の変動のうち、3回リーチチャンスパターン以外の変動では、リーチチャンスが少ない演出表示パターン（例えば、通常の1回のみリーチチャンスがある演出表示パターン）が用いられても良い。このとき、3回リーチチャンスパターンにおいてリーチ態様が表示された後に続く演出表示時間を短くして変動時間全体を通常時（非確変時）より短くすることが好ましい。より好ましくは、リーチ態様が表示された直後（例えば、0.5秒～1.5秒程度）に最終停止図柄を停止させ、大当たりを報知することが好ましい。こうすれば、回数切り確変中においてリーチ時点大当たり確定演出が採用されている変動では、変動を効率良く消化できるため、回数切り確変中の大当たりが連続するいわゆる連チャン大当たりに要する時間を短くでき、連チャン大当たりによる出玉速度を向上できる上に、3度に亘るリーチチャンスを2枚の表示パネルを用いて臨場感にあふれた態様で実現できる3回リーチチャンスパターンにより、遊技者の気持ちを高揚させる機会（リーチチャンス＝大当たりであるため）を増加させることができる。

20

30

【 1 2 3 1 】

この場合には、3回リーチチャンスパターンが表示された変動において大当たりとなる確率が、リーチチャンスが少ない演出表示パターン（例えば、通常の1回のみリーチチャンスがある演出表示パターン）が表示された変動において大当たりとなる確率より高く設定することが好ましい。例えば、3回リーチチャンスパターンが表示された変動において大当たりとなる確率は、50%程度であっても良いし、100%（確定）で合っても良い。こうすれば、遊技者の「大当たりになるのでは」という感覚と、実際に大当たりになる確率とを整合させることができる。

40

【 1 2 3 2 】

上記回数切り確変を採用したパチンコ機は、例えば、通常時大当たり確率1/99、確変機能作動時大当たり確率1/9であり、確変機能作動回数が全ての大当たり後8回の仕様が採用され得る。

【 1 2 3 3 】

あるいは、通常時（非確変時）において、演出表示パターンの初期に「リーチになったら大当たり」などの文字表示を表示して遊技者に報知した上で、リーチ時点大当たり確定演出を行い、当該演出において3回リーチチャンスパターンを用いても良い。この場合、例えば、リーチ時点大当たり確定演出を複数回の変動に亘って行い、当該複数回の変動のうちの一部に上述した3回リーチチャンスパターンを用いても良い。その場合、当該リー

50

手時点大当たり確定演出が行われる複数回の変動のうち、3回リーチチャンスパターン以外の変動では、リーチチャンスが少ない演出表示パターン（例えば、通常の1回のみリーチチャンスがある演出表示パターン）が用いられても良い。そして、3回リーチチャンスパターンが表示された変動において大当たりとなる確率が、リーチチャンスが少ない演出表示パターン（例えば、通常の1回のみリーチチャンスがある演出表示パターン）が表示された変動において大当たりとなる確率より高く設定することが好ましい。こうすれば、遊技者の「大当たりになるのでは」という感覚と、実際に大当たりになる確率とを整合させることができる。

【1234】

また、リーチ時点大当たり確定演出において3回リーチチャンスパターンが表示される変動では、変動の初期、具体的には変動開始から1回目のリーチチャンスまでの間に当該変動が3回リーチチャンスパターンであることを報知することとしても良い。報知手段は、特定の報知音を出力することでも良いし、特定のキャラクタを表示することでも良いし、文字を表示することであっても良い。こうすれば、3回リーチチャンスパターンの到来を遊技者は速やかに察知できるので、より早い段階で遊技者に高揚感を与えることができる。

10

【1235】

・第2特殊モード演出

複数の特殊モード演出のうちの一つである第2特殊モード演出について図299～図312を参照して説明する。図299～図312において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容（正面視認画面）の図を示す。

20

【1236】

図299～図305は、本実施形態における第2特殊モード演出の一パターンとして液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図299～図305は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図299～図305を図番に従って見ていくことで、第2特殊モード演出の一パターンとしてとしての動画像の内容を把握できる。

30

【1237】

なお、第1表示パネル1400aの下側領域B2に表示されている保留表示及び本装飾図柄1157は、本演出の間、常に同じ領域に表示されたままである。また、第2表示パネル1400bの下側領域B4は、第2特殊モード演出の間、常に透明状態CLRに制御されたままである。このため、図299～図312では、第1表示パネル1400aの下側領域B2及び第2表示パネル1400bの下側領域B4の図示を省略し、以下では、第1表示パネル1400aの上側領域B1の表示内容、及び、第2表示パネル1400bの上側領域B3の表示内容についてのみ詳細に説明する。

【1238】

図299～図305に示す第2特殊モード演出の一パターンは、通常モードにおける変動が終了し、第2特殊モードにおける変動が開始される際、すなわち、通常モードから第2特殊モードへの移行時の変動において表示されるパターンである。当該パターンにおいて、変動開始時は、図299に示すように、直前の変動において各図柄列1153a、1153b、1153cに停止した図柄と、通常モードにおける背景画像、具体的にはビルや車などが描写された画像が第1表示パネル1400aの上側領域B1に表示されたままである（図299(A)）。なお、この時点では、第2表示パネル1400bの上側領域B3は、全体が透明状態CLRに制御された状態である（図299(B)）。図299のフレーム画像の正面視認画面は、第1表示パネル1400aに表示された内容そのものとなる（図299(C)）。

40

【1239】

図300には、図299のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図30

50

0に示す時点では、第1表示パネル1400aにおいて、各図柄列1153a、1153b、1153cで装飾図柄の高速変動表示が行われる(図300:縦の3本線)。図300に示すフレーム画像の他の表示内容は、図299のフレーム画像の表示内容と同一である。

【1240】

図301には、図300のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図301に示したように、装飾図柄の高速変動表示が開始されて所定時間経過した後、第1表示パネル1400aの上側領域B1において背景画像が消去され、背景画像が表示されていた領域は透明状態CLRに制御される(図301(A))。第1表示パネル1400aには、装飾図柄画像のみが表示される。これと同時に、第2表示パネル1400bに、図300において第1表示パネル1400aに表示されていた通常モードの背景画像とは全く異なり、上述した第1特殊モードとも全く異なる背景画像BGZが第2表示パネル1400bの上側領域B3に表示される(図301(B))。具体的には、第2表示パネル1400bに表示される背景画像BGZは、図301(B)に示すように、宇宙空間の画像であり、宇宙空間に宇宙船SPSが存在している画像である。図301のフレーム画像の正面視認画面は、遊技者から見て保留表示がされた下側領域より奥側に上側領域の背景画像が沈み込んでいるように見える(図301(C))。一方で、図301のフレーム画像の正面視認画面は、装飾図柄画像の高速変動表示が遊技者から見て浮かび上がって見える。

10

【1241】

図300に示す状態から図301に示す状態に移行すると、背景画像が、遊技者から見て、手前側から奥側に沈み込んだように見える。その結果、遊技者に「遊技のモードが変わった」ということをはっきり認識させることができる。なお、第2特殊モードで行われる変動のうち、最初の変動以外の変動、すなわち、2回目以降の第2特殊モードの変動では、図299~図300に示す変動の開始時から、第2表示パネル1400bに図301に示すような背景画像及び装飾図柄が表示されていても良い。また、この場合、第1表示パネル1400aの上側領域B1は、図299~図300に示す変動の開始時から、透明状態CLRに制御されていることが好ましい。こうすることで、遊技者に「第2特殊モードが継続している」ということをはっきりと認識させることができる。

20

【1242】

図302には、図301のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。また、図303には、図302のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図301に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて、左図柄列1153aに装飾図柄画像が低速変動表示され(図302(A))、その後、左図柄列1153aに装飾図柄画像が停止表示される(図303(A))。図303に示す例では、8図柄画像S8が左図柄列1153aに停止表示されている。図301のフレーム画像から図303のフレーム画像に至るまでの間、中図柄列1153b及び右図柄列1153cでは、装飾図柄画像の高速変動表示が継続されている(図302(A)、図303(A))。図301のフレーム画像から図303のフレーム画像に至るまでの間、第2表示パネル1400bでは、宇宙船SPSが航行する宇宙空間を表す背景画像BGZの動画が継続されている(図302(B)、図303(B))。また、第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aにおいて低速変動表示または停止表示された装飾図柄画像と遊技者から見て重なり合う領域が透明状態CLRに制御される(図302(B)、図303(B))。図301、図302のフレーム画像の正面視認画面は、装飾図柄画像が左図柄列1153aに低速変動表示及び停止表示される様が遊技者から見て手前側に浮かび上がって見える。

30

40

【1243】

図304には、図303のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図303に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて、左図柄列1153aに停止表示された装飾図柄画像とはリーチ態様を構成しない装飾図柄画像が右図柄列1

50

153cに低速変動表示を経て停止表示される(図304(A))。図304に示す例では、7図柄画像S7が右図柄列1153cに停止表示されている。なお、図304のフレーム画像では、第1表示パネル1400aの中図柄列1153bにおいて、装飾図柄画像の高速変動表示が継続されている(図304(A))。図304のフレーム画像では、第2表示パネル1400bでは、宇宙船SPSが航行する宇宙空間を表す背景画像BGZの動画が継続されている(図304(B))。また、第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aにおいて低速変動表示または停止表示された装飾図柄画像と遊技者から見て重なり合う領域が透明状態CLRに制御される(図304(B))。このように制御することで、低速変動表示または停止表示された装飾図柄画像が、背景画像BGZと重なり合って遊技者に視認されることを避け、装飾図柄画像をはっきりと明るく見やすく表示することができる。

10

【1244】

図305には、図304のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図304に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて、最終停止図柄として、中図柄列1153bに装飾図柄画像が低速変動表示を経て停止表示される(図305(A))。図305に示す例では、7図柄画像S7が中図柄列1153bに停止表示されている。最終停止図柄が停止表示されると、本演出表示パターンは終了される。図305のフレーム画像では、第2表示パネル1400bでは、宇宙船SPSが航行する宇宙空間を表す背景画像BGZの動画が継続されている(図305(B))。また、第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aにおいて停止表示された装飾図柄画像と遊技者から見て重なり合う領域が透明状態CLRに制御される(図305(B))。

20

【1245】

以上説明した第2特殊モード演出の一パターンによれば、まず、変動開始後、背景画像が全く異なる背景画像になると同時に背景画像が遊技者から見て手前側の第1表示パネル1400aから奥側の第2表示パネル1400bに移る(図300~図301。このため、遊技者は、はっきりと通常モードとは異なるモードに移行したことを認識させることができる。

【1246】

第2特殊モード演出の上述した一パターンは、リーチ態様が成立せずに、外れを通知する装飾図柄の組合せ(外れ図柄組合せ)が表示されて変動が終了するリーチ非成立パターンである。第2特殊モード演出では、この他に、リーチ態様が成立するリーチパターンが存在する。以下、リーチ態様が成立するリーチパターンとして、第1のリーチパターンと第2のリーチパターンの2種類について説明する。図306~310は、第2特殊モード演出における第1のリーチパターンとして液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

30

【1247】

図306には、第1のリーチパターンの開始直後(変動開始直後)のフレーム画像が示されている。図306のフレーム画像では、第1表示パネル1400aにおいて、各図柄列1153a、1153b、1153cで装飾図柄の高速変動表示が行われる(図306(A):縦の3本線)。また、第2表示パネル1400bにおいて、宇宙空間を示す背景画像BGZが表示されるとともに、上述した宇宙船SPSに代えて、タコに似た形状を有する生命体の画像(生命体画像)BLが画面の中央付近に表示される(図306(B))。図306のフレーム画像の正面視認画面は、遊技者から見て保留表示がされた下側領域より奥側に上側領域の背景画像が沈み込んでいるように見える(図306(C))。一方で、図306のフレーム画像の正面視認画面は、装飾図柄画像の高速変動表示が遊技者から見て浮かび上がって見える。

40

【1248】

図307には、図306のフレーム画像から複数フレーム後のフレーム画像が示されている。図306のフレーム画像に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて装飾図柄の変動表示は消去され、代わって第1表示パネル1400aにおいて、略中央位

50

置に配置された透過部画像 T B と、上側領域 B 1 の残りの領域を覆うカバー画像 R J とが表示される (図 3 0 7 (A))。透過部画像 T B を表示する領域は、透明状態 C L R に制御され、カバー画像 R J を表示する領域は、比較的濃い色が表示され不透明状態 (透視不可状態) にされている (図 3 0 7 (A))。ここで、カバー画像 R J の色は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a においてカバー画像 R J が表示されている領域を介して、遊技者が第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容を視認 (透視) できない程度の濃い色 (透明度が低い色) とされる。本実施形態では、カバー画像 R J は黒色である。

【 1 2 4 9 】

図 3 0 7 のフレーム画像では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、図 3 0 6 のフレーム画像と同様に、背景画像 B G Z 及び生命体画像 B L が表示される (図 3 0 7 (B))。なお、生命体画像 B L は、生命体画像 B L の少なくとも一部分が第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における透過部画像 T B と遊技者から見て重なり合う領域に表示される。

10

【 1 2 5 0 】

図 3 0 7 の正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a においてカバー画像 R J が表示されている領域については、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容のみが視認可能となり、奥側にある第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容は視認できない画像となる (図 3 0 7 (C))。なお、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において透過部画像 T B が表示されている領域については、透過部画像 T B を介して第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容が視認可能となる。この結果、図 3 0 7 の正面視認画面は、透過部画像 T B を介して、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された背景画像 B G Z の一部、及び、生命体画像 B L の一部が視認可能である。

20

【 1 2 5 1 】

図 3 0 8 には、図 3 0 7 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 0 7 のフレーム画像の後、生命体画像 B L は、図 3 0 7 (B) において矢印で示すように、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の下方に移動表示された後に第 2 表示パネル 1 4 0 0 b から消去される (図 3 0 8 (B))。その結果、生命体画像 B L は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において透過部画像 T B が表示されている領域と遊技者から見て重なり合う領域から、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a においてカバー画像 R J が表示されている領域と遊技者から見て重なり合う領域へ移動表示された後、消去されることになる。

【 1 2 5 2 】

図 3 0 8 の正面視認画面では、透過部画像 T B を介して見えていた生命体画像 B L は、遊技者から視認できなくなり、透過部画像 T B を介しては背景画像 B G Z のみが遊技者から視認できる状態になる (図 3 0 8 (C))。

30

【 1 2 5 3 】

透過部画像 T B を介して見えていた生命体画像 B L が、遊技者から視認できなくなった直後に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のカバー画像 R J 上には、方向選択肢画像 D I が表示される (図 3 0 8 (A))。本実施形態では、方向選択肢画像 D I は、右と左との 2 つの選択肢を示している。また、方向選択肢画像 D I は、当該 2 つの選択肢をパチンコ機 1 に備えられた左サブボタン 3 7 2 L または右サブボタン 3 7 2 R のいずれかを押下して選択することを遊技者に促すメッセージを含んでいる。さらに、左サブボタン 3 7 2 L または右サブボタン 3 7 2 R の画像を含むボタン画像 B T N が第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のカバー画像 R J に表示される (図 3 0 8 (A))。

40

【 1 2 5 4 】

図 3 0 9 には、図 3 0 8 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 0 8 に示す状態に続いて、遊技者が左サブボタン 3 7 2 L または右サブボタン 3 7 2 R のいずれかを押した場合には、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、遊技者により押下された方向に透過部画像 T B が移動表示される。一方、遊技者が左サブボタン 3 7 2 L または右サブボタン 3 7 2 R のいずれも押さなかった場合には、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a が抽選等によって定めた方向に透過部画像 T B が移動表示される。図 3 0 9 に示す例では、透過部画像 T B が左方向に移動した場合の例を

50

示している（図309（A））。このとき、移動方向を示す矢印画像DXが、第1表示パネル1400aに表示される。

【1255】

第2表示パネル1400bでは、透過部画像TBが移動表示される方向が決まった後、透過部画像TBが移動表示を終えて、図309（A）に示す状態が表示される前に、図309（A）に示す移動表示後の透過部画像TBと遊技者から見て重なり合う領域を含む領域に生命体画像BLが表示される（図309（B））。この結果、正面視認画面では、透過部画像TBの移動表示に伴って、透過部画像TBを介して生命体画像BLが遊技者に視認可能になる（図309（C））。この結果、遊技者が左サブボタン372Lまたは右サブボタン372Rのいずれかを押した場合には、遊技者が自ら生命体画像BLの隠れている方向を当てたように感じさせることができる。

10

【1256】

図310には、図309にフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図309に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて、カバー画像RJが消去され、第1表示パネル1400aは全体が透明状態CLRに制御される（図310（A））。その結果、正面視認画面は、第2表示パネル1400bに表示された表示内容そのものとなる（図310（C））。第2表示パネル1400bでは、弾丸が生命体画像BLに向かって飛んでいく様を示すように弾丸画像BLTが表示され、弾丸によって生命体画像BLが破壊された様を示す爆発画像BNGが表示される（図310（B））。これにより、遊技者は、透過部画像TBを移動させて生命体画像BLを見つけて生命体画像BLを射止めることに成功する、という演出を視認することになる。

20

【1257】

図310に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cのそれぞれで装飾図柄画像の高速変動表示がなされる（図示省略）。その後、上述したリーチ非成立パターンの説明において参照した図301～図304に示す態様と同様の態様にて、第2表示パネル1400bに背景画像BGZを表示しつつ、第1表示パネル1400aにおいて左図柄列1153aと、右図柄列1153cに装飾図柄画像が停止表示される。ただし、上述したリーチ非成立パターンと異なり、本パターンでは、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aと右図柄列1153cに同一種類の装飾図柄画像が停止してリーチ態様が表示される（図示省略）。

30

【1258】

第1表示パネル1400aにリーチ態様が表示されると、第1特殊モードにおけるリーチ態様の表示（図294、図295）と同様に、第2表示パネル1400bに表示されていた背景画像BGZとリーチ態様とが第1表示パネル1400aに集約して表示される。そして、第2表示パネル1400bに表示されていた背景画像BGZは消去される（全体が透明状態CLRに制御される。）その後、変動パターンに対応するリーチ成立後演出が表示される。リーチ成立後演出については後述するが、リーチ成立後演出の後、最終的に左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cに、大当たり図柄組合せまたは外れ図柄組合せが停止表示され、当該変動の特別抽選結果が遊技者に通知される。

40

【1259】

続いて、第2特殊モード演出における第2のリーチパターンについて図311及び図312を参照して説明する。図311及び図312は、第2特殊モード演出における第2のリーチパターンとして液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。

【1260】

第2のリーチパターンは、図306～図310を参照して説明した第1のリーチパターンと、図306のフレーム画像から図308のフレーム画像に至るまでは、上述したパターンと同じであるのでその説明を省略する。

【1261】

50

図311には、第2のリーチパターンにおいて、図308に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図308に示す状態に続いて、遊技者が左サブボタン372Lまたは右サブボタン372Rのいずれかを押した場合には、第1表示パネル1400aにおいて、遊技者により押下された方向に透過部画像TBが移動表示される。一方、遊技者が左サブボタン372Lまたは右サブボタン372Rのいずれも押さなかった場合には、第1表示パネル1400aにおいて、周辺制御MPU4140aが抽選等によって定めた方向に透過部画像TBが移動表示される。図311に示す例では、透過部画像TBが右方向に移動した場合の例を示している(図311(A))。このとき、移動方向を示す矢印画像DX2が、第1表示パネル1400aに表示される。

【1262】

第2表示パネル1400bでは、透過部画像TBが移動表示される方向が決まった後、透過部画像TBが移動表示を終えて、図311(A)に示す状態が表示される前に、図311(A)に示す移動表示後の透過部画像TBと遊技者から見て重なり合う領域以外の領域に生命体画像BLが表示される(図311(B))。この結果、正面視認画面では、透過部画像TBの移動表示がなされても、透過部画像TBを介して生命体画像BLを遊技者は視認することができない(図311(C))。この結果、遊技者が左サブボタン372Lまたは右サブボタン372Rのいずれかを押した場合には、遊技者が自ら生命体画像BLの隠れている方向を外してしまったように感じさせることができる。

【1263】

図312には、図311にフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図311に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて、カバー画像RJが消去され、第1表示パネル1400aは全体が透明状態CLRに制御される(図311(A))。その結果、正面視認画面は、第2表示パネル1400bに表示された表示内容そのものとなる(図312(C))。第2表示パネル1400bでは、生命体画像BLが図311に示す状態から画面上方に向かって移動表示され(図312(B))、その後、画面外に消えていく様が表示される。これにより、遊技者は、透過部画像TBを移動させても生命体画像BLを見つけることができずに生命体画像BLを逃がしてしまう、という演出を視認することになる。

【1264】

図312に示す状態に続いて、第1表示パネル1400aにおいて、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cのそれぞれで装飾図柄画像の高速変動表示がなされる(図示省略)。その後、上述したリーチ非成立パターンの説明において参照した図301~図304に示す態様と同様の態様にて、第2表示パネル1400bに背景画像BGZを表示しつつ、第1表示パネル1400aにおいて左図柄列1153aと、右図柄列1153cに装飾図柄画像が停止表示される。ただし、上述したリーチ非成立パターンと異なり、本パターンでは、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aと右図柄列1153cとに同一種類の装飾図柄画像が停止表示されてリーチ態様が表示される(図示省略)。リーチ態様が表示されると、第1特殊モードにおけるリーチ態様の表示(図294、図295)と同様に、第1表示パネル1400aに背景画像BGZとリーチ態様とが集約して表示される。その後、変動パターンに対応するリーチ成立後演出が表示される。リーチ成立後演出については後述するが、リーチ成立後演出の後、最終的に左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cに、大当たり図柄組合せまたは外れ図柄組合せが停止表示され、当該変動の特別抽選結果が遊技者に通知される。

【1265】

第2特殊演出モードでは、リーチ非成立パターン、第1のリーチパターン、第2のリーチパターンのうちのいずれか一つのパターンを用いて、リーチ成立前演出が行われる。

【1266】

上述した第1のリーチパターンは、生命体画像BLの破壊に成功する様が表示されるため、生命体画像BLの破壊に失敗する様が表示される第2のリーチパターンよりも大当たり期待度が高いと遊技者は感じやすい。このため、第1のリーチパターンを表示する変動

10

20

30

40

50

にて大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ成立後演出に発展する確率は、第2のリーチパターンを表示する変動にて大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ成立後演出に発展する確率より高く設定されることが好ましい(例えば、2倍程度)。こうすれば、遊技者の感覚と、実際に大当たりになる確率、及び/または、比較的大当たり期待度の高いリーチ成立後演出に発展する確率とを整合させることができる。例えば、上述のとおり、第2特殊モード演出は、第2種入賞通知コマンドが示す先行判定結果が、通常当たり、確変当たり1、確変当たり2、小当たり、リーチA、リーチBのいずれかの場合に行われる場合がある。すなわち、第2特殊モード演出は、先行判定結果が通常ハズレである場合には行われないので、第2特殊モードにおける $m+1$ 回の変動では、少なくとも先行判定の対象となった変動においてリーチは成立することになる。ここで、先行判定の対象となった変動において、先行判定結果が、通常当たり、確変当たり1、確変当たり2、小当たり、リーチAのいずれかであった場合には、第1リーチパターンを表示して当該変動の演出を行い、先行判定結果が、リーチBであった場合には、第2リーチパターンを表示して当該変動の演出を行うこととしても良い。

【1267】

以上説明した第2特殊モード演出の一パターンによれば、まず、変動開始後、背景が全く異なる背景になると同時に背景及び装飾画像の変動表示が遊技者から見て手前側の第1表示パネル1400aから奥側の第2表示パネル1400bに移る(図299~図301)。このため、遊技者は、はっきりと通常モードとは異なるモードに移行したことを認識させることができる。

【1268】

そして、第1リーチパターンでは、遊技者に、大当たりや大当たり期待度の高いリーチ成立後演出を自ら引き寄せたと感じさせることができる。また、第1リーチパターン及び第2リーチパターンでは、図308に示すように、第2表示パネル1400bに表示された表示内容を、第1表示パネル1400aのカバー画像RJで覆い隠すように表示することで(図308(A))、たとえ、実際には第2表示パネル1400bにはタコキャラクタ画像TKが表示されていなくても(図308(B))、遊技者は奥側の第2表示パネル1400bにはタコキャラクタ画像TKが左右どちらかに表示されているはずだと信じさせることができる。例えば、一枚の表示パネルを用いて、図308に示すようなカバー画像RJを表示すると、タコキャラクタ画像TKはパネルから消去されてしまっていることがはっきりと認識できる扁平な画像となってしまうので、遊技者にはカバー画像RJの奥側にタコキャラクタ画像TKが隠れていると信じることができず、出来レースと感ぜられる興ざめな演出となってしまう。

【1269】

- ・第2特殊モード演出の変形例：
- ・第1変形例：

上記した第1のリーチパターン(図306~図310)及び第2のリーチパターン(図311、図312)の両方または片方と同様の演出を行ったうえでリーチが成立しないリーチ非成立パターンをさらに用意しても良い。例えば、第2のリーチパターンの両方または片方と同様の演出を行ったうえでリーチが成立しないリーチ非成立パターンを用意し、第1のリーチパターンと同様の演出を行ったうえでリーチが成立しないリーチ非成立パターンを用意しないこととしても良い。こうすれば、図310に示す生命体画像BLの破壊に成功する様が表示された場合は、その時点でリーチ確定ということになり、図312に示す生命体画像BLの破壊に失敗する様が表示された場合は、その時点ではリーチの成立は確定しないこととなる。こうすれば、図308に示すタイミングで、遊技者に、「生命体画像BLが存在する方向を当てたい」と強く感じさせることができるため、遊技性の幅を広げることができる。

【1270】

- ・第2変形例：

上記第1のリーチパターンにおいて、図308に示すフレーム画像において、第2表示パネル1400bの右半分側、または、左半分側の領域であって、透過部画像TBと遊技者(正面)から見て重なり合う領域を除く部分に生命体画像BLを予め表示しても良い。そして、遊技者が左サブボタン372Lまたは右サブボタン372Rのいずれかを押下することにより、右側及び左側のいずれか一方を選択した場合には、図309に示すフレーム画像において、遊技者が選択した方向に透過部画像TBを移動することにしても良い。この場合には、遊技者が生命体画像BLの表示されている方向を選択した場合には、上述した第1のリーチパターンのように、生命体画像BLで表される生命体の破壊に成功する様の演出が表示される。一方、遊技者が生命体画像BLの表示されていない方向を選択した場合には、上述した第1のリーチパターンのように、生命体画像BLで表される生命体の破壊に失敗する様の演出が表示される。

10

【1271】

図308に示すフレーム画像で、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの透過部画像TBと遊技者から見て重なり合う領域を除く部分に生命体画像BLを予め表示するとき、正面から比較的大きく(例えば、パネル中心線から40度~70度程度)視点をずらして斜めから見た場合には、透過部画像TBを介して視認可能な領域(図228参照)に少なくとも生命体画像BLの一部が位置するように生命体画像BLを表示することが好ましい。こうすれば、遊技者に対して、透過部画像TBの移動方向を選択する際に、視点を左右に変えながら、透過部画像TBを介して生命体画像BLを覗き見る(探す)楽しみを与えることができる。この結果、パチンコ機1に新たな遊技性を付加することができる。

20

【1272】

・第3特殊モード演出

複数の特殊モード演出のうちの一つである第3特殊モード演出について図313~図317を参照して説明する。図313~図317において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容(正面視認画面)の図を示す。

【1273】

図313~図317は、本実施形態における第3特殊モード演出の一パターンとして液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図313~図317は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図313~図317を図番に従って見ていくことで、第3特殊モード演出の一パターンとしてとしての動画像の内容を把握できる。

30

【1274】

通常モードにおける変動が終了し、第3特殊モードにおける変動が開始される際、すなわち、通常モードから第3特殊モードへの移行時の変動においては、上述した図299のフレーム画像から図300に示すフレーム画像に至るまでの動画は上述した第2特殊モード演出と同じである。すなわち、直前の変動において各図柄列1153a、1153b、1153cに停止表示された装飾図柄画像と、通常モードにおける背景画像が第1表示パネル1400aに表示された(図299(A))後、第1表示パネル1400aにおいて、各図柄列1153a、1153b、1153cで装飾図柄の高速変動表示が行われる(図300(A))。

40

【1275】

図313には、図300のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図313に示したように、装飾図柄の高速変動表示が開始されて所定時間経過した後、第1表示パネル1400aにおいて背景画像が消去され、背景画像が表示されていた領域は透明状態CLRに制御される(図313(A))。第1表示パネル1400aには、装飾図柄画像のみが表示される。これと同時に、第2表示パネル1400bに、図299において第1表示パネル1400aに表示されていた通常モードの背景画像とは全く異なり

50

、上述した第1特殊モードと第2特殊モードとも全く異なる背景画像HKBが第2表示パネル1400bの上側領域B3に表示される(図313(B))。具体的には、第2表示パネル1400bに表示される背景画像HKBは、図313(B)に示すように、キッチンルームに女性WONが座っている画像である。図313のフレーム画像の正面視認画面は、遊技者から見て奥側に背景画像が沈み込んでいるように見える(図313(C))。一方で、図313のフレーム画像の正面視認画面は、装飾図柄画像の高速変動表示が遊技者から見て浮かび上がって見える。

【1276】

図314は、第3特殊モード演出の一場面を示すフレーム画像である。第3特殊モード演出では、第1表示パネル1400aにおいて装飾図柄が高速変動表示されている最中に、当該装飾図柄画像の変動表示が突然消去され(図314(A))、第2表示パネル1400bに文字TEXが表示される場面が挿入される(図314(B))。この場面では、第1表示パネル1400aは、全体が透明状態CLRに制御される(図314(A))。また、第2表示パネル1400bでは、文字TEXの背景画像HKBは、単色(例えば、黒色)で塗りつぶされた画像となる(図314(B))。図314の正面視認画面は、第2表示パネル1400bに表示された内容そのものとなる(図314(C))。図314の正面視認画面は、奥行き感がなく、扁平な表示となる。

【1277】

図315には、図314に続く場面のフレーム画像である。図314に続く状態では、再び、第1表示パネル1400aにおいて装飾図柄画像の高速変動表示が開始される(図315(A))。そして、第2表示パネル1400bには、図313における背景画像HKBの場面に続く動画の一番面が背景画像HKBとして表示される(図315(B))。図315(B)の例では、図313の背景画像と同じキッチンルームに男性の画像BMNが表示された背景画像HKBが示されている。図315のフレーム画像の正面視認画面は、遊技者から見て奥側に背景画像が沈み込んでいるように見える(図315(C))。一方で、図313のフレーム画像の正面視認画面は、装飾図柄画像の高速変動表示が遊技者から見て浮かび上がって見える。なお、図示は省略するが、以後、図314に示すような文字TEXが一枚の表示パネルだけを用いて扁平に表示される場面と、図315に示すような装飾図柄画像の高速変動表示が遊技者から見て浮かび上がって見える2枚の表示パネルを活用した奥行き感のある場面とが、2~3回繰り返される。

【1278】

その後、第2特殊モードでのリーチ非成立パターンの説明において参照した図301~図304に示す態様と同様の態様にて、第2表示パネル1400bに背景画像HKBを表示しつつ、第1表示パネル1400aにおいて左図柄列1153aと、右図柄列1153cに装飾図柄画像が停止する。図316の例では、左図柄列1153aと右図柄列1153cに同一種類の装飾図柄画像が停止してリーチ態様が表示される(図316(C))。ここで、図示は省略するが、左図柄列1153aと右図柄列1153cに異なる種類の装飾図柄画像が停止した場合(リーチ非成立の表示)には、その後、中図柄列1153bに装飾図柄画像が停止表示されて変動が終了される。

【1279】

図316のようにリーチ態様が表示されると、その直後に、第1表示パネル1400aに通常モードの背景画像HKBがリーチ態様の表示と共に表示され(図317(A))、第2表示パネル1400bは全体が透明状態CLRに制御される(図317(B))。すなわち、図316のフレーム画像では、リーチ態様と、背景画像が、それぞれ第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとに分離して表示されていたが、図317のフレーム画像は、これらが集約して表示される。その後、変動パターンに対応するリーチ成立後演出が表示される。リーチ成立後演出については後述するが、リーチ成立後演出の後、最終的に左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cに、大当たり図柄組合せまたは外れ図柄組合せが停止表示され、当該変動の特別抽選結果が遊技者に通知される。

10

20

30

40

50

【 1 2 8 0 】

以上説明した第3特殊モードのリーチ成立前演出によれば、奥行き感のある場面と、扁平な場面とが交互に表示されることになる。この結果、遊技者に、第3特殊モード演出を極めて特異な演出であると感じさせ、第3特殊モードでの大当たり期待度は高いものと感じさせることができる。

【 1 2 8 1 】

ところで、その後のリーチ成立後演出（例えば、スーパーリーチ（後述する両面リーチなど））は、第1表示パネル1400aにその演出内容の全てを表示し、第2表示パネル1400bは全体が透明状態CLRに制御された状態で開始される。すなわち、リーチ成立後演出のうち少なくともリーチ態様の表示と連続する開始部分は第1表示パネル1400aのみで表示する（例えば、図391）。上記第3特殊モード演出では、背景画像と、装飾図柄とが、第1表示パネル1400aと、第2表示パネル1400bとに分離していたものを、第1表示パネル1400aに集約表示してリーチ成立前演出を終了している。このように最終的には、第1表示パネル1400aのみで背景画像とリーチ態様を表示させるので、その後のリーチ成立後演出（例えば、スーパーリーチ（後述する両面リーチなど））の表示との繋がりを向上し、リーチ態様の表示からその後の演出表示への発展時の不自然さを解消することができる。

【 1 2 8 2 】

また、リーチ態様の表示が第2表示パネル1400bに表示されたままで、その後のリーチ成立後演出についても第2表示パネル1400bで表示すると、他種類用意されたリーチ成立後演出の開始部分について、第2表示パネル1400b用の画像データを別個に用意する必要がある。通常モードでは、リーチ態様の表示が第1表示パネル1400aで表示されるので、リーチ成立後演出も第1表示パネル1400aにて表示される。そうすると、他種類用意されたリーチ成立後演出の開始部分について第2表示パネル1400b用の画像データと第1表示パネル1400a用の画像データとを別個に用意するので画像データが膨大になり、周辺制御基板4140のメモリ容量が大量に必要となるおそれがある。本実施形態では、通常モードであっても特殊モードであっても一つの画面で最終的にリーチ成立態様を表示させて、リーチ成立後演出の開始部分について、第1表示パネル1400a用の画像データだけ用意すればよいので、周辺制御基板4140に搭載すべきメモリ容量を抑制することができる。

【 1 2 8 3 】

- ・第3特殊モード演出の変形例：
- ・第1変形例：

上記実施形態の第3特殊モード演出において、文字TEXを含む扁平な画像の表示（図314）は、第2表示パネル1400bに表示されているが、第1表示パネル1400aに表示されても良い。この場合でも上記実施形態の第3特殊モード演出同様の効果を奏する。

【 1 2 8 4 】

〔画面カット予告〕

第1演出例：

周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において決定された変動パターンが所定のリーチ演出を含む場合であって、変動タイプが「通常」である場合には、上述した通常リーチ成立前演出の他にリーチ成立前演出として画面カット予告を選択する場合がある。この画面予告について、図318～図328を参照して説明する。

【 1 2 8 5 】

図318～図328において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容（正面視認画面）の図を示す。

【 1 2 8 6 】

10

20

30

40

50

図318～図328は、本演出例に画面カット予告演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図318～図328は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図318～図328を図番に従って見ていくことで、画面カット予告演出としての動画像の内容を把握できる。

【1287】

画面カット予告演出では、まず、図318に示すように、左図柄列1153a、中図柄列1153b、及び、右図柄列1153cにおいて、それぞれ装飾図柄が高速変動表示される。装飾図柄の高速変動表示は、上述同様に、縦の3本線で表現している。なお、図318以降の図319～図328についても、装飾図柄が高速変動表示を行っている場合には、その様子を縦の3本線で表現している。また、図318に示すように、第1表示パネル1400aでは、背景画像HKAが表示される。この背景画像HKAは、ビルディングを見上げた様子を描写した画像となっている。第2表示パネル1400bでは、全領域が透明状態CLRに制御される。従って、図318(C)に示すように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの表示内容と同じように、背景画像HKAが示される。

10

【1288】

図319は、図318のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図318の状態と比較して、図319の第1表示パネル1400aでは、背景画像HKAを分割するように、右辺から下辺に亘って直線状に示されるカット線CUT1が表示される。また、図319の第2表示パネル1400bは、全領域が透明状態CLRに制御されたままである。カット線CUT1は、濃さ(明度)が一樣な青色である。従って、図319(C)に示すように、正面視認画面は、背景画像HKAにカット線CUT1が追加された様子が示される。

20

【1289】

図320は、図319のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図319の状態と比較して、図320の第1表示パネル1400aでは、カット線CUT1に代えてカット線CUT2が表示されると共に、背景画像HKAにおいて、カット線CUT2と背景画像HKAの右辺及び下辺とで囲まれる右下領域AR1が割れて、破片となった複数の破片画像PCE1が表示される。このカット線CUT2は、青色のグラデーション画像となっており、背景画像HKA側から右下領域AR1に向けて徐々に明るく(透明度が高く、または、薄く)なっている。破片画像PCE1には、背景画像HKAの一部がそれぞれ表される。

30

【1290】

また、図319の状態と比較して、図320の第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aを重ね合わせた場合に、第1表示パネル1400aのカット線CUT2に対応する部分に、カット線CUT3が表示され、第1表示パネル1400aの右下領域AR1に対応する右下領域AR2に、背景画像HKBが表示されると共に、背景画像HKBにおいて第1表示パネル1400aの破片画像PCE1と対応する部分が透明状態CLRに制御される。カット線CUT3は、青色のグラデーション画像であり、第2表示パネル1400bにおいて、背景画像HKB(右下領域AR2)側から、右下領域AR2以外の領域である左側領域AR3に向けて徐々に薄く(明るく)なっている。背景画像HKBは、建物の前に存在し、パチンコ機1の演出で主役的な男性を表している。従って、図320(C)に示すように、正面視認画面は、右下領域AR1や右下領域AR2と対応する右下領域において、第2表示パネル1400bに表示された背景画像HKBを背景として破片画像PCE1が示され、当該右下領域を除く左側領域に、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKAが示されると共に、背景画像HKAと背景画像HKBとの境界部分にカット線CUT2とカット線CUT3とが重なることによって明度が略一様に表現される青色のカット線CUT4が示される。なお、表示パネルにおいて、透明状態CLRの領域と、画像(キャラクタ画像、背景画像、装飾図柄など)が表示される領域との境界の線をエッジ線EDで示している。以下では、領域と領域との境界の線をエッジ線EDとして示す。

40

50

【 1 2 9 1 】

図 3 2 1 は、図 3 2 0 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 2 0 の状態と比較して、図 3 2 1 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、カット線 C U T 2 及び破片画像 P C E 1 が消去されると共に、背景画像 H K A を分割するように背景画像 H K A 上を通る直線であって、カット線 C U T 1 と同様な直線から成るカット線 C U T 5 が上辺から下辺に向けて右下がりに表示される。また、図 3 2 0 の状態と比較して、図 3 2 1 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、右下領域 A R 2 に背景画像 H K B の表示が継続されているが、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a を重ね合わせた場合に、カット線 C U T 5 と対応する部分が、透明状態 C L R に制御される。従って、図 3 2 1 (C) に示すように、正面視認画面は、右下領域 A R 1 や右下領域 A R 2 と対応する右下領域に、背景画像 H K B が示され、当該右下領域以外の領域に、背景画像 H K A が示されると共に、背景画像 H K A を分割するようにカット線 C U T 5 が示される。

10

【 1 2 9 2 】

図 3 2 2 は、図 3 2 1 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 2 1 の状態と比較して、図 3 2 2 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、カット線 C U T 5 に代えてカット線 C U T 6 が表示されると共に、背景画像 H K A において、カット線 C U T 6 と背景画像 H K A の右辺及び下辺とで囲まれる右上領域が割れて、破片となった複数の破片画像 P C E 2 が表示される。この右上領域と右下領域 A R 1 とを合わせた領域を合体領域 A R 4 とも呼ぶ。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、合体領域 A R 4 では、破片画像 P C E 2 及びカット線 C U T 6 の表示領域以外では、透明状態 C L R に制御される。このカット線 C U T 6 において、右下領域 A R 1 に位置する部分は、カット線 C U T 5 と同様な直線から成り、背景画像 H K A に隣接する部分（右下領域 A R 1 以外の部分）は、上記カット線 C U T 2 と同様な青色のグラデーション画像となっており、背景画像 H K A 側から合体領域 A R 4（右上領域）に向けて徐々に薄くなっている。カット線 C U T 6 において、グラデーション部分を除く部分を実線部分とも呼ぶ。破片画像 P C E 2 には、背景画像 H K A の一部がそれぞれ表される。

20

【 1 2 9 3 】

また、図 3 2 1 の状態と比較して、図 3 2 2 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a を重ね合わせた場合に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a におけるカット線 C U T 6 のグラデーション部分に対応する部分に、カット線 C U T 7 が表示され、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の合体領域 A R 4 に対応する合体領域 A R 5 に、背景画像 H K B が表示されると共に、背景画像 H K B において第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の破片画像 P C E 2 と対応する部分、C U T 6 の実線部分に対応する部分、及び、合体領域 A R 5 以外の領域である左側領域 A R 6 が透明状態 C L R に制御されている。カット線 C U T 7 は、青色のグラデーション画像であり、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、背景画像 H K B（合体領域 A R 5）側から、左側領域 A R 6 に向けて徐々に薄くなっている。従って、図 3 2 2 (C) に示すように、正面視認画面は、合体領域 A R 4 や合体領域 A R 5 と対応する合体領域において、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示される背景画像 H K B を背景に破片画像 P C E 2 が示され、当該合体領域以外の領域（左側領域 A R 6 に対応する領域）に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示される背景画像 H K A が示されると共に、カット線 C U T 6 のグラデーション部分とカット線 C U T 7 とが重なることによって表現される直線 G R D 1 を含む青色のカット線 C U T 8 が示される。

30

40

【 1 2 9 4 】

図 3 2 3 は、図 3 2 2 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 2 2 の状態と比較して、図 3 2 3 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、カット線 C U T 6 及び破片画像 P C E 2 が消去されると共に、背景画像 H K A を分割するように背景画像 H K A 上を通る直線であって、カット線 C U T 1 と同様な直線から成るカット線 C U T 8 が上辺から左辺に向けて左下がりに表示される。また、図 3 2 2 の状態と比較して、図 3 2 1 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、合体領域 A R 5 に背景画像 H K B の表示が継続されているが、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a を重ね合わせた場合に、カット線 C U T 8 と対応

50

する部分が、透明状態 C L R に制御される。従って、図 3 2 3 (C) に示すように、正面視認画面は、合体領域 A R 4 や合体領域 A R 5 と対応する合体領域において、背景画像 H K B が示され、当該合体領域以外の領域（第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の左側領域 A R 6 に対応する領域）に、背景画像 H K A が示されると共に、背景画像 H K A を分割するようにカット線 C U T 8 が示される。

【 1 2 9 5 】

図 3 2 4 は、図 3 2 3 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 2 3 の状態と比較して、図 3 2 4 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、カット線 C U T 8 に代えてカット線 C U T 9 が表示されると共に、背景画像 H K A において、カット線 C U T 9 と背景画像 H K A の左辺及び上辺とで囲まれる左上領域が割れて、破片となった複数の破片画像 P C E 3 が表示される。この左上領域と合体領域 A R 4 とを合わせた領域を合体領域 A R 7 とも呼ぶ。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、合体領域 A R 7 では、破片画像 P C E 3 及びカット線 C U T 9 の表示領域以外では、透明状態 C L R に制御される。このカット線 C U T 9 において、合体領域 A R 4 に位置する部分は、カット線 C U T 8 と同様な直線から成り、背景画像 H K A に隣接する部分（合体領域 A R 4 以外の部分）は、上記同様な青色のグラデーション画像となっており、背景画像 H K A 側から合体領域 A R 7（左上領域）に向けて徐々に薄くなっている。カット線 C U T 9 において、グラデーション部分を除く部分を実線部分とも呼ぶ。破片画像 P C E 3 には、背景画像 H K A の一部がそれぞれ表される。

10

【 1 2 9 6 】

また、図 3 2 3 の状態と比較して、図 3 2 4 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a を重ね合わせた場合に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a におけるカット線 C U T 9 のグラデーション部分に対応する部分に、カット線 C U T 1 0 が表示され、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の合体領域 A R 7 に対応する合体領域 A R 8 に、背景画像 H K B が表示されると共に、背景画像 H K B において第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の破片画像 P C E 3 と対応する部分、カット線 C U T 9 の実線部分に対応する部分、及び、合体領域 A R 8 以外の領域である左下領域 A R 9 が透明状態 C L R に制御される。カット線 C U T 1 0 は、青色のグラデーション画像であり、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、背景画像 H K B（合体領域 A R 8）側から、左下領域 A R 9 に向けて徐々に薄くなっている。従って、図 3 2 4 (C) に示すように、正面視認画面は、合体領域 A R 7 や合体領域 A R 8 と対応する合体領域において、背景画像 H K B を背景に破片画像 P C E 3 が示され、当該合体領域以外の領域（第 2 表示パネル 1 4 0 0 b における左下領域 A R 9 に対応する領域）に、背景画像 H K A が示されると共に、カット線 C U T 9 のグラデーション部分とカット線 C U T 1 0 とが重なることによって表現される直線 G R D 2 を含む青色のカット線 C U T 1 1 が示される。

20

30

【 1 2 9 7 】

図 3 2 5 は、図 3 2 4 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 2 4 の状態と比較して、図 3 2 5 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、カット線 C U T 9 及び破片画像 P C E 3 が消去されると共に、カット線 C U T 1 2 を表示し、左図柄列 1 1 5 3 a の装飾図柄（5 図柄 S 5、6 図柄 S 6）が低速変動を開始した様子を表示している。カット線 C U T 1 2 は、カット線 C U T 1 と同じ位置に配置される。このカット線 C U T 1 2 において、背景画像 H K A に隣接する部分は、上述したような、背景画像 H K A 側から右下領域 A R 1 に向けて徐々に薄くなる青色のグラデーション画像となっており、合体領域 A R 7 に位置する部分は、カット線 C U T 1 と同様な直線となっている。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、合体領域 A R 7 では、装飾図柄（5 図柄 S 5、6 図柄 S 6）、及び、カット線 C U T 1 2 の表示領域以外では、透明状態 C L R に制御される。カット線 C U T 1 2 において、グラデーション部分を除く部分を実線部分とも呼ぶ。

40

【 1 2 9 8 】

また、図 3 2 4 の状態と比較して、図 3 2 5 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a を重ね合わせた場合に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a におけるカット線

50

CUT 12 のグラデーション部分に対応する部分に、カット線 CUT 13 が表示され、合体領域 AR 8 に、背景画像 HKB の表示が継続されると共に、背景画像 HKB において、第 1 表示パネル 1400 a の装飾図柄と対応する部分、及び、直線 CU 12 の実線部分に対応する部分が透明状態 CLR に制御されている。カット線 CUT 12 は、青色のグラデーション画像であり、第 2 表示パネル 1400 b において、背景画像 HKB (合体領域 AR 8) 側から、左下領域 AR 9 に向けて徐々に薄くなっている。従って、図 325 (C) に示すように、正面視認画面は、合体領域 AR 7 や合体領域 AR 8 と対応する合体領域に示される背景画像 HKB、または、当該合体領域以外の領域 (左下領域 AR 9 に対応する領域) に示される背景画像 HKA を背景として、左図柄列 1153 a における低速変動中の装飾図柄 (5 図柄 S5、6 図柄 S6) が示されると共に、背景画像 HKA と背景画像 HKB との境界部分を通る直線であって、カット線 CUT 12 のグラデーション部分とカット線 CUT 13 とが重なることによって表現される直線 GRD 3 を含む青色のカット線 CUT 14 が示される。

10

【1299】

図 326 は、図 325 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 325 の状態と比較して、図 326 の第 1 表示パネル 1400 a では、カット線 CUT 12 が消去されると共に、背景画像 HKA が完全に割れて、破片となった破片画像 PCE 4 が表示される。左図柄列 1153 a における装飾図柄の低速変動は継続されている。破片画像 PCE 4 には、背景画像 HKA の一部がそれぞれ表示される。また、図 325 の状態と比較して、図 326 の第 2 表示パネル 1400 b において、第 1 表示パネル 1400 a を重ね合わせた場合に、装飾図柄及び破片画像 PCE 4 とそれぞれ対応する領域を除いて、背景画像 HKB が全領域を用いて表示される。なお、背景画像 HKB において、当該装飾図柄及び破片画像 PCE 4 とそれぞれ対応する領域は、透明状態 CLR に制御される。従って、図 326 (C) に示すように、正面視認画面は、第 2 表示パネル 1400 b に表示された背景画像 HKB を背景として、左図柄列 1153 a において低速変動中の装飾図柄 (中図柄列 1153 b や右図柄列 1153 c で高速変動中の装飾図柄)、及び、破片画像 PCE 4 が示される。

20

【1300】

図 327 は、図 326 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 326 の状態と比較して、図 327 の第 1 表示パネル 1400 a では、破片画像 PCE 4 が消去され、背景画像 HKA は表示されず、左図柄列 1153 a を低速変動中の装飾図柄と、中図柄列 1153 b 及び右図柄列 1153 c を高速変動中の装飾図柄のみが表示される。また、図 326 の状態と比較して、図 327 の第 2 表示パネル 1400 b では、第 1 表示パネル 1400 a を重ね合わせた場合に、図 326 の第 1 表示パネル 1400 a で表示されていた破片画像 PCE 4 と対応した場所も背景画像 HKA が表示される。第 1 表示パネル 1400 a の装飾図柄に対応する領域は、透明状態 CLR の制御が継続されている。従って、図 327 (C) に示すように、正面視認画面は、第 2 表示パネル 1400 b に表示された背景画像 HKB を背景として、低速変動または高速変動中の装飾図柄のみが示される。

30

【1301】

図 328 は、図 327 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 327 の状態と比較して、図 328 の第 1 表示パネル 1400 a では、背景画像 HKA が再表示されると共に、左図柄列 1153 a において 7 図柄 S7 が停止表示され、右図柄列 1153 c においても 7 図柄 S7 が停止表示されて、リーチ状態を形成した様子が表示される。また、第 2 表示パネル 1400 b では、全領域が再び透明状態 CLR に制御される。従って、図 328 (C) に示すように、正面視認画面は、第 1 表示パネル 1400 a の表示内容と同じように、背景画像 HKG を背景として、7 図柄 S7 を用いたリーチ状態が示される。この後、リーチ演出 (リーチ成立後演出) が行われる。

40

【1302】

ところで、上述した画面カット予告演出は、図 318 ~ 図 328 に示すように、次のよ

50

うな4つの工程を経ている。その後は、リーチ状態を報知し、リーチ演出（リーチ成立後演出）へと移行する。

第1工程：まず、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKAが、カット線CUT1（図319参照）によってカットされることで、第1表示パネル1400aより後方の第2表示パネル1400bに表示された背景画像HKBの一部が出現する（図320参照）。

第2工程：次に、背景画像HKAが、カット線CUT5（図321参照）によってカットされることで、さらに背景画像HKBの一部がさらに出現する（図322、図323参照）。

第3工程：さらに、背景画像HKAが、カット線CUT8（図323参照）によってカットされることで、大部分の背景画像HKBが出現する（図324、図325参照）。

第4工程：背景画像HKAが、最後にカット線CUT14（図325参照）によってカットされることで、すべての背景画像HKAが消え、背景画像としては背景画像HKBのみが出現した状態となる（図326、図327参照）。

【1303】

しかし、本演出例の画面カット予告演出は、上述した演出に限られず、上記第1工程、上記第2工程、及び、上記第3工程のそれぞれにおいて、次の工程に移行せず、リーチ状態を報知後、リーチ演出へと移行する演出表示パターンが存在する。例えば、本演出例の画面カット予告演出は、上記第3工程において、背景画像HKAが、カット線CUT8（図323参照）によってカットされることによって、大部分の背景画像HKBが出現した後、第4工程へと移行せず（すなわち、それ以上背景画像HKAをカットせず）、直ちに装飾図柄を用いてリーチ状態を形成させ、リーチ演出へと移行する演出表示パターンが存在する。なお、この場合、上記第2工程は、上記第1工程を経て実現され、上記第3工程は、上記第2工程を経て実現される。

【1304】

上述した画面カット予告演出において、上記第1工程までを経る画面カット予告演出を第1工程カット演出とも呼び、上記第2工程までを経る画面カット予告演出を第2工程カット演出とも呼び、上記第3工程までを経る画面カット予告演出を第3工程カット演出とも呼び、上記第4工程までを経る画面カット予告演出を第4工程カット演出（背景画像HKAがすべて消去）とも呼ぶ。

【1305】

ここで、或る変動パターンに対応する大当たり信頼度（以下では、変動パターン信頼度とも呼ぶ）について説明する。この変動パターン信頼度は、当該変動パターンに基づく演出表示を、遊技者が目にした時の信頼度（大当たり期待度）であり、以下のように特定される。すなわち、図213、図215、図217～図221のテーブルには、大当たり用変動パターンと、ハズレ用変動パターンとが登録されており、変動パターン信頼度は、大当たり用変動パターンが選択される確率XAと、当該大当たり用変動パターンと同じ種類の演出表示を規定するハズレ用変動パターンが選択される確率YAとを用いて、以下の式で、算出される（確率XA及び確率YAについては、上記テーブルから求まる）。

$$\text{変動パターン信頼度} = X A / (X A + Y A)$$

なお、「同じ種類の演出表示」は、同一の演出表示に限らず、装飾図柄の変動時間がほぼ同じであると共に、演出の主要部が同じである演出表示（例えば、後述するリーチ演出表示や特殊演出表示等）を含み、所定領域の色の相異や所定キャラの登場など、いわゆる、チャンスアップ演出が異なる演出表示も含む。例えば、図218の表の番号20の演出表示（実写リーチA当り）と、図220の表の番号94の演出表示（実写リーチAハズレ）とは、同じ種類の演出表示（実写リーチA）を規定している。従って、変動パターン信頼度は、当該変動パターンに基づく演出表示（リーチ演出表示や特殊演出表示等）にかかる大当たり信頼度、言い換えれば、当該変動パターンに基づく演出表示（リーチ演出表示や特殊演出表示等）を遊技者が見た時の見かけ上の大当たり信頼度であるとも言える。

【1306】

本実施形態では、周辺制御MPU4140aは、外部通常状態及び外部有利状態において、変動タイプが通常の場合には、変動パターンに応じて、「画面カット予告演出」を行う否かを決定する。周辺制御MPU4140aは、変動パターン毎にグループ分けされたカット予告演出振り分けテーブルLLL（図示せず）を用いて、その決定を行う。このカット予告演出振り分けテーブルLLLは、周辺制御基板4140に設けられる。

【1307】

本実施形態では、カット予告演出振り分けテーブルLLLは、各変動パターンを、変動パターン信頼度の高い順に並べ、その順に従って区分されるL（Lは2以上の自然数）個のサブテーブルを含んでいる。この場合、サブテーブルのうち、最も変動パターン信頼度の高い変動パターンが集まるサブテーブルを、テーブル番号Lと呼び、変動パターン信頼度の次に高い変動パターンが集まるサブテーブルを、テーブル番号（L-1）と呼び、変動パターン信頼度がその次に高い変動パターンが集まるサブテーブルを、テーブル番号（L-2）と呼び、この法則で、各サブテーブルのテーブル番号を呼ぶ。従って、テーブル番号1のサブテーブルは、最も変動パターン信頼度が低い変動パターンが集まるサブテーブルである。

10

【1308】

各サブテーブルは、第1工程カット演出～第4工程カット演出と、乱数とが対応付けられており、サブテーブルごとに、それら演出の振り分け率が異なっている。すなわち、各サブテーブルにおいて、テーブル番号が大きいほど、第M工程カット演出（Mは1、2、3、4のいずれか）において、Mの値が大きい第Mカット演出が選択される確率が高くなるように設定されている。例えば、各サブテーブルは、テーブル番号が大きいほど、第4工程カット演出が選択される率が高くなるように設定されている。

20

【1309】

従って、主制御MPU4100aによって、変動パターン信頼度が高い変動パターンが選択されるほど、Mの値が大きい第Mカット演出が選択されることとなる。言い換えれば、第1表示パネル1400aにおける背景画像HKAの表示領域が減れば減るほど、第2表示パネル1400bにおける背景画像HKBの表示領域が拡大すればするほど、大当たりとなる確率が高くなっている。すなわち、周辺制御MPU4140aを含む周辺制御基板4140は、第Mカット演出を選択した場合に、大当たりとなる確率が、第（M-1）カット演出を選択した場合に、大当たりとなる確率よりも高くなるように構成されている。

30

【1310】

以上のようにすれば、上述した第M工程カット演出の出現時（例えば、第4工程カット演出の出現時）には、第（M-1）工程カット演出の出現時（例えば、第3工程カット演出の出現時）と比較して、大当たり信頼度の高いリーチ演出に移行する確率を高くすることができる。その結果、上記画面カット予告演出の出現時において、上記工程数が増えれば増えるほど、すなわち、背景画像HKAが割れて（消えて）背景画像HKBの露出が増えれば増えるほど、遊技者に対して大当たりへの期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することが可能となる。そして、この場合、2つのパネル画像間で背景画像の移り変わりが行われており、すなわち、第1表示パネル1400aの背景画像HKAが割れる動作（消える動作）と、第2表示パネル1400bにおける背景画像HKBの露出動作とが並行して行われているので、背景画像HKBの露出動作をダイナミックに表現することができ、背景画像HKAが割れて背景画像HKBが露出することによってもたらされる大当たりへの期待感を飛躍的に高めることができる。

40

【1311】

また、以上のように、上述した画面カット予告演出では、各表示パネルにおいて、明暗の配置が逆転したグラデーション画像を遊技者から見て重なる位置にそれぞれ配置するようにしている。このようにすれば、正面視認画面において、略様な明度のカット線として表示することが可能となると共に、所定の間隔をあけて配置された2つの表示パネルで当該カット線を形成することによって、当該カット線に奥行き感を持たせることがで

50

き、視覚的に強調することが可能となる。

【 1 3 1 2 】

なお、上記画面カット予告演出では、第M工程カット演出（Mは1、2、3、4のいずれか）を経て、リーチ状態を報知し、リーチ演出（リーチ成立後演出）へと移行する態様、すなわち、背景画像HKAが割れて背景画像HKBが表示される工程をM回繰り返す態様を含んでいるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第MN工程カット演出（MNは、5以上の整数）を経て、リーチ状態を報知し、リーチ演出（リーチ成立後演出）へと移行する態様、すなわち、背景画像HKAが割れて背景画像HKBが表示される工程をMN回繰り返す態様を含んでいてもよい。この場合もMNの値が大きいほど、第MN工程カット演出における大当たり信頼度が向上するようにすればよい。このようにすれば、画面カット予告演出の出現時において、より上記工程数が増えるので、より遊技者に対して大当たりへの期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することが可能となる。そして、この場合、第1表示パネル1400aの背景画像HKAが割れる動作（消える動作）と、第2表示パネル1400bにおける背景画像HKBの露出動作とが並行して行われている回数が増えるので、背景画像HKBの露出動作をよりダイナミックに表現することができ、背景画像HKAが割れて背景画像HKBが露出することによってもたらされる大当たりへの期待感をさらに飛躍的に高めることができる。

10

【 1 3 1 3 】

第2演出例：

以下に、画面カット予告演出の第2演出例を説明する。本演出例における周辺制御MPU4140aは、画面カット予告演出の上記第1演出例と同様に、主制御基板4100において決定された変動パターンが所定のリーチ演出を含む場合であって、変動タイプが「通常」である場合には、上述した通常リーチ成立前演出の他にリーチ成立前演出として画面カット予告演出を選択する場合がある。本演出例における画面カット予告演出では、表示パネルにおけるグラデーション画像の表示方法が第1演出例のグラデーション画像の表示方法と異なる。その他の点については、同様であり、説明は省略する。本演出例の画面カット予告演出について、図329を参照して説明する。

20

【 1 3 1 4 】

図329は、図320に示す演出シーンと同じタイミングで示される演出シーンを表す図である。なお、図329において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容（正面視認画面）の図を示す。

30

【 1 3 1 5 】

本演出例では、図329に示すように、グラデーション画像の表示位置以外は、図320と同様である。具体的には、本演出例においても、第1表示パネル1400aにおいて、カット線CUT2であるグラデーション画像（本演出例では、グラデーション画像AAとも呼ぶ）の表示位置は、図320(A)と同様である。第1表示パネル1400aにおいて、グラデーション画像AAの表示領域を第1領域ARN1とも呼び、グラデーション画像AAの下辺を下辺AASとも呼び、グラデーション画像AAの上辺を上辺AAUとも呼ぶ。グラデーション画像AAは、背景画像HKA側から右下領域AR1に向けて徐々に明るく（薄く、または、透明度が高く）なっており、言い換えれば、上辺AAUから下辺AASに向けて徐々に明るく（薄く、または、透明度が高く）なっている。この場合、グラデーション画像AAにおいて、上辺AAUは、暗い（濃い、または、透明度が低い）線となっている。

40

【 1 3 1 6 】

一方、本演出例では、第2表示パネル1400bにおいて、遊技者から見て第1表示パネル1400aのグラデーション画像AA（第1領域ARN1）と重なる領域（以下では、第2領域とも呼ぶ）ARN2に隣接した領域（以下では、第3領域とも呼ぶ）ARN3に、カット線CUT3であるグラデーション画像（本演出例では、グラデーション画像B

50

Bとも呼ぶ)を表示させる。グラデーション画像BBの下辺を下辺BBSとも呼び、グラデーション画像BBの上辺を上辺BBUとも呼ぶ。グラデーション画像BBは、背景画像HKB(右下領域AR2)側から、右下領域AR2以外の領域である左側領域AR3に向けて徐々に明るくなっており、言い換えれば、下辺BBSから上辺BBUに向けて徐々に明るくなっている。この場合、グラデーション画像BBにおいて、下辺BBSは、暗い(濃い、または、透明度が低い)線となっている。

【1317】

従って、図329(C)に示すように、正面視認画面は、グラデーション画像AAとグラデーション画像BBとが重ならず隣接して示され、詳しくは、グラデーション画像AAの下辺AAS(明るい(透明度が高い)態様)と、グラデーション画像BBの上辺BBU(明るい(透明度が高い)態様)とが隣接して示される。その結果、正面視認画面におけるグラデーション画像は、グラデーション画像AAとグラデーション画像BBによって、暗い(透明度が低い)態様(グラデーション画像AAの上辺AAU付近)から、明るい(透明度が高い)態様となり(グラデーション画像AAの下辺AAS、または、グラデーション画像BBの上辺BBU付近)、再び、暗い(透明度が低い)態様(グラデーション画像BBの下辺BBS)となっている。

10

【1318】

ここで、一般的に、所定平面において奥行き感のある画像を表現する際には、手前に見えるものを明るく(薄く)して、奥に見えるものを暗く(濃く)し、奥側に影があるように見せることで、当該画像において奥行き感を表現することが行われる。このような表現方法を、以下では、一般奥行き創出表現技法とも呼ぶ。

20

【1319】

ところで、上記実施形態のごとく、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを用いて、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKAにおいて、奥行き感を表現しようとした場合に、上記一般奥行き創出表現技法を用いると、すなわち、背景画像HKAを薄くする(背景画像HKAの透明度を高める)と、背景画像HKAが透けたように見え、背景画像HKAが認識できなくなるおそれがあり、背景画像HKAにおいて奥行き感を表現できないおそれがあった。

【1320】

そこで、本演出例では、背景画像HKAと背景画像HKBとの間に、上述のごとく、グラデーション画像(グラデーション画像AA及びグラデーション画像BB)を表示するようにしている。このようにすれば、遊技者に対して、手前と奥の表示パネルにそれぞれ示される濃い線、すなわち、第1表示パネル1400aに表示されたグラデーション画像AAの上辺AAUと、第2表示パネル1400bに表示されたグラデーション画像BBの下辺BBSとを認識させ、軽い奥行き感を抱かせることができる。そして、グラデーション画像AAの上辺AAU(濃い線)からグラデーション画像BBへ向けて、及び、グラデーション画像BBの下辺BBS(濃い線)からグラデーション画像AAへ向けて、それぞれ徐々に薄くなるグラデーション態様となっていることで、グラデーション画像AAの上辺AAUとグラデーション画像BBの下辺BBSとの間に、中間層があるかのごとく、遊技者の脳内で脳内補完が行われる。その結果、遊技者に対して、グラデーション画像AAの上辺AAUと、グラデーション画像BBの下辺BBSとの間に明確な奥行き感を抱かせることができ、これに伴い、背景画像HKAにおいて奥行き感を表現することが可能となる。

30

40

【1321】

なお、本演出例は、図320に示す演出シーンと同じタイミングで示される演出シーンで説明したが、本発明はこれに限られるものではなく、図322、図324、図325等に示す演出シーンと同じタイミングで示される演出シーンに、本演出例におけるグラデーション画像の表示方法を適用するようにしてもよい。このようにしても上記効果を奏することが可能となる。

【1322】

50

[ステップアップ予告]

周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において決定された変動パターンが所定のリーチ演出を含む場合であって、変動タイプが「通常」である場合には、上述した通常リーチ成立前演出の他にリーチ成立前演出として、ステップアップ予告を選択する場合がある。このステップアップ予告について、図330～図359を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1は、4パターンのステップアップ予告を有しており、これらをステップアップ予告A、ステップアップ予告B、ステップアップ予告C、ステップアップ予告Dとして、以下にそれぞれ説明する。なお、ステップアップ予告Aは、図330～図336を用いて、ステップアップ予告Bは、図337～図342を用いて、ステップアップ予告Cは図343～図350を用いて、ステップアップ予告Dは、図350～図359を用いて、それぞれ説明を行う。図330～図359において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容(正面視認画面)の図を示す。

10

【1323】

< ステップアップ予告A >

図330～図336は、本演出例にステップアップ予告A演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図330～図336は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図330～図336を図番に従って見ていくことで、ステップアップ予告A演出としての動画像の内容を把握できる。

20

【1324】

このステップアップ予告A演出は、上述の画面カット予告演出で説明した図318のごとく、背景画像を背景として、左図柄列、中図柄列、及び、右図柄列において、それぞれ装飾図柄が高速変動表示している状態から発展して実現される。

【1325】

図330は、ステップアップ予告A演出の突入時の様子を説明するための図である。まず、ステップアップ予告A演出では、図330に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、表示領域が、3行3列のマトリクス状に9分割され、分割された各領域に1つのパネル画像が表示される。これらパネル画像の色は、薄いグレーで示される。分割された領域をそれぞれ分割領域とも呼ぶ。また、図330に示すように、 i 行 j 列の分割領域を分割領域 A_{ij} ($i = 1 \text{ or } 2 \text{ or } 3, j = 1 \text{ or } 2 \text{ or } 3$)とも呼ぶ。各分割領域 A_{ij} のパネル画像において、分割領域 A_{11} 、分割領域 A_{12} 、分割領域 A_{13} 、分割領域 A_{21} 、分割領域 A_{22} 、分割領域 A_{23} 、分割領域 A_{31} 、分割領域 A_{32} 、分割領域 A_{33} の順に、T、H、E、M、A、T、R、I、Xの文字が表示されている。各分割領域 A_{ij} のパネル画像上には、星状画像HSが表示されている。

30

【1326】

なお、以下では、第2表示パネル1400bにおいて、遊技者から見て第1表示パネル1400aの各分割領域 A_{ij} とそれぞれ対応する領域を、分割領域 B_{ij} とする。例えば、第2表示パネル1400bにおいて、分割領域 A_{11} と対応する領域を分割領域 B_{11} とし、分割領域 A_{22} に対応する領域を分割領域 B_{22} とする。さらに、以下では、正面視認画面において、第1表示パネル1400aの各分割領域 A_{ij} (第2表示パネル1400bにおける各分割領域 B_{ij})にそれぞれ対応する領域を、分割領域 C_{ij} とする。例えば、正面視認画面において、分割領域 A_{11} に対応する領域を分割領域 C_{11} とし、分割領域 A_{22} に対応する領域を分割領域 C_{22} とする。

40

【1327】

また、第2表示パネル1400bは、透明状態CLRに制御される。従って、図330(C)に示すように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの分割領域 A_{ij} に対応する分割領域 C_{ij} に表示されたパネル画像がそれぞれ示される。

【1328】

50

図 3 3 1 は、図 3 3 0 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 3 0 の状態と比較して、図 3 3 1 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 2 1 において、「M」の文字が示されるパネル画像が消去され、透明状態 C L R に制御される。また、図 3 3 0 の状態と比較して、図 3 3 1 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 2 1 に、パチンコ機 1 の演出で悪玉キャラである男性が表示される。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、分割領域 B 2 1 以外の領域は、透明状態 C L R が継続される。従って、図 3 3 1 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 3 0 の状態と比較して、9 つのパネル画像のうち、分割領域 C 2 1 のパネル画像に代わって、分割領域 C 2 1 に悪玉キャラである男性が出現したように示される。このようにすれば、悪玉キャラの男性は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がめくられて悪玉キャラが出現する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。

10

【 1 3 2 9 】

図 3 3 2 は、図 3 3 1 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 3 1 の状態と比較して、図 3 3 2 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 2 3 において、「T」の文字が示されるパネル画像が消去され、透明状態 C L R に制御されると共に、分割領域 A 2 2 における「A」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図 3 3 1 の状態と比較して、図 3 3 2 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 2 3 に、パチンコ機 1 の演出で、上記悪玉キャラに対する善玉キャラである女性が表示される。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、分割領域 B 2 1、及び、分割領域 B 2 3 以外の領域は、透明状態 C L R が継続される。従って、図 3 3 2 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 3 1 の状態と比較して、8 つのパネル画像のうち、分割領域 C 2 2 のパネル画像が濃い赤で示され、分割領域 C 2 3 のパネル画像に代わって、分割領域 C 2 3 に善玉キャラである女性が登場したように示される。このようにすれば、善玉キャラの女性は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がめくられて善玉キャラが登場する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。また、分割領域 C 2 2 のパネル画像が薄いグレーから濃い赤に変化しているので、次にこのパネル画像がめくられて、2 行目がピンゴとなり、期待度の高い演出に発展するのではないかという期待感を演出することができる。

20

【 1 3 3 0 】

図 3 3 3 は、図 3 3 2 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 3 2 の状態と比較して、図 3 3 3 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 3 3 において、「X」の文字が示されるパネル画像が消去され、透明状態 C L R に制御されると共に、分割領域 A 1 3 における「E」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図 3 3 2 の状態と比較して、図 3 3 3 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 3 3 に、パチンコ機 1 の演出で、上記悪玉キャラに対する善玉キャラである男性が表示される。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、分割領域 B 2 1、分割領域 B 2 3、及び、分割領域 B 3 3 以外の領域は、透明状態 C L R が継続される。従って、図 3 3 3 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 3 2 の状態と比較して、7 つのパネル画像のうち、分割領域 C 3 3 のパネル画像に代わって、分割領域 C 3 3 に善玉キャラである男性が登場したように示される。このようにすれば、善玉キャラの男性は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がめくられて善玉キャラが登場する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。また、分割領域 C 1 3 のパネル画像が薄いグレーから濃い赤に変化しているので、次にこのパネル画像がめくられて、3 列目がピンゴとなり、期待度の高い演出に発展するのではないかという期待感を演出することができる。

30

40

【 1 3 3 1 】

図 3 3 4 は、図 3 3 3 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 3 3 の状態と比較して、図 3 3 4 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 1 3 において、「E」の文字が示されるパネル画像が消去され、透明状態 C L R に制御される。また、図 3 3 3 の状態と比較して、図 3 3 4 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領

50

域 B 1 3 に、パチンコ機 1 の演出で、上記悪玉キャラに対する善玉キャラであって、主役的な男性が表示される。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、分割領域 B 2 1、分割領域 B 2 3、分割領域 B 3 3、及び、分割領域 B 1 3 以外の領域は、透明状態 C L R が継続される。従って、図 3 3 4 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 3 3 の状態と比較して、6 つのパネル画像のうち、分割領域 C 1 3 のパネル画像に代わって、分割領域 C 1 3 に善玉キャラであって主役的な男性が出現したように示される。このようにすれば、主役的な男性は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がめくられて主役的な男性が出現する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。

【 1 3 3 2 】

図 3 3 5 は、図 3 3 4 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 3 5 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、図 3 3 4 の状態が保たれている。また、図 3 3 4 の状態と比較して、図 3 3 5 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 1 3、分割領域 B 2 3、及び、分割領域 B 3 3 に、3 列目がビンゴしたことを示すライン L N 1 が表示される。従って、図 3 3 5 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 3 4 の状態と比較して、3 列目にライン L N 1 が示される。このようにすれば、遊技者は、3 列目がビンゴしたことをいち早く認知することができ、今後の展開にワクワクドキドキしながら、期待を持つことが可能となる。

【 1 3 3 3 】

図 3 3 6 は、図 3 3 5 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 3 5 の状態と比較して、図 3 3 6 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、全領域が透明状態 C L R に制御される。また、図 3 3 5 の状態と比較して、図 3 3 6 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、背景画像 H K A 1 が表示される。背景画像 H K A 1 は、ビンゴした 3 列目 (分割領域 B 1 3、分割領域 B 2 3、及び、分割領域 B 3 3) に表示された善玉キャラである 2 人の男性と 1 人の女性が示されると共に、「 C o m p l e t e 」と示されるタイトル T L 1 が示される。タイトル T L 1 は、3 列目が揃った、言い換えれば、3 列目がビンゴしたことを示唆している。従って、図 3 3 6 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 3 5 の状態と比較して、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a からすべての表示が消去され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において背景画像 H K A 1 が示され、すなわち、分割領域において 3 列目がビンゴしたことを示唆するタイトル T L 1 が示され、ビンゴした 3 列目に表示された善玉キャラである 2 人の男性と 1 人の女性が示される。このように、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパネル画像が消去されると共に、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、3 列目がビンゴしたことを示唆する表示が改めて行われるので、遊技者は、今まで目に入っていた第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパネル画像を見ることなく、視線のすべてが第 1 表示パネル 1 4 0 0 a よりも奥 (遠く) にある第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に注がれ、3 列目がビンゴしたことを示唆する表示を注視することになる。従って、遊技者は、視線の移り変わりによる刺激によって、当該表示を印象付けて視認することが可能となる。その結果、遊技者に対して、今後の演出 (例えば、リーチ演出) に大きな期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することができる。

【 1 3 3 4 】

ところで、本実施形態では、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、外部通常状態及び外部有利状態において、変動タイプが通常の場合には、変動パターンに応じて、「ステップアップ予告 A 演出」を行う否かを決定する。周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、変動パターン毎にグループ分けされたステップアップ予告 A 演出振り分けテーブル O O O (図示せず) に基づいて、その決定を行う。このステップアップ予告 A 演出振り分けテーブル O O O は、周辺制御基板 4 1 4 0 に設けられる。

【 1 3 3 5 】

本演出例では、ステップアップ予告 A 演出振り分けテーブル O O O は、各変動パターンが、変動パターン信頼度の高い順に並べられ、その順に従って区分される 2 個のサブテーブルから成る。この場合、サブテーブルのうち、最も変動パターン信頼度の高い変動パタ

10

20

30

40

50

ーンが集まる一方のサブテーブルを、テーブル番号 2 と呼び、他方のサブテーブルを、テーブル番号 1 と呼ぶ。

【 1 3 3 6 】

周辺制御 MPU 4 1 4 0 a は、主制御 MPU 4 1 0 0 a から送られてきた変動パターンが、テーブル番号 1 のサブテーブルに属する場合には、ステップアップ予告 A 演出を行わない旨を決定し、変動パターンがテーブル番号 2 のサブテーブルに属する場合には、ステップアップ予告 A 演出を行うことを決定する。従って、周辺制御 MPU 4 1 4 0 a は、主制御 MPU 4 1 0 0 a によって、変動パターン信頼度が比較的高い変動パターンが選択された場合には、ステップアップ予告 A 演出を実行し、変動パターン信頼度が比較的低い変動パターンが選択された場合には、ステップアップ予告 A 演出は実行しない。すなわち、遊技者からみれば、ステップアップ予告 A 演出が実行されたということは、変動パターンに基づくリーチ演出が、比較的高い大当たり信頼度を有するということになる。このようにすれば、遊技者は、ステップアップ予告 A 演出が出現すれば、言い換えれば、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の分割領域において、パネル画像が 1 列 (1 行) 消去されて、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の対応領域に善玉キャラが表示されれば (ビンゴすれば)、その後のリーチ演出が高い大当たり信頼度であることを認識するようになり、ステップアップ予告 A 演出の出現を心待ちにするようになる。その結果、ステップアップ予告 A 演出を行うことで、遊技機の遊技演出を趣向性あるものすることができる。

10

【 1 3 3 7 】

< ステップアップ予告 B >

20

図 3 3 7 ~ 図 3 4 2 は、本演出例にステップアップ予告 B 演出として液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図 3 3 7 ~ 図 3 4 2 は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図 3 3 7 ~ 図 3 4 2 を図番に従って見ていくことで、ステップアップ予告 B 演出としての動画像の内容を把握できる。

【 1 3 3 8 】

このステップアップ予告 B 演出は、上述の画面カット予告演出で説明した図 3 1 8 のごとく、背景画像を背景として、左図柄列、中図柄列、及び、右図柄列において、それぞれ装飾図柄が高速変動表示している状態から発展して実現される。そして、ステップアップ予告 B 演出は、その後、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 0 ~ 図 3 3 2 に示す演出と同様の演出を行う。このステップアップ予告 B 演出においても、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b、及び、正面視認画面における分割領域を、それぞれ、分割領域 A i j、分割領域 B i j、及び、分割領域 C i j とする。

30

【 1 3 3 9 】

図 3 3 7 は、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 2 に示す演出と同様の演出から数フレーム後のフレーム画像が示されている。ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 2 に示す演出と同様の状態と比較して、図 3 3 7 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 2 3 以外の分割領域におけるパネル画像の色が濃い紫に表示され、左辺から光が差し込んだように表現される光画像 G K O が表示されると共に、分割領域の 2 行目 (分割領域 A 2 1、分割領域 A 2 2、分割領域 A 2 3) にライン L N 2 A が表示される。なお、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、ライン L N 2 A は、透明状態 C L R に制御されることによって表現される。また、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 2 に示す演出と同様の状態と比較して、図 3 3 7 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a を重ね合わせた場合に、ライン L N 2 A と対応する領域に、ライン L N 2 B が表示される。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、ライン L N 2 B は、ライン L N 2 A と同様、透明状態 C L R に制御されることによって表現される。従って、図 3 3 7 (C) に示すように、正面視認画面は、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 2 に示す演出と同様の状態と比較して、表示されている全パネル画像が濃い紫色に変化して示され、左辺から光が差し込んだように表現される光画像 G K O が示されると共に、分割領域の 2 行目 (分割領域 C 2 1、分割領域 C 2 2、分割領域 C 2 3) にライン L N 2 C が示される。このようにすれば、遊技者は、全パ

40

50

ネル画像の色が濃い色に変化したこと、及び、光画像G K Oの出現によって、「何かが起こるかも!？」等、今後の未知なる展開への期待感を抱くことができ、また、ラインL N 2 Cの出現によって、リーチ演出への発展の期待感を抱くことができる。

【1340】

図338は、図337のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図337の状態と比較して、図338の第1表示パネル1400aでは、光画像G K Oが消去されると共に、ラインL N 2 Aが縦方向に膨らんむことによって生じた領域に示されるウインド状画像W d 1が表示される。第1表示パネル1400aにおいて、ウインド状画像W d 1は、2行目(分割領域A 2 1、分割領域A 2 2、及び、分割領域A 2 3)を覆い隠すように表示される。また、ウインド状画像W d 1は、上述のステップアップ予告A演出で出現した善玉キャラである女性と同じ人物であり、左手に電話を持っている様子が示される。また、図337の状態と比較して、図338の第2表示パネル1400bでは、全領域が透明状態C L Rに制御される。従って、図338(C)に示すように、正面視認画面は、図337の状態と比較して、光画像G K Oが消え、ラインL N 2 Cが縦方向に膨らんむことによって生じた領域に分割領域の2行目を覆い隠すように配置されるウインド状画像W d 1が示される。このようにすれば、遊技者は、ラインL N 2 Cからウインド状画像W d 1が出現したように感じ、今後の未知なる展開への期待感を増長することができる。

10

【1341】

図339は、図338のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図338の状態と比較して、図339の第1表示パネル1400aでは、再度光画像G K Oが表示され、ウインド状画像W d 1が縦方向に膨らんむと共に横方向に縮むことによって生じたウインド状画像W d 2が表示される。第1表示パネル1400aにおいて、ウインド状画像W d 2は、分割領域A 2 1の一部、分割領域A 2 2、及び、分割領域A 2 3の一部を覆い隠すように表示される。また、ウインド状画像W d 2は、ウインド状画像W d 1と同様に、善玉キャラである女性が左手に電話を持っている様子が示される。また、図338の状態と比較して、図339の第2表示パネル1400bでは、図337の状態と同様に、分割領域B 2 1に悪玉キャラである男性が表示され、分割領域B 2 3に、善玉キャラである女性が表示される。従って、図339(C)に示すように、正面視認画面は、図338の状態と比較して、再度光画像G K Oが示され、分割領域C 2 1の一部、分割領域C 2 2、及び、分割領域C 2 3の一部を覆い隠すように配置されるウインド状画像W d 2が示されると共に、分割領域C 2 1に悪玉キャラである男性が光画像G K Oに浮かび上がるように示され、分割領域C 2 3において、ウインド状画像W d 2以外の部分に、善玉キャラである女性が表示される。このようにすれば、遊技者は、画面の略中央にウインド状画像W d 2が出現したように見え、「今後どうなるんだ!」、「次に何が起こるんだ!」などと感じ、今後の未知なる展開への期待感を増長することができる。また、遊技者は、再度光画像G K Oが示されることによって、今後の未知なる展開への期待感を増長することができる。

20

30

【1342】

図340は、図339のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図339の状態と比較して、図340の第1表示パネル1400aでは、光画像G K Oが分割領域A i j全体に広がったように表示され、ウインド状画像W d 2と同様の大きさであって、同様の位置に配置されるウインド状画像W d 3が表示される。ウインド状画像W d 3は、ウインド状画像W d 2に示された女性と同じ女性が左手に電話を持ったまま、右手を開いて、掌を向けている様子が示される。また、図339の状態と比較して、図340の第2表示パネル1400bでは、全領域が透明状態C L Rに制御される。

40

【1343】

ところで、上記図340における演出は、携帯電話の形状に形成された左可動装飾体3201(図165参照)を作動させて、液晶表示装置1400の表示と協働して行われる。図340の状態では、左可動装飾体3201は、正面視認状態では、第1表示パネル1

50

400a(第2表示パネル1400b)の左上に移動している。従って、図340(C)に示すように、正面視認画面は、図339の状態と比較して、左上に左可動装飾体3201が示され、光画像GKOが分割領域Cij全体に広がったように示されると共に、右の掌を向けた女性を示すウインド状画像Wd3が示される。このようにすれば、遊技者は、画面の略中央に示されるウインド状画像において、電話を持った女性が掌を遊技者側に向けたように感じる。そして、遊技者は、左可動装飾体3201の出現によって、電話を持った女性と、携帯電話を模した左可動装飾体3201との間で、通信が行われるなど、新たな演出が開始されるかのような期待感を抱くことができる。また、遊技者は、光画像GKOが広がることによって、左可動装飾体3201の出現演出が、今後の展開に大きく寄与すると感じることができる。さらに、第2表示パネル1400bにおいて、分割領域B21及び分割領域B23から人物の表示が消去されているので、人物の表示に邪魔されることなく光画像GKOの広がりを示すことができる。

10

【1344】

図340のフレーム画像の数フレーム後において、左可動装飾体3201は、正面視認画面において、左辺に沿った位置で停止する。図341は、図340のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図340の状態と比較して、図341の第1表示パネル1400aでは、左可動装飾体3201の開口窓3204に対応する窓口領域KTR、ウインド状画像Wd3、及び、分割領域A13に亘って示されるラインLN3を表示する。窓口領域KTRは、グレー色となっている。また、図340の状態と比較して、図341の第2表示パネル1400bでは、図337または21の状態と同様に、分割領域B21に悪玉キャラである男性が表示され、分割領域B23に、善玉キャラである女性が表示される。従って、図341(C)に示すように、正面視認画面は、図340の状態と比較して、左辺に左可動装飾体3201が示され、当該左可動装飾体3201の開口窓3204内、ウインド状画像Wd3上等にラインLN3Cが示されると共に、分割領域C23の一部に善玉キャラである女性が表示される。このようにすれば、遊技者は、左可動装飾体3201の開口窓3204に絡んで、今後何かしらのアクションが起こるのではないかと等々の期待感を持つことができる。

20

【1345】

図342は、図341のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図341の状態と比較して、図342の第1表示パネル1400aでは、窓口領域KTRに、ウインド状画像Wd3に示される善玉キャラの女性と仲間である上述した善玉キャラの男性が表示され、左可動装飾体3201に隣接した位置であって、ウインド状画像Wd3上に、ウインド状画像Wd4が表示される。ウインド状画像Wd4は、「心を解き放つんだ。」というメッセージが示される。また、図341の状態と比較して、図342の第2表示パネル1400bは、図341の状態と同様の状態に制御される。従って、図342(C)に示すように、正面視認画面は、図341の状態と比較して、左可動装飾体3201の開口窓3204にウインド状画像Wd3に示される女性の仲間である男性が表示され、開口窓3204に隣接して、ウインド状画像Wd4が示される。このようにすれば、遊技者は、ウインド状画像Wd3、左可動装飾体3201の開口窓3204、及び、ウインド状画像Wd4を見ることによって、ウインド状画像Wd3の女性と、当該女性の仲間である開口窓3204内に示される男性とが、電話を通じて通信し、開口窓3204の男性が、ウインド状画像Wd3の女性に、「心を解き放つんだ」というメッセージを送ったように感じる。従って、遊技者は、このようなやり取りから、今後、信頼度が高いリーチ演出が行われるのではないかとという期待感を味わうことができる。

30

40

【1346】

以上のように、ステップアップ予告B演出では、第1表示パネル1400aにおいて、分割領域の一部のパネル画像が消去され、第2表示パネル1400bの対応する領域に、キャラクタ画像が表示された後、第2表示パネル1400bにおけるキャラクタ画像を表示しつつ、第1表示パネル1400aにおいて、消去されたパネル画像に対応する領域の一部に、ウインド状画像を表示するようにしている。このようにすれば、ウインド状画像

50

がキャラクタ画像の前面に配置されるので、ウインド状画像に奥行き感を持たせることができ、ウインド状画像の登場にインパクトを与えることができる。

【1347】

<ステップアップ予告C>

図343～図350は、本演出例にステップアップ予告C演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図343～図350は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図343～図350を図番に従って見ていくことで、ステップアップ予告C演出としての動画像の内容を把握できる。

【1348】

このステップアップ予告C演出は、上述の画面カット予告演出で説明した図318のごとく、背景画像を背景として、左図柄列、中図柄列、及び、右図柄列において、それぞれ装飾図柄が高速変動表示している状態から発展して実現される。

【1349】

図343は、ステップアップ予告C演出の突入時の様子を説明するための図である。まず、ステップアップ予告C演出では、上記ステップアップ予告A演出及びステップアップ予告B演出と同様に、図343に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、表示領域が、3行3列のマトリクス状に9分割され、分割された各領域に1つのパネル画像が表示される。これらパネル画像の色は、薄いグレーで示される。なお、このステップアップ予告C演出においても、上記ステップアップ予告A演出及びステップアップ予告B演出と同様に、第1表示パネル1400a、第2表示パネル1400b、及び、正面視認画面における分割領域を、それぞれ、分割領域A_{ij}、分割領域B_{ij}、及び、分割領域C_{ij}とする($i = 1 \text{ or } 2 \text{ or } 3, j = 1 \text{ or } 2 \text{ or } 3$)。各分割領域A_{ij}のパネル画像には、星型のマークが示されている。また、第2表示パネル1400bは、透明状態CLRに制御される。従って、図343(C)に示すように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの表示内容と同じように、9つの分割領域に表示されたパネル画像であって、それぞれに星型のマークを付されたパネル画像が示される。

【1350】

図344は、図343のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図343の状態と比較して、図344の第1表示パネル1400aでは、分割領域A₁₁、分割領域A₂₂、及び、分割領域A₃₃が透明状態CLRに制御される。また、図343の状態と比較して、図344の第2表示パネル1400bでは、分割領域B₁₁、分割領域B₂₂、及び、分割領域B₃₃に、背景画像HKCの一部が表示されると共に、表示された背景画像HKC上に示されるラインであって、右下がりの斜めラインLN₄が表示される。背景画像HKCには、星マークHSMと、「実写リーチB」の文字からなるタイトルTL₂が示される。背景画像HKCは、今後のリーチ成立後の演出(リーチ演出)において、実写リーチB(図218、図220等参照)に発展することを示唆する画像である。また、背景画像HKCには、星マークHSMが3つ示されている。この星マークHSMの数は、実写リーチBの信頼度の高さを表す指標である。背景画像HKCにおいて、星マークHSMは、分割領域B₂₂内に示される。従って、図344(C)に示すように、正面視認画面は、図343の状態と比較して、ラインLN₄Cが示されると共に、9つのパネル画像のうち、斜めラインLN₄上にある分割領域C₁₁、分割領域C₂₂、及び、分割領域C₃₃における3つのパネル画像に代わって、背景画像HKCが出現したように示される。また、正面視認画面において、分割領域C₂₂に、背景画像HKCにおける星マークHSMが3つ示される。このようにすれば、背景画像HKCは、第2表示パネル1400bに表示されるので、パネル画像がめくられて背景画像HKCが出現する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。また遊技者は、分割領域C₂₂の星マークHSMの数を見て、実写リーチBの信頼度を予測できる。そして、当該信頼度が高いと予測した場合には、今後、実写リーチBに発展することを期待するようになる。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 1 】

図 3 4 5 は、図 3 4 4 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 4 4 の状態と比較して、図 3 4 5 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 1 3、及び、分割領域 A 3 1 が透明状態 C L R に制御される。また、図 3 4 4 の状態と比較して、図 3 4 5 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、斜めライン L N 4 が消去され、分割領域 B 1 3、及び、分割領域 B 3 1 に、背景画像 H K C の一部が表示されると共に、表示された背景画像 H K C 上に示されるラインであって、右上がりの斜めライン L N 5 が表示される。従って、図 3 4 5 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 4 4 の状態と比較して、横ライン L N 5 が示されると共に、6 つのパネル画像のうち、斜めライン L N 5 上にある分割領域 C 1 3、及び、分割領域 C 3 1 における 2 つのパネル画像に代わって、背景画像 H K C が出現したように示される。このようにすれば、背景画像 H K C は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がめくられて背景画像 H K C が出現する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。

10

【 1 3 5 2 】

図 3 4 6 は、図 3 4 5 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 4 5 の状態と比較して、図 3 4 6 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 3 2 が透明状態 C L R に制御される。また、図 3 4 5 の状態と比較して、図 3 4 6 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、斜めライン L N 5 が消去され、分割領域 B 3 2 に背景画像 H K C の一部が表示されると共に、表示された背景画像 H K C 上に示されるラインであって、分割領域の 3 行目に引かれる横ライン L N 5 が表示される。従って、図 3 4 6 (C) に示すように、正面視認画面は、横ライン L N 6 が示されると共に、図 3 4 5 の状態と比較して、4 つのパネル画像のうち、横ライン L N 6 上にある分割領域 C 3 2 におけるパネル画像に代わって、背景画像 H K C が出現したように示される。このようにすれば、背景画像 H K C は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がさらにめくられて背景画像 H K C が出現する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。

20

【 1 3 5 3 】

図 3 4 7 は、図 3 4 6 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 4 6 の状態と比較して、図 3 4 7 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 1 2 が透明状態 C L R に制御される。また、図 3 4 6 の状態と比較して、図 3 4 7 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、横ライン L N 6 が消去され、分割領域 B 1 2 に背景画像 H K C の一部が表示されると共に、表示された背景画像 H K C 上に示されるラインであって、分割領域の 2 列目に引かれる縦ライン L N 7 が表示される。従って、図 3 4 7 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 4 6 の状態と比較して、縦ライン L N 7 が示されると共に、3 つのパネル画像のうち、縦ライン L N 7 上にある分割領域 C 1 2 におけるパネル画像に代わって、背景画像 H K C が出現したように示される。このようにすれば、背景画像 H K C は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がさらにめくられて背景画像 H K C が出現する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。

30

【 1 3 5 4 】

図 3 4 8 は、図 3 4 7 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 4 7 の状態と比較して、図 3 4 8 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 2 1、及び、分割領域 A 2 3 が透明状態 C L R に制御される。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a は、全領域が透明状態 C L R に制御される。また、図 3 4 7 の状態と比較して、図 3 4 8 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、縦ライン L N 7 が消去され、分割領域 B 2 1、及び、分割領域 B 2 3 に背景画像 H K C の一部が表示されると共に、表示された背景画像 H K C 上に示されるラインであって、分割領域の 2 行目に引かれる横ライン L N 8 が表示される。従って、図 3 4 8 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 4 7 の状態と比較して、横ライン L N 8 が示されると共に、横ライン L N 8 上にある分割領域 C 2 1、及び、分割領域 C 2 3 におけるパネル画像に代わって、背景画像 H K C が出現したように示さ

40

50

れる。すなわち、正面視認画面は、背景画像 H K C のすべてが出現したように示される。このようにすれば、背景画像 H K C は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、すべてのパネル画像がめくれた際に、背景画像 H K C の全容が明らかになる様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。

【 1 3 5 5 】

図 3 4 9 は、図 3 4 8 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 4 8 の状態と比較して、図 3 4 9 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a は、継続して透明状態 C L R に制御される。また、図 3 4 8 の状態と比較して、図 3 4 9 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、横ライン L N 8 が消去され、分割領域を形成していた格子が消去されると共に、スピード線 S P N が表示される。スピード線 S P N は、星マーク H S M とタイトル T L 2 とを強調するように引かれている。従って、図 3 4 9 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 4 8 の状態と比較して、背景画像 H K C において、星マーク H S M とタイトル T L 2 とが強調されて示される。

10

【 1 3 5 6 】

図 3 5 0 は、図 3 4 9 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 4 9 の状態と比較して、図 3 5 0 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a は、継続して透明状態 C L R に制御される。また、図 3 4 9 の状態と比較して、図 3 5 0 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、背景画像 H K C 上に、左図柄列 1 1 5 3 a 及び右図柄列 1 1 5 3 c にそれぞれ装飾図柄 (7 図柄 S 7) が表示されると共に、「 R E A C H 」を示すタイトル T L 3 が表示される。従って、図 3 5 0 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 4 9 の状態と比較して、装飾図柄によってリーチ表示態様が示され、タイトル T L 3 のごとく、リーチ状態となったことが示される。

20

【 1 3 5 7 】

ところで、上述したステップアップ予告 C 演出は、図 3 4 3 ~ 図 3 5 0 に示すように、次のような 5 つの工程を経て、リーチ状態を報知し、リーチ演出 (リーチ成立後演出) へと移行する。

第 1 A 工程：まず、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された 3 つの分割領域 (分割領域 A 1 1、分割領域 A 2 2、分割領域 A 3 3) のパネル画像が消去され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された背景画像 H K C の一部が出現する (図 3 4 4 参照) 。

第 2 A 工程：次に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された 2 つの分割領域 (分割領域 A 1 3、分割領域 A 3 1) のパネル画像が消去され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された背景画像 H K C の一部がさらに出現する (図 3 4 5 参照) 。

30

第 3 A 工程：さらに、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された 1 つの分割領域 (分割領域 A 3 2) のパネル画像が消去され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された背景画像 H K C の一部がさらに出現する (図 3 4 6 参照) 。

第 4 A 工程：次に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された 1 つの分割領域 (分割領域 A 1 2) のパネル画像が消去され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された背景画像 H K C の一部がさらに出現する (図 3 4 7 参照) 。

第 5 A 工程：そして、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示されたすべての分割領域のパネル画像が消去され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された背景画像 H K C のすべてが出現する (図 3 4 8 参照) 。

40

【 1 3 5 8 】

本演出例のステップアップ予告 C 演出は、上記演出に限られず、上記第 1 A 工程、上記第 2 A 工程、上記第 3 A 工程、または、第 4 A 工程のそれぞれにおいて、次の工程に移行しない演出表示パターンが存在する。この場合、リーチ状態とならず、そのまま装飾図柄を停止表示して、当該変動を終了するか、若しくは、リーチ状態とはなるものの、変動中の装飾図柄をそのまま停止表示して終了する (いわゆる、ノーマルリーチ) 。例えば、本演出例のステップアップ予告 C 演出は、上記第 4 A 工程において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示された 1 つの分割領域 (分割領域 A 1 2) のパネル画像が消去され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示された背景画像 H K C の一部がさらに出現した後、第 1 表示パネ

50

ル 1 4 0 0 a の分割領域 A 2 1 及び分割領域 A 2 3 のパネル画像が消去されず、次の瞬間に、左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、及び、右図柄列 1 1 5 3 c に装飾図柄が出現し、停止表示される演出表示パターンが存在する。なお、上記第 1 A 工程、上記第 2 A 工程、上記第 3 A 工程、または、第 4 A 工程のそれぞれにおいて、次の工程に移行しない演出表示パターンでは、上記態様に限られず、リーチ状態として、背景画像 H K C が示唆するリーチ演出以外のリーチ演出（リーチ後演出）を行うようにしてもよい。

【 1 3 5 9 】

なお、上述したステップアップ予告 C 演出において、上記第 1 A 工程までを経るステップアップ予告 C 演出を第 1 A 工程予告演出とも呼び、上記第 2 A 工程までを経るステップアップ予告 C 演出を第 2 A 工程予告演出とも呼び、上記第 3 A 工程までを経るステップアップ予告 C 演出を第 3 A 工程予告演出とも呼び、上記第 4 A 工程までを経るステップアップ予告 C 演出を第 4 A 工程予告演出とも呼び、上記第 5 A 工程までを経るステップアップ予告 C 演出を第 5 A 工程予告演出とも呼ぶ。

10

【 1 3 6 0 】

本実施形態では、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、外部通常状態及び外部有利状態において、変動タイプが通常の場合には、変動パターンに応じて、「ステップアップ予告 C 演出」を行う否かを決定する。周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、主制御 M P U 4 1 0 0 a から送られてきた変動パターンが、番号 1 2 5 ~ 1 2 7 の通常変動（図 2 2 1 参照）か、若しくは、番号 1 2 8 のノーマルリーチハズレ（図 2 2 1 参照）である場合において、所定の抽選を行って、当選した場合に、上述した第 1 A 工程予告演出 ~ 第 4 A 工程予告演出のいずれかの演出を行うことを決定する。周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、第 1 A 工程予告演出 ~ 第 4 A 工程予告演出のいずれかの演出を行うことを決定した場合には、さらに、所定の抽選を行って、第 1 A 工程予告演出 ~ 第 4 A 工程予告演出のうち、いずれかの演出を選択し、選択した演出を実行する。一方、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、主制御 M P U 4 1 0 0 a から送られてきた変動パターンが、リーチ演出表示を行う変動パターンである場合には、変動パターン毎にグループ分けされた予告演出振り分けテーブル P P P（図示せず）を用いて、その決定を行う。この予告演出振り分けテーブル P P P は、周辺制御基板 4 1 4 0 に設けられる。

20

【 1 3 6 1 】

本実施形態では、予告演出振り分けテーブル P P P は、各変動パターンを、変動パターン信頼度の高い順に並べ、その順に従って区分される P（P は 2 以上の整数）個のサブテーブルから成る。この場合、サブテーブルのうち、最も変動パターン信頼度の高い変動パターンが集まるサブテーブルを、テーブル番号 P と呼び、次に、変動パターン信頼度の高い変動パターンが集まるサブテーブルを、テーブル番号（P - 1）と呼び、その次に、変動パターン信頼度の高い変動パターンが集まるサブテーブルを、テーブル番号（P - 2）と呼び、この法則で、各サブテーブルのテーブル番号を呼ぶ。従って、テーブル番号 1 のサブテーブルは、最も変動パターン信頼度が低い変動パターンが集まるサブテーブルである。

30

【 1 3 6 2 】

各サブテーブルは、第 5 A 工程予告演出を行う演出表示パターン及び第 5 A 工程予告演出を行わない演出表示パターンと、乱数とが対応付けられており、サブテーブルごとに、それら演出の振り分け率が異なっている。すなわち、各サブテーブルにおいて、テーブル番号が大きいほど、第 5 A 工程カット演出を行う確率が高くなるように設定されている。

40

【 1 3 6 3 】

従って、主制御 M P U 4 1 0 0 a によって、変動パターン信頼度が高い変動パターンが選択されるほど、第 5 A 工程予告演出が実行されることとなる。言い換えれば、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における分割領域のパネル画像が減れば減るほど、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b における背景画像 H K C の表示領域が拡大すればするほど、大当たりとなる確率が高くなる。すなわち、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a を含む周辺制御基板 4 1 4 0 は、第 5 A 予告演出を選択した場合に大当たりとなる確率が、第 1 A 予告演出 ~ 第 4 A 予告演出を選

50

択した場合に大当たりとなる確率よりも高くなるように構成されている。

【 1 3 6 4 】

周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、或る変動パターンに基づいて、第 5 A 工程予告演出を行うと決定した場合には、背景画像 H K C のタイトル T L 2 を当該変動パターンに基づくリーチ演出を示唆する表示態様にする。そして、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、第 5 A 工程予告演出を実行後、背景画像 H K C のタイトル T L 2 に表示したリーチ演出を実行する。

【 1 3 6 5 】

以上のようにすれば、上述した第 5 A 工程予告演出の出現時には、第 4 A 工程予告演出の出現時と比較して、大当たり信頼度の高いリーチ演出に移行する。その結果、上記ステップアップ予告 C 演出の出現時において、上記工程数が増えれば増えるほど、すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパネル画像が消えて、背景画像 H K C の露出が増えれば増えるほど、遊技者に対して大当たりへの期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することが可能となる。そして、この場合、2 つのパネル画像間で画像の移り変わりが行われており、すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパネル画像が消える動作と、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b における背景画像 H K C の露出動作とが並行して行われているので、背景画像 H K C の露出動作をダイナミックに表現することができ、背景画像 H K C が露出することによってもたらされる大当たりへの期待感を飛躍的に高めることができる。

10

【 1 3 6 6 】

なお、上記画面カット予告演出では、第 5 A 工程予告演出を経て、リーチ演出（リーチ成立後演出）へと移行する態様、すなわち、パネル画像を消去して背景画像 H K C が表示される工程を 5 回繰り返す態様を含んでいるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第 M A 工程予告演出（M A は、2 ~ 4、または、6 以上の整数）を経て、リーチ演出（リーチ成立後演出）へと移行する態様、すなわち、パネル画像が割れて背景画像 H K C が表示される工程を M A 回繰り返した後、リーチ演出（リーチ成立後演出）へと移行する態様を含んでいてもよい。このようにしても上記実施形態の効果を奏することができる。

20

【 1 3 6 7 】

< ステップアップ予告 D >

図 3 5 1 ~ 図 3 5 9 は、本演出例にステップアップ予告 D 演出として液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図 3 5 1 ~ 図 3 5 9 は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図 3 5 1 ~ 図 3 5 9 を図番に従って見ていくことで、ステップアップ予告 D 演出としての動画像の内容を把握できる。

30

【 1 3 6 8 】

このステップアップ予告 D 演出は、上述の画面カット予告演出で説明した図 3 1 8 のごとく、背景画像を背景として、左図柄列、中図柄列、及び、右図柄列において、それぞれ装飾図柄が高速変動表示している状態から発展して実現され、その後、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 0 に示す演出と同様の演出を行う。このステップアップ予告 D 演出は、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押されることで、進行していく演出であり、以下では、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押されることを前提として、説明する。

40

【 1 3 6 9 】

図 3 5 1 は、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 0 に示す演出と同様の演出から数フレーム後のフレーム画像が示されている。まず、ステップアップ予告 D 演出では、上記ステップアップ予告 A 演出及びステップアップ予告 B 演出と同様に、図 3 5 1 に示すように、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、表示領域が、3 行 3 列のマトリックス状に 9 分割され、分割された各領域に 1 つのパネル画像が表示される。これらパネル画像の色は、薄いグレーで示される。なお、このステップアップ予告 D 演出においても、上記ステップアップ予告 A 演出及びステップアップ予告 B 演出と同様に、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b、及び、正面視認画面における分割領域を、それぞれ、分割領域 A

50

$i j$ 、分割領域 $B i j$ 、及び、分割領域 $C i j$ とする ($i = 1 \text{ or } 2 \text{ or } 3, j = 1 \text{ or } 2 \text{ or } 3$)。また、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパネル画像には、ステップアップ予告 A 演出同様に、T、H、E、M、A、T、R、I、X の文字がそれぞれ表示されている。

【 1 3 7 0 】

ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 0 に示す演出と同様の状態と比較して、図 3 5 1 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 2 2 において、「A」の文字が示されるパネル画像が消去され、透明状態 C L R に制御される。また、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 0 に示す演出と同様の状態と比較して、図 3 5 1 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 2 2 に、パチンコ機 1 の演出で悪玉キャラである男性が表示される。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、分割領域 B 2 2 以外の領域は、透明状態 C L R が継続される。従って、図 3 5 1 (C) に示すように、正面視認画面は、ステップアップ予告 A 演出の図 3 3 0 に示す演出と同様の状態と比較して、9 つのパネル画像のうち、分割領域 C 2 2 のパネル画像に代わって、分割領域 C 2 2 に悪玉キャラである男性が出現したように示される。このようにすれば、悪玉キャラの男性は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されるので、パネル画像がめくられて悪玉キャラが出現する様子を、奥行き感溢れる態様で、ダイナミックに表現することができる。

10

【 1 3 7 1 】

図 3 5 2 は、図 3 5 1 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 5 2 の状態と比較して、図 3 5 2 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、全体が暗く（濃く）なるように制御され（いわゆる、消灯演出制御）、タイトル T L 4、タイトル T L 5、及び、ボタン画像 B T A が表示される。ボタン画像 B T A は、ボタンを表し、遊技者にメインボタン 3 7 1（図 3 6 4 参照）を押すことを促すための画像である。タイトル T L 4 は、「増殖開始」の文字からなり、分割領域 A 2 2 に表示された悪玉キャラの増殖が行われることを示唆している。タイトル T L 5 は、「すべてのパネル画像を埋め尽くせ！！」の文字からなり、遊技者がメインボタン 3 7 1 を押すことによって、すべてのパネル画像をめくって上記悪玉の男性キャラを出現させることを促している。また、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は、図 3 5 1 の状態と同様の状態である。従って、図 3 5 2 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 5 1 の状態と比較して、全体が暗く制御され、タイトル T L 4、タイトル T L 5、及び、ボタン画像 B T A が示される。このようにすれば、遊技者は、メインボタン 3 7 1 を押すことで、パネル画像がめくられて、上記悪玉の男性キャラが増殖していくことを認知することができ、メインボタン 3 7 1 を押すことで、遊技に参加する喜びを感じることができる。

20

30

【 1 3 7 2 】

図 3 5 3 は、図 3 5 2 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 5 2 の状態と比較して、図 3 5 3 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、全体を暗くしていた制御を図 3 5 1 の状態と同様の状態に戻し、分割領域 A 2 3 において、「T」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図 3 5 3 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は、図 3 5 2 の状態と同様の状態である。従って、図 3 5 3 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 5 2 の状態と比較して、全体がの明るさが図 3 5 1 の状態と同様の状態に戻り、分割領域 C 2 3 において、「T」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に示される。このようにすれば、遊技者は、メインボタン 3 7 1 を押すことで、分割領域 C 2 3 におけるパネル画像がめくれる可能性があることを認知することができる。従って、遊技者にメインボタン 3 7 1 を押すことを喚起することができる。

40

【 1 3 7 3 】

図 3 5 4 は、図 3 5 3 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 5 3 の状態と比較して、図 3 5 4 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 2 3 において、パネル画像の代わりに煙画像 K M R が表示されると共に、分割領域 A 1 3 において、「E」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図 3 5 3 の状態と比較して、図 3 5 4 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 2 3 において、分割領域 B 2 2 と同様の悪玉キャラである男性が表示される。従って、図 3 5 4 (C) に示

50

すように、正面視認画面は、図353の状態と比較して、分割領域C23において、煙画像KMRが示されると共に、分割領域C13において、「E」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に示される。このようにすれば、遊技者は、自分がメインボタン371を押したことで、分割領域C23におけるパネル画像が爆発して、めくれていると認知することができる。また、遊技者は、メインボタン371を押すことで、さらに分割領域C13におけるパネル画像がめくれる可能性があることを認知することができる。従って、遊技者にメインボタン371を押すことを喚起することができる。

【1374】

図355は、図354のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図354の状態と比較して、図355の第1表示パネル1400aでは、分割領域A13において、パネル画像の代わりに煙画像KMRが表示されると共に、分割領域A23において、一部に煙画像KMRが表示され、一部が透明状態CLRに制御され、さらに、分割領域A12において、「H」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図354の状態と比較して、図355の第2表示パネル1400bでは、分割領域B13において、分割領域B22と同様の悪玉キャラである男性が表示される。従って、図355(C)に示すように、正面視認画面は、図354の状態と比較して、分割領域C13及び分割領域C23の一部において、煙画像KMRが示されると共に、分割領域C23の一部(煙画像KMR以外の部分)において、分割領域C22と同様の悪玉キャラである男性が示され、さらに、分割領域C12において、「H」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。このようにすれば、遊技者は、自分がメインボタン371を押したことで、分割領域C13におけるパネル画像が爆発して、めくれていると認知することができる。また、遊技者は、さらにメインボタン371を押すことで、分割領域C12におけるパネル画像がめくれる可能性があることを認知することができる。従って、遊技者にメインボタン371を押すことを喚起することができる。

【1375】

図356は、図355のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。具体的には、この図356は、図355の状態に対して、遊技者によってメインボタン371が押されることにより、(1)第1表示パネル1400aにおいて、パネル画像が爆発によってめくれ、(2)第2表示パネル1400bにおいて、めくれたパネル画像に対応する領域に上記男性キャラが表示される工程を、3回繰り返した後の様子を表している。

【1376】

図355の状態と比較して、図356の第1表示パネル1400aでは、遊技者にメインボタン371が押されることによって、分割領域A11、分割領域A12、及び、分割領域A13におけるパネル画像がめくれた様子を表すために、これらの分割領域が透明状態CLRに制御されると共に、分割領域A21において、煙画像KMRが表示され、さらに、分割領域A13において、「R」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図355の状態と比較して、図356の第2表示パネル1400bでは、分割領域B11、分割領域B12、及び、分割領域B21において、分割領域B22と同様の悪玉キャラである男性が表示される。従って、図356(C)に示すように、正面視認画面は、図355の状態と比較して、分割領域C12において、煙画像KMRが示されると共に、分割領域C11、分割領域C12、及び、分割領域C13において、分割領域C22と同様の悪玉キャラである男性が示され、さらに、分割領域C13において、「R」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。このようにすれば、遊技者は、自分がメインボタン371を押したことで、分割領域C21におけるパネル画像が爆発して、めくれていると認知することができる。また、遊技者は、さらにメインボタン371を押すことで、分割領域C31におけるパネル画像がめくれる可能性があることを認知することができる。従って、遊技者にメインボタン371を押すことを喚起することができる。

【1377】

図357は、図356のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。

図 3 5 6 の状態と比較して、図 3 5 7 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 3 1 において、パネル画像の代わりに煙画像 K M R が表示されると共に、分割領域 A 2 1 が透明状態 C L R に制御され、さらに、分割領域 A 3 2 において、「I」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図 3 5 6 の状態と比較して、図 3 5 7 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 3 1 において、分割領域 B 2 2 と同様の悪玉キャラである男性が表示される。従って、図 3 5 7 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 5 6 の状態と比較して、分割領域 C 3 1 において、煙画像 K M R が示されると共に、分割領域 C 2 1 において、分割領域 C 2 2 と同様の悪玉キャラである男性が示され、さらに、分割領域 C 3 2 において、「I」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。このようにすれば、遊技者は、自分がメインボタン 3 7 1 を押したことで、分割領域 C 3 1 におけるパネル画像が爆発して、めくれていると認知することができる。また、遊技者は、さらにメインボタン 3 7 1 を押すことで、分割領域 C 3 2 におけるパネル画像がめくれる可能性があることを認知することができる。従って、遊技者にメインボタン 3 7 1 を押すことを喚起することができる。

【 1 3 7 8 】

図 3 5 8 は、図 3 5 7 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 5 7 の状態と比較して、図 3 5 8 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、分割領域 A 3 2 において、パネル画像の代わりに煙画像 K M R が表示されると共に、分割領域 A 3 1 が透明状態 C L R に制御され、さらに、分割領域 A 3 3 において、「X」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。また、図 3 5 7 の状態と比較して、図 3 5 8 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、分割領域 B 3 2 において、分割領域 B 2 2 と同様の悪玉キャラである男性が表示される。従って、図 3 5 8 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 5 7 の状態と比較して、分割領域 C 3 2 において、煙画像 K M R が示されると共に、分割領域 C 3 1 において、分割領域 C 2 2 と同様の悪玉キャラである男性が示され、さらに、分割領域 C 3 3 において、「X」の文字が示されるパネル画像が濃い赤色に表示される。このようにすれば、遊技者は、自分がメインボタン 3 7 1 を押したことで、分割領域 C 3 2 におけるパネル画像が爆発して、めくれていると認知することができる。また、遊技者は、さらにメインボタン 3 7 1 を押すことで、分割領域 C 3 3 におけるパネル画像がめくれる可能性があることを認知することができる。従って、遊技者にメインボタン 3 7 1 を押すことを喚起することができる。

【 1 3 7 9 】

図 3 5 9 は、図 3 5 8 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 3 5 8 の状態と比較して、図 3 5 9 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a は、全領域が透明状態 C L R に制御される。また、図 3 5 8 の状態と比較して、図 3 5 9 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、各分割領域において、悪玉キャラの男性の代わりに善玉キャラの男性がそれぞれ表示され、2 行目（分割領域 B 2 1、分割領域 B 2 2、分割領域 B 2 3）上に、タイトル T L 6 が表示される。タイトル T L 6 は、「THE M A T R I X」の文字からなり、非常に、今後の演出に期待が持てることを表している。従って、図 3 5 9 (C) に示すように、正面視認画面は、図 3 5 8 の状態と比較して、各分割領域において、悪玉キャラの男性の代わりに善玉キャラの男性がそれぞれ表示され、2 行目（分割領域 C 2 1、分割領域 C 2 2、分割領域 C 2 3）上に、タイトル T L 6 が表示される。このようにすれば、遊技者は、自分がメインボタン 3 7 1 を押したことで、分割領域 C 3 3 におけるパネル画像がめくれて、すべてのパネル画像がめくれたことを認知することができ、今後の展開に大いに興味をそそられることとなる。

【 1 3 8 0 】

ところで、上述したステップアップ予告 D 演出は、図 3 5 1 ~ 図 3 5 9 に示すように、少なくとも次のような 3 つの工程を経ている。その後は、リーチ状態が報知され、熱いリーチ演出へと移行する。なお、上述したように、下記工程は、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が十分な回数押され、後述する条件（第 1 ボタン抽選に当選）を満たした場合を想定している。

10

20

30

40

50

第1工程：まず、第1表示パネル1400aの7つの分割領域（分割領域A11、分割領域A12、分割領域A13、分割領域A21、分割領域A22、分割領域A23、分割領域A31）に表示されたパネル画像が破壊され、第2表示パネル1400bにおいて、破壊されたパネル画像に対応する7つの分割領域（分割領域B11、分割領域B12、分割領域B13、分割領域B21、分割領域B22、分割領域B23、分割領域B31）に、悪玉キャラの男性が出現する（図357参照）。この第1工程は、第1表示パネル1400aに表示されたパネル画像が7つ破壊された（めくれた）状態を表す工程であると言える。

第2工程：次に、第1表示パネル1400aの1つの分割領域（分割領域A32）に表示されたパネル画像が破壊され、第2表示パネル1400bにおいて、破壊されたパネル画像に対応する分割領域（分割領域B32）に、悪玉キャラの男性が出現する（図358参照）。この第2工程は、第1表示パネル1400aに表示されたパネル画像が8つ破壊された（めくれた）状態を表す工程であると言える。

第3工程：さらに、第1表示パネル1400aの1つの分割領域（分割領域A33）に表示されたパネル画像がめくれ、第2表示パネル1400bにおいて、めくれたパネル画像に対応する分割領域（分割領域B33）に、善玉キャラの男性が出現する（図359参照）。この第3工程は、第1表示パネル1400aに表示されたパネル画像が9つ破壊された（めくれた）状態を表す工程であると言える。

【1381】

しかし、本演出例のステップアップ予告D演出は、上述した演出に限られず、上記第1工程、及び、上記第2工程において、次の工程に移行せず、リーチ状態を報知後、リーチ演出へと移行する演出表示パターンを含む。例えば、本演出例のステップアップ予告Dは、上記第2工程において、第1表示パネル1400aの1つの分割領域（分割領域A32）に表示されたパネル画像が破壊され、第2表示パネル1400bにおいて、破壊されたパネル画像に対応する分割領域（分割領域B32）に、悪玉キャラの男性が出現した後、第3工程には移行せず、リーチ状態を報知後、リーチ演出へと移行する演出表示パターンを含む。なお、この場合、上記第2工程は、上記第1工程を経て実現される。

【1382】

上述したステップアップ予告D演出において、上記第1工程までを経るステップアップ予告D演出を第1工程予告D演出とも呼び、上記第2工程までを経るステップアップ予告D演出を第2工程予告D演出とも呼び、上記第3工程までを経るステップアップ予告D演出を第3工程予告D演出（パネル画像がすべて消去）とも呼ぶ。

【1383】

本実施形態では、周辺制御MPU4140aは、上記ステップアップ予告D演出を行う場合には、まず、第1表示パネル1400aにおいて、遊技者がメインボタン371を押すことによってめくる（消失させる、または、破壊させる）ことが可能な最大のパネル画像数（以下では、破壊可能パネル画像数とも呼ぶ）HKAIを、主制御基板4100から送信されてくる特別図柄抽選単位データの抽選結果（ハズレ or 大当たり）を示すコマンド（以下では、当たり判別コマンドとも呼ぶ）に基づいて決定する。なお、大当たりには、大当たりCまたは大当たりDも含まれるが、本ステップアップ予告D演出は、大当たりCまたは大当たりDの時には、選択されないようになっており、本ステップアップ予告D演出において、「大当たり」は、大当たりA、大当たりB、または、大当たりEを指す。

【1384】

具体的には、まず、周辺制御MPU4140aは、当たり判別コマンドに基づいて、当該変動が、大当たりであるか、ハズレであるか否かを判断する。周辺制御MPU4140aは、大当たりであると判断した場合には、破壊可能パネル画像数HKAIを7つ、8つ、9つのいずれかにすると決定し、さらに、具体的な破壊可能パネル画像数HKAIの数を振り分けテーブルQQQに基づいて決定する。周辺制御MPU4140aは、当該変動が、ハズレであると判断した場合には、破壊可能パネル画像数HKAIを7つか8つのい

10

20

30

40

50

ずれかにすると決定し、さらに、具体的な破壊可能パネル画像数 H K A I の数を振り分けテーブル R R R に基づいて決定する。振り分けテーブル Q Q Q 及び振り分けテーブル R R R は、周辺制御基板 4 1 4 0 に設けられる。

【 1 3 8 5 】

破壊可能パネル画像数 H K A I が 7 つということは、第 1 工程予告 D 演出が実行される可能性があるということであり、破壊可能パネル画像数 H K A I 8 つということは、第 2 工程予告 D 演出が実行される可能性があるということであり、破壊可能パネル画像数 H K A I 9 つということは、第 3 工程予告 D 演出が実行される可能性があるということである。これらの演出が行われるか否かはメインボタン 3 7 1 が押され、後述する条件（第 1 ボタン抽選に当選）を満たしたか否かによって決まる。

10

【 1 3 8 6 】

本実施形態では、振り分けテーブル Q Q Q において、大当たり時の破壊可能パネル画像数 H K A I（7 つ or 8 つ or 9 つ）と、乱数とが対応付けられており、破壊可能パネル画像数 H K A I：7 つが選択される確率を Q Q A とし、破壊可能パネル画像数 H K A I：8 つが選択される確率を Q Q B とし、破壊可能パネル画像数 H K A I：9 つが選択される確率を Q Q C とすると、これらの関係が、 $Q Q C > Q Q B > Q Q A$ となるように振り分け率が設定されている。また、振り分けテーブル R R R において、破壊可能パネル画像数 H K A I（7 つ or 8 つ）と、乱数とが対応付けられており、破壊可能パネル画像数 H K A I：7 つが選択される確率を R R A とし、破壊可能パネル画像数 H K A I：8 つが選択される確率を R R B とすると、これらの関係が、 $R R A > R R B$ となるように振り分け率が設定されている。従って、本演出例のステップアップ予告 D 演出を行う場合において、当該変動が、大当たりの場合には、破壊可能パネル画像数 H K A I は、9 つ、8 つ、7 つの順に選択率が高くなるように設定され、ハズレの場合には、破壊可能パネル画像数 H K A I は、7 つ、8 つの順に選択率が高くなるように設定される。その結果、当該変動が大当たりの場合には、破壊可能パネル画像数 H K A I が多く設定される確率が高く、より多くのパネル画像が割れる可能性が高くなる。一方、当該変動がハズレの場合には、破壊可能パネル画像数 H K A I が多く設定される確率が低く、パネル画像があまり割れない場合が多くなる。なお、振り分けテーブル Q Q Q 及び振り分けテーブル R R R の振り分け率は、当該変動が大当たりの場合には、破壊可能パネル画像数 H K A I が多く設定される可能性が高くなり、当該変動がハズレの場合には、破壊可能パネル画像数 H K A I が小さく設定される可能性が高くなるような設定であれば、上記態様に限られない。

20

30

【 1 3 8 7 】

本演出例において、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、破壊可能パネル画像数 H K A I を決定後、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押された場合であって、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の分割領域に表示させたパネル画像を破壊した数が、破壊可能パネル画像数 H K A I を超えていない場合には、所定の確率（例えば、60%）で当選する抽選（以下では、第 1 ボタン抽選とも呼ぶ）を行い、当該抽選に当選すると、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパネル画像を破壊する（めくる）。言い換えれば、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押された場合であって、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の分割領域に表示させたパネル画像を破壊した数が、破壊可能パネル画像数 H K A I を超えていない場合であっても、上記第 1 ボタン抽選に落選すれば、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の分割領域に表示させたパネル画像を破壊しない。従って、遊技者によってメインボタン 3 7 1 を押された場合であっても、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の分割領域に表示させたパネル画像を破壊した数が、破壊可能パネル画像数 H K A I まで到達しない場合があり得る。この場合、破壊可能パネル画像数 H K A I まで到達しなくても、その後、変動パターンに基づいて、リーチ演出や装飾図柄の停止表示を行う。なお、上記では、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、第 1 ボタン抽選を行っているが、本発明は、これに限られるものではなく、上記所定の確率を 100% にする、すなわち、メインボタン 3 7 1 が押された場合には、それを条件として、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパネル画像を破壊するようにしてもよい。また、この場合、メインボタン 3 7 1 が押された回数と、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のパ

40

50

ネル画像を破壊する数とが、1 : 1に対応していなくてもよく、例えば、メインボタン371が1回押されるに付き、第1表示パネル1400aのパネル画像を破壊する数を2以上としてもよい。

【1388】

なお、周辺制御MPU4140aは、遊技者によって全くメインボタン371が押されない場合には、第1表示パネル1400aのパネル画像を破壊せず、その後、変動パターンに基づいて、リーチ演出や装飾図柄の停止表示を行う。

【1389】

一方、周辺制御MPU4140aは、破壊可能パネル画像数HKAIを決定後、第1表示パネル1400aにおいて破壊したパネル画像数が破壊可能パネル画像数HKAIに達した場合には、遊技者によってメインボタン371が押された場合であっても、それ以上、第1表示パネル1400aにおけるパネル画像を破壊しない。

10

【1390】

従って、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルQQQに基づいて、破壊可能パネル画像数HKAI : 9つを決定し、遊技者によってメインボタン371が押されることで上記第1ボタン抽選に当選した回数が、9回となった場合に、上記図351~図359に示すステップアップ予告D演出、すなわち、上記第3工程予告D演出を実行する。また、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルQQQまたは振り分けテーブルRRRに基づいて、破壊可能パネル画像数HKAI : 8つを決定し、遊技者によってメインボタン371が押されることで上記第1ボタン抽選に当選した回数が、8回となった場合に、上記第2工程予告D演出を、実行する。さらに、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルQQQまたは振り分けテーブルRRRに基づいて、破壊可能パネル画像数HKAI : 7つを決定し、遊技者によってメインボタン371が押されることで上記第1ボタン抽選に当選した回数が、7回となった場合に、上記第1工程予告D演出を実行する。

20

【1391】

以上のように、遊技者がメインボタン371を押すことによって、第1表示パネル1400aの分割領域に表示されたパネル画像が破壊されればされるほど、言い換えれば、第2表示パネル1400bにおいて、破壊されたパネル画像に対応する分割領域に、男性キャラクターが出現すればするほど、大当たりとなる確率が高くなっている。すなわち、周辺制御MPU4140aを含む周辺制御基板4140は、遊技者によってメインボタン371が押され、第1ボタン抽選に当選したことを条件として、第Q工程予告D演出(Qは、1、2、3のいずれか)を実現した場合に大当たりとなる確率が、第(Q-1)予告D演出を実現した場合に大当たりとなる確率よりも高くなるように構成されている。このようにすれば、ステップアップ予告D演出の出現時において、上記工程数が増えれば増えるほど、すなわち、第1表示パネル1400aのパネル画像が消えて、第2表示パネル1400bに男性キャラクターが出現するほど、遊技者に対して大当たりへの期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することが可能となる。そして、この場合、2つのパネル画像間で画像の移り変わりが行われており、すなわち、第1表示パネル1400aのパネル画像が消える動作と、第2表示パネル1400bにおける男性キャラクターの出現動作(露出動作)とが並行して行われているので、男性キャラクターの出現動作をダイナミックに表現することができ、男性キャラクターが露出することによってもたらされる大当たりへの期待感を飛躍的に高めることができる。

30

40

【1392】

なお、上記ステップアップ予告D演出では、第1表示パネル1400aを9分割に分割して、それぞれにパネル画像を表示し、それを破壊していくようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第1表示パネル1400aを2~8分割、10分割以上に分割して、それぞれにパネル画像を表示し、それを破壊していくようにしても良い。この場合も、もちろん、パネル画像が破壊されれば破壊されるほど、大当たり信頼度が高まる構成すればよい。このようにしても上記演出例の効果を奏することができる。また、上記第1ボタン抽選の所定確率は、破壊したパネル画像の数が多くなるほど、変化

50

させるようにしてもよい。例えば、上記第1ボタン抽選の所定確率は、破壊したパネル画像の数が多くなるほど、小さくさせるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、メインボタン371を連打する行為の後に、パネル画像が破壊される喜びを味わうことができ、遊技機の遊技演出に参加した達成感を味わうことができる。

【1393】

周辺制御MPU4140aは、破壊可能パネル画像数HKAIを、主制御基板4100から送信されてくる変動パターンによって決定するようにしてもよい。

【1394】

[リーチ選択演出]

周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において決定された変動パターンが所定のリーチ演出を含む場合であって、変動タイプが「通常」である場合には、上述した通常リーチ成立前演出の他にリーチ成立前演出としてリーチ選択演出を選択する場合がある。このリーチ選択演出について、図360～図372を参照して説明する。なお、このリーチ選択演出は、遊技者がメインボタン371を押すか否かによって、演出内容が変化する演出であり、遊技者参加型の演出である。

10

【1395】

図360～図372において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容(正面視認画面)の図を示す。

20

【1396】

図360～図372は、本演出例においてリーチ選択演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図360～図372は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図360～図372を図番に従って見ていくことで、リーチ選択演出としての動画像の内容を把握できる。

【1397】

このリーチ選択演出は、上述の画面カット予告演出で説明した図318のごとく、背景画像を背景として、左図柄列、中図柄列、及び、右図柄列において、それぞれ装飾図柄が高速変動表示している状態から発展して実現される。

【1398】

図360は、リーチ選択演出の突入時の様子を説明するための図である。まず、リーチ選択演出に突入すると、図360に示すように、第1表示パネル1400aでは、左図柄列1153a、中図柄列1153b、及び、右図柄列1153cに高速変動していた装飾図柄が低速変動後、予め決められた所定の装飾図柄の組合せ(チャンス目)で停止して表示される。図360では、左図柄列1153aに3図柄S3、中図柄列1153bに5図柄S5、及び、右図柄列1153cに7図柄S7が停止表示され、「3,5,7」と奇数の並びとなっている。この場合、予め決められた所定の組み合わせ(チャンス目)となる装飾図柄の並びは、例えば、「2,4,6」などの偶数の並びや、「1,2,3」などの順目の並びや、「9,8,7」などの逆目の並びや、「1,1,7」(いいな)などの所定の語呂合わせを示す並びなどであってもよい。また、第2表示パネル1400bは、透明状態CLRに制御される。従って、図360(C)に示すように、正面視認画面は、装飾図柄が、予め決められた装飾図柄の組み合わせである「3,5,7」で停止表示した様子が示される。

30

40

【1399】

図361は、図360のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図360の状態と比較して、図361の第1表示パネル1400aでは、全体が暗く(濃く)なるように制御される(いわゆる、消灯演出)。また、図360の状態と比較して、図361の第2表示パネル1400bは、継続して透明状態CLRに制御される。従って、図361(C)に示すように、正面視認画面は、装飾図柄が、予め決められた装飾図柄の組み合わせである「3,5,7」で停止表示した様子が示されと共に、全体が暗く示さ

50

れる。このようにすれば、遊技者は、装飾図柄の組み合わせが、所定の組み合わせ「3, 5, 7」で停止したことに加え、画面全体が暗くなる消灯演出によって、通常演出との違いを感じ、「これから大当たり信頼度の高い発展演出が行われるかも!？」などと大きな期待感を持つことができる。

【1400】

図362は、図361のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図361の状態と比較して、図362の第1表示パネル1400aでは、全体を暗くしていた制御を図360の状態と同様の状態に戻すと共に、三角形状の三角領域BR1に背景画像HKDが、左側の台形状の台形領域BR2に背景画像HKEが、右側の台形状の台形領域BR3に背景画像HKFが、それぞれ表示され、さらに、各領域の境界部に稲妻を示す稲妻画像KKSが表示される。背景画像HKDは、2つの星マークHSMと、「実写リーチA」の文字からなるタイトルTL8を含んでいる。星マークHSMの数はタイトルTL8に示される「実写リーチA」の信頼度(大当たり期待度)の高さを示す指標である。従って、背景画像HKDは、実写リーチAがそこそこの信頼度であることを示唆すると共に、実写リーチAが今後行われる可能性があることを示唆する画像(実写リーチA示唆画像とも呼ぶ)である。背景画像HKEは、3つの星マークHSMと、「実写リーチB」の文字からなるタイトルTL9を含んでいる。星マークHSMの数はタイトルTL9に示される「実写リーチB」の信頼度の高さを示す指標である。従って、背景画像HKEは、実写リーチBが実写リーチAよりも信頼度が高いリーチ演出であることを示唆すると共に、実写リーチBが今後行われる可能性があることを示唆する画像(実写リーチB示唆画像とも呼ぶ)である。背景画像HKFは、4つの星マークHSMと、「実写リーチC」文字からなるタイトルTL10を含んでいる。星マークHSMの数はタイトルTL10に示される「実写リーチC」の信頼度の高さを示す指標である。従って、背景画像HKFは、実写リーチCが実写リーチA及び実写リーチBよりも信頼度が高いリーチ演出であることを示唆すると共に、実写リーチCが今後行われる可能性があることを示唆する画像(実写リーチC示唆画像とも呼ぶ)である。

【1401】

また、図361の状態と比較して、図362の第2表示パネル1400bは、継続して透明状態CLRに制御される。従って、図362(C)に示すように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aにおける三角領域BR1に対応する三角領域BR1Cに背景画像HKDが、第1表示パネル1400aにおける台形領域BR2に対応する台形領域BR2Cに背景画像HKEが、第1表示パネル1400aにおける台形領域BR3に対応する台形領域BR3Cに背景画像HKFが、それぞれ表示され、さらに、各領域の境界部に稲妻を示す稲妻画像KKSが示される。このようにすれば、遊技者は、三角領域BR1C、台形領域BR2C、及び、台形領域BR3Cに示される各背景画像を見て、いずれかのリーチ演出に発展するのではないかという期待を持つと共に、リーチ信頼度が、実写リーチA<実写リーチB<実写リーチCであると認識し、リーチ信頼度が高い実写リーチCに発展することに大きな期待を抱くことができる。

【1402】

図363は、図362のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図362の状態と比較して、図363の第1表示パネル1400aでは、全体が暗く(濃く)なるように制御される(いわゆる、消灯演出制御)と共に、真ん中にタイトルTL11が表示される。タイトルTL11は、「ガトリングチャンス!! 星の少ないリーチをぶっ壊せ!」という内容を示している。また、図362の状態と比較して、図363の第2表示パネル1400bは、継続して透明状態CLRに制御される。ところで、図363以降に示す演出は、大型機関銃(ガトリング砲)と呼ばれる武器を模した装飾体である上部中可動装飾体3501(図187参照)を作動させて、液晶表示装置1400の表示と協働して行われる。図363の状態では、上部中可動装飾体3501が、上記回避位置から移動して、第1表示パネル1400a(第2表示パネル1400b)の真ん中上部に配置されている。この上部中可動装飾体3501の位置をホームポジションとも呼ぶ。従っ

て、図363(C)に示すように、正面視認画面は、全体が暗く(濃く)なるように示され、真ん中にタイトルTL11が示されると共に、上部中可動装飾体3501が真ん中上部に配置されている。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501を用いて、背景画像HKD、背景画像HKE、及び、背景画像HKFを「ぶっ壊していく演出」が、今後に繰り広げられると認知し、次の展開をわくわくドキドキしながら見守ることができる。

【1403】

なお、この時点で、周辺制御基板4140は、メインボタン371を発光装飾させて、遊技者に、メインボタン371を押すことを促している。

【1404】

図363のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、左に移動する。図364は、図363のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図363の状態と比較して、図364の第1表示パネル1400aでは、全体を暗くしていた制御を図362の状態と同様の状態に戻すと共に、三角領域BR1において、背景画像HKD上に、炎画像HNO1を表示する。また、図363の状態と比較して、第2表示パネル1400bは、継続して透明状態CLRに制御される。従って、図364(C)に示すように、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501が、左に移動したように示され、三角領域BR1Cにおいて、背景画像HKD上に、炎画像HNO1が示される。このようにすれば、遊技者は、メインボタン371を押すことで、上部中可動装飾体3501が背景画像HKDを砲撃していると感じ、背景画像HKDを壊していく演出が、行

10

20

【1405】

図364のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、さらに、左に移動する。図365は、図364のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図364の状態と比較して、図365の第1表示パネル1400aでは、三角領域BR1において、背景画像HKDが破片化したように表される破片画像PCE10を表示すると共に、背景画像HKE上であって、三角領域BR1に隣接する部分、及び、背景画像HKF上であって、三角領域BR1に隣接する部分に炎画像HNO2を表示する。また、第1表示パネル1400aでは、破片画像PCE10間を透明状態CLRに制御することで、ひび領域HBW1が形成されている。また、図364の状態と比較して、図365の第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aを重ね合わせた場合に、三角領域BR1に対応する三角領域BR4において、第1表示パネル1400aのひび領域HBW1と対応する領域に、ひびを表すひび画像HBW2が表示されると共に、破片画像PCE10に対応する領域、台形領域BR2に対応する台形領域BR5、及び、台形領域BR3に対応する台形領域BR6が透明状態CLRに制御される。

30

【1406】

従って、図365(C)に示すように、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501が、左に移動しつつ、三角領域BR1Cにおいて、背景画像HKDが壊れてなる破片画像PCE10が示されると共に、ひび画像HBW2が示され、さらに、台形領域BR2C及び台形領域BR3Cにおいて、炎画像HNO2に示される。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501の砲撃によって背景画像HKDが破壊され、信頼度が比較的低い実写リーチAへの発展がなくなり、実写リーチAへより信頼度が高いリーチ(例えば、実写リーチBや実写リーチCなど)への発展が約束されたと認知し、今後の進展をわくわくドキドキしながら見守ることができる。

40

【1407】

図365のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、真ん中の位置(ホームポジション)に戻る。図366は、図365のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図365の状態と比較して、図366の第1表示パネル1400aでは、三角領域BR1が透明状態CLRに制御されると共に、炎画像HNO2が消去される。また、図365の状態と比較して、図366の第2表示パネル140

50

0 bでは、三角領域BR4において、ひび画像HBW2が消去されると共に、背景画像HKGが表示され、さらに、当該背景画像HKG上に3つ揃いとなった装飾図柄（の一部）が表示される（図366では7図柄S7が3つ揃いとなっている）。三角領域BR4において示される、3つ揃いの装飾図柄は、全回転リーチを示唆する画像であると言え、以下では、全回転リーチ示唆画像とも呼ぶ。従って、図366（C）に示すように、正面視認画面は、図365の状態と比較して、上部中可動装飾体3501が、ホームポジションに戻り、三角領域BR1Cにおいて、背景画像HKGが示され、さらに、3つ揃いとなった装飾図柄が示される。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501の砲撃による背景画像HKDの破壊後、背景画像HKDが示されていた三角領域BR1Cに、3つ揃いの装飾図柄（全回転リーチ示唆画像）が示されるので、今後、同じように、背景画像HKE及び背景画像HKFが破壊された場合には、「3つ揃いの装飾図柄がスクロールする全回転リーチが見られるのではないか」などと、大きな期待感を抱くことができ、ますます今後の展開に注視するようになる。なお、全回転リーチは、一般的に、大当たり確定の激アツのアクションである。

【1408】

図366のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、ホームポジションから再度左に移動する。図367は、図366のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図366の状態と比較して、図367の第1表示パネル1400aでは、台形領域BR2において、背景画像HKEが破片化したように表される破片画像PCE11が表示されると共に、背景画像HKF上であって、三角領域BR1及び台形領域BR2に隣接する部分に炎画像HNO2が表示される。また、第1表示パネル1400aでは、破片画像PCE11間を透明状態CLRに制御することで、ひび領域HBW3が形成されている。また、図366の状態と比較して、図367の第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aを重ね合わせた場合に、台形領域BR2に対応する台形領域BR5において、第1表示パネル1400aのひび領域HBW3と対応する領域に、ひびを表すひび画像HBW4が表示されると共に、破片画像PCE11に対応する領域、及び、台形領域BR3に対応する台形領域BR6が透明状態CLRに制御される。なお、第2表示パネル1400bの三角領域BR4において、表示される装飾図柄（全回転リーチ示唆画像）は、7図柄S7（3つ揃いの一部）から、8図柄S8（3つ揃いの一部）へと変化している。

【1409】

従って、図367（C）に示すように、正面視認画面は、三角領域BR1Cにおいて、装飾図柄（全回転リーチ示唆画像）が7図柄S7（3つ揃いの一部）から、8図柄S8（3つ揃いの一部）へと変化している。このようにすれば、遊技者は、三角領域BR1Cで、3つ揃いの装飾図柄がスクロールしていると認知することができ、今後、全回転リーチへ発展する可能性を抱くことができる。また、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501が、左に移動しつつ、三角領域BR1Cにおいて、背景画像HKEが壊れてなる破片画像PCE11が示されると共に、ひび画像HBW4が示され、さらに、台形領域BR3Cにおいて、炎画像HNO3に示される。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501の砲撃によって背景画像HKEが破壊され、信頼度が実写リーチCより低い実写リーチBへの発展がなくなり、信頼度が高い実写リーチC若しくは全回転リーチへの発展が約束されたと認知し、今後の進展をわくわくどきどきしながら見守ることができる。

【1410】

図367のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、再度、真ん中の位置（ホームポジション）に戻る。図368は、図367のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図367の状態と比較して、図368の第1表示パネル1400aでは、台形領域BR2が透明状態CLRに制御されると共に、炎画像HNO2が消去される。また、図367の状態と比較して、図368の第2表示パネル1400bでは、台形領域BR5において、ひび画像HBW4が消去されると共に、三角領域BR4及び台形領域BR5において、背景画像HKGが表示され、3つ揃いとなった

10

20

30

40

50

装飾図柄の一部（図368では3つ揃いとなった4図柄S4または5図柄S5の一部が表示されている）とが表示される（すなわち、全回転リーチ示唆画像が表示される）。従って、図368（C）に示すように、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501が、ホームポジションに戻り、三角領域BR1C及び台形領域BR2Cにおいて、背景画像HKGが示され、さらに、図367（C）の状態とは異なる装飾図柄が3つ揃いとなって示される。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501の砲撃による背景画像HKDの破壊後、背景画像HKEが示されていた台形領域BR2Cに、3つ揃いの装飾図柄が示されるので、今後、背景画像HKFが破壊された場合には、「3つ揃いの装飾図柄がスクロールする全回転リーチが見られるのではないか」などと、大きな期待感を抱くことができ、ますます今後の展開に注視するようになる。

10

【1411】

図368のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、右に移動する。図369は、図368のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図368の状態と比較して、図369の第1表示パネル1400aでは、台形領域BR3において、背景画像HKF上に、炎画像HNO4を表示する。また、図368の状態と比較して、第2表示パネル1400bは、三角領域BR4及び台形領域BR5において、背景画像HKGが継続して表示され、3つ揃いとなった装飾図柄の一部（図369では3つ揃いとなった5図柄S5または6図柄S6の一部が表示されている）が表示される（すなわち、全回転リーチ示唆画像が表示される）。従って、図369（C）に示すように、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501が、右に移動しつつ、三角領域BR1C及び台形領域BR2Cにおいて、図368（C）の状態とは異なる装飾図柄が3つ揃い（一部）となって示される。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501が、最後の壊すべき最後の背景画像である背景画像HKFを砲撃し、壊そうとしている演出が行われていると認知し、背景画像HKFが壊れることで発展されると考えられる全回転リーチを、わくわくドキドキしながら待つことができる。

20

【1412】

図369のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、ホームポジションに戻っている。図370は、図369のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図369の状態と比較して、図370の第1表示パネル1400aでは、台形領域BR3において、背景画像HKFに生じたひび割れを表すひび割れ線HBW5が表示される。第1表示パネル1400aでは、透明状態CLRに制御することで、ひび割れ線HBW5が形成されている。また、図369の状態と比較して、図370の第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aを重ね合わせた場合に、台形領域BR6において、第1表示パネル1400aのひび割れ線HBW5と対応する領域に、ひび割れを表すひび割れ線HBW6が表示されると共に、ひび割れ線HBW6以外の領域が透明状態CLRに制御される。なお、第2表示パネル1400bの三角領域BR4及び台形領域BR5において、装飾図柄は、2図柄S2または3図柄S3への3つ揃い（一部）が表示される。従って、図370（C）に示すように、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501がホームポジションに戻り、台形領域BR5において、背景画像HKFにひび割れ線HBW5が示される。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501の砲撃によって背景画像HKFが破壊されるかもしれないと感じ、全回転リーチへの発展への期待を増長させることができる。

30

40

【1413】

図370のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、上述した退避位置に戻っている。図371は、図370のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図370の状態と比較して、図371の第1表示パネル1400aでは、全領域が透明状態CLRに制御される。また、図370の状態と比較して、図371の第2表示パネル1400bでは、全領域に背景画像HKGが表示され、3つ揃いの装飾図柄（図371では、5図柄S5の3つ揃いまたは4図柄の3つ揃いの一部が表示されている）が表示される（すなわち、全回転リーチ示唆画像が表示される）。従って、図

50

371(C)に示すように、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501は示されず、全領域において、背景画像HKGを背景として、装飾図柄の3つ揃いが示されている。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501の砲撃によって背景画像HKFが破壊され、大当たりの可能性が極めて高い全回転リーチへと発展したことを認知することができ、大きな至福を味わうことができる。

【1414】

ところで、上述したリーチ選択演出は、図360～図371に示すように、少なくとも次のような7つの工程を経ている。なお、上述したように、下記工程は、遊技者によってメインボタン371が十分な回数押され、後述する条件(第2ボタン抽選に当選)を満たした場合を想定している。

第1工程：まず、第1表示パネル1400aの三角領域BR1、台形領域BR2、及び、台形領域BR3に、それぞれ、実写リーチA示唆画像(背景画像HKD)、実写リーチB示唆画像(背景画像HKE)、及び、実写リーチC示唆画像(背景画像HKF)が表示され、実写リーチA示唆画像を左可動装飾体3201で攻撃する演出が行われる(図362～364参照)。

第2工程：次に、第1表示パネル1400aの三角領域BR1に表示された実写リーチA示唆画像が破壊(透明化)され、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aで透明化された領域に対応する領域(三角領域BR4)に、全回転リーチ示唆画像(3つ揃いの装飾図柄)が出現する(図366参照)。

第3工程：次に、第1表示パネル1400aの台形領域BR2に表示された実写リーチB示唆画像を左可動装飾体3201で攻撃する演出が行われる(図367参照)。

第4工程：次に、第1表示パネル1400aの台形領域BR2に表示された実写リーチB示唆画像が破壊(透明化)され(すなわち、2つのリーチ示唆画像が破壊された状態となり)、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aで透明化された領域に対応する領域(三角領域BR4及び三角領域BR5)に、全回転リーチ示唆画像(3つ揃いの装飾図柄)が出現する(図368参照)。

第5工程：次に、第1表示パネル1400aの台形領域BR3に表示された実写リーチC示唆画像を左可動装飾体3201で攻撃する演出が行われる(図369、370参照)。

第6工程：次に、第1表示パネル1400aに表示された実写リーチC示唆画像が破壊(透明化)され(すなわち、すべてのリーチ示唆画像が破壊された状態となり)、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aで透明化された領域に対応する領域(三角領域BR4、台形領域BR5、台形領域BR6)に、全回転リーチ示唆画像(3つ揃いの装飾図柄)が出現する(図371参照)。

第7工程：そして、第2表示パネル1400bにおいて、全回転リーチ演出を実行する(図371参照)。

以下では、上記第1工程から第7工程までを経る上記リーチ選択演出を全回転リーチ選択演出とも呼ぶ。

【1415】

しかしながら、本演出例のリーチ選択演出は、上述した演出に限られず、上記第1工程後、左可動装飾体3201の攻撃によって実写リーチA示唆画像が破壊されず、実写リーチAを実行する実写リーチA選択演出と、上記第3工程後、左可動装飾体3201の攻撃によって実写リーチB示唆画像が破壊されず、実写リーチBを実行する実写リーチB選択演出と、上記第5工程後、左可動装飾体3201の攻撃によって実写リーチC示唆画像が破壊されず、実写リーチCを実行する実写リーチC選択演出と、を含んでいる。

【1416】

以下に、図372及び図373を用いて、実写リーチC選択演出について説明する。図372は、図369のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。なお、図369のフレーム画像の数フレーム後において、上部中可動装飾体3501は、上述した退避位置に戻っている。図369の状態と比較して、図372の第1表示パネル14

10

20

30

40

50

00aでは、台形領域BR3において、炎画像HNO4及び稲妻画像KKSが消去され、背景画像HKFのみが表示される。また、図369の状態と比較して、図372の第2表示パネル1400bでは、背景画像HKGが継続して表示され、図369の状態とは異なる3つ揃いの装飾図柄（一部）が表示される（図372では1図柄S1または2図柄S2の3つ揃いの一部が示されている）。従って、図372（C）に示すように、正面視認画面は、上部中可動装飾体3501が示されず、台形領域BR3Cにおいて、炎画像HNO4及び稲妻画像KKSが消去され、背景画像HKFのみが示されると共に、三角領域BR1C及び台形領域BR2Cにおいて、図369の状態とは異なる装飾図柄が3つ揃い（一部）となって示される。このようにすれば、遊技者は、上部中可動装飾体3501による背景画像HKFへの砲撃が失敗に終わったと認知することができる。

10

【1417】

図373は、図372のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図372の状態と比較して、図373の第1表示パネル1400aでは、全領域に背景画像HKFが表示される。また、図372の状態と比較して、図373の第2表示パネル1400bは、全領域が透明状態CLRに制御される。従って、図373（C）に示すように、正面視認画面は、全領域において、背景画像HKGが示される。このようにすれば、遊技者は、今後の展開として、実写リーチAや実写リーチBよりも信頼度が高い実写リーチCへの発展が行われると感じることができる。

【1418】

本演出例では、周辺制御MPU4140aは、上記リーチ選択演出を行う場合には、まず、第1表示パネル1400aにおいて、遊技者がメインボタン371を押すことによって、左可動装飾体3201に破壊させる（透明化させる）ことが可能なリーチ示唆画像（実写リーチA示唆画像、実写リーチB示唆画像、実写リーチC示唆画像）の最大数（以下では、破壊示唆画像最大数とも呼ぶ）HKAZを、主制御基板4100から送信されてくる特別図柄抽選単位データの抽選結果（ハズレ or 大当たり）を示すコマンド（当たり判別コマンド）に基づいて決定する。なお、大当たりには、大当たりCまたは大当たりDも含まれるが、本リーチ選択演出は、大当たりCまたは大当たりDの時には、選択されないようになっており、本リーチ選択演出において、「大当たり」は、大当たりA、大当たりB、または、大当たりEを指す。

20

【1419】

具体的には、まず、周辺制御MPU4140aは、当たり判別コマンドに基づいて、当該変動が、大当たりであるか、ハズレであるか否かを判断する。周辺制御MPU4140aは、大当たりであると判断した場合には、破壊示唆画像最大数HKAZを0、1つ、2つ、3つのいずれかにすると決定し、さらに、具体的な破壊示唆画像最大数HKAZの数を振り分けテーブルSSS（図示せず）に基づいて決定する。周辺制御MPU4140aは、当該変動が、ハズレであると判断した場合には、破壊示唆画像最大数HKAZを0、1つ、2つのいずれかにすると決定し、さらに、具体的な破壊示唆画像最大数HKAZの数を振り分けテーブルTTT（図示せず）に基づいて決定する。振り分けテーブルSSS及び振り分けテーブルTTTは、周辺制御基板4140に設けられる。

30

【1420】

破壊示唆画像最大数HKAZが0ということは、実写リーチA選択演出を実行することである。破壊示唆画像最大数HKAZが1つということは、実写リーチB選択演出を実行する可能性があるということであり、破壊示唆画像最大数HKAZが2つということは、実写リーチC選択演出を実行する可能性があるということであり、破壊示唆画像最大数HKAZが3つということは、実写リーチB選択演出を実行する可能性があるということである。これらの演出が行うか否かはメインボタン371が押され、後述する条件（第2ボタン抽選に当選）を満たしたか否かによって決まる。

40

【1421】

本実施形態では、振り分けテーブルSSSにおいて、破壊示唆画像最大数HKAZ（0 or 1 or 2 or 3）と、乱数とが対応付けられており、破壊示唆画像最大数HK

50

A Z : 0 が選択される確率を S S A とし、破壊示唆画像最大数 H K A Z : 1 つが選択される確率を S S B とし、破壊示唆画像最大数 H K A Z : 2 つが選択される確率を S S C とし、破壊示唆画像最大数 H K A Z : 3 つが選択される確率を S S D とすると、これらの関係が、 $S S D > S S C > S S B > S S A$ となるように振り分け率が設定されている。また、振り分けテーブル T T T において、破壊示唆画像最大数 H K A Z (0 or 1 つ or 2 つ) と、乱数とが対応付けられており、破壊示唆画像最大数 H K A Z : 0 が選択される確率を T T A とし、破壊示唆画像最大数 H K A Z : 1 つが選択される確率を T T B とし、破壊示唆画像最大数 H K A Z : 2 つが選択される確率を T T C とすると、これらの関係が、 $T T A > T T B > T T C$ となるように振り分け率が設定されている。従って、本演出例のリーチ選択演出を行う場合において、当該変動が、大当たりの場合には、破壊示唆画像最大数 H K A Z は、3 つ、2 つ、1 つ、0 の順に選択率が高くなるように設定され、ハズレの場合には、破壊示唆画像最大数 H K A Z は、0、1 つ、2 つの順に選択率が高くなるように設定される。その結果、当該変動が大当たりの場合には、破壊示唆画像最大数 H K A Z が多く設定される確率が高く、より多くのリーチ示唆画像が破壊される(透明化される)可能性が高くなる。一方、当該変動がハズレの場合には、破壊示唆画像最大数 H K A Z が多く設定される確率が低く、リーチ示唆画像があまり破壊されない場合が多くなる。

【 1 4 2 2 】

本演出例において、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、破壊示唆画像最大数 H K A Z を決定後、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押された場合であって、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示させたリーチ示唆画像(実写リーチ A 示唆画像、実写リーチ B 示唆画像、実写リーチ C 示唆画像)を破壊した(透明化した)数が、破壊示唆画像最大数 H K A Z を超えていない場合には、所定の確率(例えば、30%)で当選する抽選(以下では、第 2 ボタン抽選とも呼ぶ)を行い、当該抽選に当選すると、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示させたリーチ示唆画像を破壊する(透明化する)。言い換えれば、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押された場合であって、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示させたリーチ示唆画像を破壊した(透明化した)数が、破壊示唆画像最大数 H K A Z を超えていない場合において、上記第 2 ボタン抽選に落選すれば、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示させたリーチ示唆画像を破壊しない。従って、遊技者によってメインボタン 3 7 1 を押された場合であっても、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a においてリーチ示唆画像を破壊した数が、破壊示唆画像最大数 H K A Z まで到達しない場合があり得る。なお、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、遊技者によって全くメインボタン 3 7 1 が押されない場合には、当然、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の破壊示唆画像最大数 H K A Z を破壊せず(透明化せず)、その後、実写リーチ A 選択演出を実行する。なお、上記では、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、第 2 ボタン抽選を行っているが、本発明は、これに限られるものではなく、上記所定の確率を 100%にする、すなわち、メインボタン 3 7 1 が押された場合には、それを条件として、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のリーチ示唆画像を破壊するようにしてもよい。また、この場合、メインボタン 3 7 1 が押された回数と、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のリーチ示唆画像を破壊する数とが、1 : 1 に対応していなくてもよく、例えば、メインボタン 3 7 1 が 1 回押されるに付き、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のリーチ示唆画像を破壊する数を 2 以上としてもよい。

【 1 4 2 3 】

一方、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、破壊示唆画像最大数 H K A Z を決定後、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a においてリーチ示唆画像を破壊した(透明化した)数が破壊示唆画像最大数 H K A Z に達した場合には、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押された場合であっても、それ以上、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a におけるリーチ示唆画像を破壊しない。

【 1 4 2 4 】

従って、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、振り分けテーブル S S S に基づいて、破壊示唆画像最大数 H K A Z : 3 つを決定し、遊技者によってメインボタン 3 7 1 が押されることで上記第 2 ボタン抽選に当選した回数が、3 回となった場合に、上記図 3 6 0 ~ 図 3 7 1 に示すリーチ選択演出、すなわち、上記全回転リーチ選択演出を実行する。また、周辺制

10

20

30

40

50

御MPU4140aは、振り分けテーブルSSSまたは振り分けテーブルTTTに基づいて、破壊示唆画像最大数HKAZ：2つを決定し、遊技者によってメインボタン371が押されることで上記第2ボタン抽選に当選した回数が、2回となった場合に、図372、図373に示す上記実写リーチC選択演出を実行する。さらに、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルSSSまたは振り分けテーブルTTTに基づいて、破壊示唆画像最大数HKAZ：1つを決定し、遊技者によってメインボタン371が押されることで上記第2ボタン抽選に当選した回数が、1回となった場合に、上記実写リーチB選択演出を実行する。周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルSSSまたは振り分けテーブルTTTに基づいて、破壊示唆画像最大数HKAZ：0を決定し、遊技者によってメインボタン371が押されることで上記第2ボタン抽選に当選した回数が0回となった場合、遊技者によってメインボタン371が押されなかった場合、若しくは、遊技者によってメインボタン371が押されたが上記第2ボタン抽選に当選しなかった場合に、上記実写リーチA選択演出を実行する。

10

【1425】

以上のように、上記リーチ選択演出において、遊技者がメインボタン371を押すことによって、第1表示パネル1400aに表示されたリーチ示唆画像が破壊されればされるほど、言い換えれば、第2表示パネル1400bにおいて、遊技者から見て第1表示パネル1400aの破壊されたリーチ示唆画像に対応する領域に、全回転リーチ示唆画像が出現すればするほど、大当たりとなる確率が高くなっている。すなわち、実写リーチA選択演出が実現した場合に大当たりとなる確率JJ A、実写リーチB選択演出が実現した場合に大当たりとなる確率JJ B、実写リーチC選択演出を実現した場合に大当たりとなる確率JJ C、全回転リーチ選択演出を実現した場合に大当たりとなる確率JJ Zとすると、周辺制御MPU4140aは、遊技者によってメインボタン371が押され、第2ボタン抽選に当選したことを条件として、 $JJ Z (100\% \text{で 大 当 たり}) > JJ C > JJ B > JJ A$ となるように構成されている。このようにすれば、リーチ選択演出の出現時において、上記工程数が増えれば増えるほど、すなわち、第1表示パネル1400aのリーチ示唆画像が消えて、第2表示パネル1400bに全回転リーチ示唆画像が出現するほど、遊技者に対して大当たりへの期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することが可能となる。そして、この場合、2つのパネル画像間で画像の移り変わりが行われており、すなわち、第1表示パネル1400aのリーチ示唆画像が消える動作と、第2表示パネル1400bにおける全回転リーチ示唆画像の出現動作とが並行して行われているので、全回転リーチ示唆画像の出現動作をダイナミックに表現することができ、大当たりへの期待感を飛躍的に高めることができる。

20

30

【1426】

また、上記リーチ選択演出において、周辺制御MPU4140aは、遊技者によってメインボタン371が押され、第2ボタン抽選に当選することによって、第1表示パネル1400aに表示されたリーチ示唆画像を破壊する（透明化する）場合、大当たり信頼度（期待度）の低いリーチ演出を示唆するリーチ示唆画像から破壊する（透明化）するようにしている。このようにすれば、遊技者は、第1表示パネル1400aに表示されたリーチ示唆画像が破壊されればされるほど、大当たり信頼度の高いリーチ演出に移行できると考えられる。従って、期待感溢れる遊技演出を提供することができる。そして、この場合、2つのパネル画像間で画像の移り変わりが行われており、すなわち、第1表示パネル1400aのリーチ示唆画像が消える動作と、第2表示パネル1400bにおける全回転リーチ示唆画像の出現動作とが並行して行われているので、全回転リーチ示唆画像の出現動作をダイナミックに表現することができ、大当たりへの期待感を飛躍的に高めることができる。

40

【1427】

さらに、上記リーチ選択演出において、周辺制御MPU4140aは、全回転リーチ選択演出を行う場合、遊技者によって、メインボタン371が押され、第2ボタン抽選に3回当選したことを条件としている。このようにすれば、遊技者にメインボタン371を押す動機付けを与えることができ、すなわち、遊技者に遊技演出に参加してもらうための動

50

機付けを与えることができる。その結果、このような遊技を行った遊技者に、大きな面白味を付与することができる。遊技機の興趣性を飛躍的に向上させることができる。

【1428】

なお、上記リーチ選択演出において、周辺制御MPU4140aは、全回転リーチ選択演出を行うことが可能な場合、すなわち、当たり判別コマンドが大当たりであり、振り分けテーブルSSSに基づいて、破壊示唆画像最大数HKAZ：3つと決定した場合において、遊技者に対して、メインボタン371を押せば、全回転リーチ選択演出が行われる可能性があることを報知するようにしてもよい。例えば、周辺制御MPU4140aは、図362～図370のいずれかの演出シーンにおいて、遊技者から視認可能に第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bに、全回転リーチ選択演出が行われる可能性があることを示唆する画像を表示する。全回転リーチが行われる可能性があることを示唆する画像としては、例えば、「ボタンを押せ！全回転リーチが見れるぞ！！」、「ボタンを押せば、いいことあるぞ！！」、「大当たりだ！ボタンを押してみろ！！」、「全回転リーチが見たいか？ボタンを押してみろ！」などを表示する画像であってもよい。また、周辺制御MPU4140aは、これに限られず、音声装置、他の装飾装置等で、全回転リーチ選択演出が行われる可能性があることを報知するようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にメインボタン371を押す大きな動機付けを与えることができ、すなわち、遊技者に遊技演出に参加してもらうための動機付けを与えることができる。その結果、このような遊技を行った遊技者に、大きな面白味を付与ことができ、遊技機の遊技演出を興趣性あるものにする事ができる。

10

20

【1429】

上記リーチ選択演出において、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおいて、リーチ演出示唆画像を3つ（実写リーチA示唆画像、実写リーチB示唆画像、実写リーチC示唆画像）、第2表示パネル1400bにおいて、リーチ演出示唆画像を1つ（全回転リーチ示唆画像）を表示可能としているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおいて、リーチ演出示唆画像を2つ、若しくは、4つ以上、第2表示パネル1400bにおいて、リーチ演出示唆画像を2つ以上を表示するようにしてもよい。この場合、周辺制御MPU4140aは、上記演出例のごとく、第1表示パネル1400aにおいて、大当たり信頼度の低いリーチ演出示唆画像から破壊（透明化）していき、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aにおいて破壊（透明化）された領域に対応する領域に、2つ以上のリーチ演出示唆画像を表示するようにしてもよい。このようにしても上記演出例の効果を奏することができる。

30

【1430】

上記リーチ選択演出において、周辺制御MPU4140aは、全回転リーチ選択演出を行う場合において、第1表示パネル1400aで、3つのリーチ演出示唆画像（実写リーチA示唆画像、実写リーチB示唆画像、実写リーチC示唆画像）をすべて破壊した後、全回転リーチ演出を実行するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおける3つのリーチ演出示唆画像のうち、所定面積以上の領域を破壊（透明化）した後、第2表示パネル1400bに表示される全回転リーチ示唆画像に基づいて、全回転リーチ演出を行うようにしてもよい。なお、この場合、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおける3つのリーチ演出示唆画像のうち、所定面積以上の領域を破壊（透明化）した際には、第2表示パネル1400bにおいて、遊技者から見て第1表示パネル1400aの3つのリーチ演出示唆画像のうちの破壊した領域に対応する領域に、全回転リーチ示唆画像を表示する。このようにしても上記演出例の効果を奏することができる。

40

【1431】

また、周辺制御MPU4140aは、破壊可能パネル画像数HKAIを、主制御基板4100から送信されてくる変動パターンによって決定するようにしてもよい。

【1432】

50

[リーチ成立時の予告演出]

[リーチ成立時の第1予告演出]

周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において選択された変動パターンが所定のリーチ演出を含む場合に、リーチ成立時の第1予告演出を実現する場合がある。以下、このリーチ成立時の第1予告演出について、図374～図380を参照して説明する。

【1433】

図374～図380において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容(正面視認画面(正面視認画像))の図を示す。

10

【1434】

図374～図380は、リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図374～図380は、図番が大きくなるにつれて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図374～図380を図番に従って見ていくことで、リーチ成立時の予告演出としての動画像の内容を把握できる。

【1435】

この予告演出では、まず、図374に示すように、リーチ状態を形成した様子が表示される。図示するように、第1表示パネル1400aには、背景画像ZBGが表示されている。この背景画像ZBGは、ビルディング(建物)を正面に見た様子を描写している。そして、左図柄列1153aにおいて7図柄S7が停止表示され、右図柄列1153cにおいても7図柄S7が停止表示されている。中図柄列1153bにおいては、装飾図柄が高速変動表示される。これらにより、リーチ状態が形成される。なお、装飾図柄(絵柄とも呼ばれる)の高速変動表示は、縦の3本線で表現されている。図375～図380についても、装飾図柄が高速変動表示を行っている場合には、その様子が縦の3本線で表現されている。第2表示パネル1400bでは、全領域が透明状態CLRに制御される。従って、図374(C)に示すように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの表示内容と同じように、背景画像ZBGを背景として、7図柄S7を用いたリーチ状態を示している。

20

【1436】

図375は、図374のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図374の画像との差異は、背景画像ZBGが変化し、そして、前人物画像ZFHと後人物画像ZBHとが追加表示されている点だけである。図374の画像とは異なり、背景画像ZBGは、建物を斜め上から見た様子を描写している。また、図374の状態とは異なり、第1表示パネル1400aには、画面の右端から左端に向かって走る複数の人物を表す前人物画像ZFHが表示されている。図375の例では、前人物画像ZFHによって表される人物は、装飾図柄の前を移動する(装飾図柄と人物とが重なる場合に、装飾図柄が人物の後ろに隠れる)。第2表示パネル1400bにも、同様に、画面の右端から左端に向かって走る人物を表す後人物画像ZBHが示されている。第2表示パネル1400bでは、後人物画像ZBHの人物を表す領域以外の領域は透明状態CLRに維持されている。図375(C)に示すように、正面視認画面は、前人物画像ZFHと後人物画像ZBHとが画面の右端から左端に向かって移動する様子を表している。後人物画像ZBHの人物は、前人物画像ZFHの人物とは異なる位置を移動している。図375の例では、後人物画像ZBHの一部(人物の足)が、前人物画像ZFHの一部(人物の頭)と重なり得る。遊技者からは、手前側の人物を通して後ろに奥側の人物が見える。なお、本演出例では、第1表示パネル1400aに表示される背景画像ZBGと、装飾図柄と、前人物画像ZFHとのそれぞれの色は、前側の画像を通して後ろの背景画像ZBGが視認できる程度に、明るい(薄い)色に予め設定されている。

30

40

【1437】

図376は、図375のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図

50

375の画像との差異は、背景画像ZBGが変化し、そして、人物画像ZFH、ZBGが、それぞれ、人物が更に左に移動した様子を表している点だけである。図375の画像とは異なり、背景画像ZBGは、図375の建物を含む町並みを上から見た様子を描写している。また、図376の例では、前人物画像ZFHは、水平方向に沿って並んだ3列の人物群を表している。3列のそれぞれに関して、先頭の(最も左の)人物の後(右)に多数の人物が続いている。後人物画像ZBHは、水平方向に沿って並んだ2列の人物群を表している。2列のそれぞれに関して、先頭の(最も左の)人物の後(右)に多数の人物が続いている。図376(C)に示すように、遊技者は、これらの人物画像ZFH、ZBHによって表される5列の人物群が右から左に走って移動する様子を観察する。

【1438】

ここで、後人物画像ZBHは、遊技者から見て、前人物画像ZFHと図柄S7(第1表示パネル1400a)よりも間隔Laだけ奥に配置された第2表示パネル1400bに表示される。従って、遊技者から見て、現実に、前人物画像ZFHは遊技者に近い位置(第1表示パネル1400a)を移動し、後人物画像ZBHは遊技者から遠い位置(第2表示パネル1400b)を移動する。遊技者が、後人物画像ZBHを意識的に観察する場合には、目のピント(視点)が、手前側の前人物画像ZFHには合わずに奥側の後人物画像ZBHに合う。遊技者が、前人物画像ZFHを意識的に観察する場合には、目のピントが、奥側の後人物画像ZBHには合わずに手前側の前人物画像ZFHに合う。これらの結果、人物画像ZFH、ZBHを観察する遊技者の目のピントは、手前側の第1表示パネル1400aと奥側の第2表示パネル1400bとの間を行き来することになる。その結果、遊技者は、1枚の表示パネルでは味わうことのできない奥行き感を覚え、そのような演出表示に魅了される。

【1439】

また、本演出例では、手前側の第1表示パネル1400aに表示された人物と比べて、奥側の第2表示パネル1400bに表示された人物が小さい。従って、遊技者からの物理的な距離と、見た目の距離感との整合性がとれているので(奥側の人物が手前側の人物よりも小さい)、遊技者は、より自然な奥行き感を覚え、演出表示に魅了される。

【1440】

さらに、人物の大きさは、画面において下の列ほど大きい。このように、表示対象(ここでは、人物)の位置が画面の下端に近いほど表示対象の大きさが大きいので、遊技者は、遠近法で描かれた画像を観察したときのように、表示された人物群に奥行きを感じる。

【1441】

以上説明した奥行き感を演出する工夫によって、遊技者は、これまでにない奥行き感を覚える演出表示を、存分に楽しむことができる。

【1442】

また、図376(A)、図376(B)に示すように、2枚の表示パネル1400a、1400bのそれぞれに人物群が表示される。その結果、本演出例の演出表示は、1枚の表示パネルでは実現することができないような格別に賑わった雰囲気を作り出すことができる。

【1443】

また、図376(C)に示すように、本演出例では、後人物画像ZBHにおける複数の人物の少なくとも一部の人物の一部が、前人物画像ZFHにおける人物と重なって見えるように、人物画像ZFH、ZBHのそれぞれの人物が配置されている(以下、後人物画像ZBHの人物における、前人物画像ZFHの人物と重なる部分を「重畳部分」とも呼ぶ)。仮に1枚の表示パネルに前人物画像ZFHと後人物画像ZBHとの両方を表示すると仮定する。この場合、後人物画像ZBHの人物の重畳部分は、前人物画像ZFHに隠れて表示されない(描写されない)。このように、遊技者によって認識される人物の表示(描写)が減ってしまうので、遊技者には、賑わいの程度が軽く感じられてしまう。本演出例では、2枚の表示パネルを用いることによって、前人物画像ZFHよりも物理的に奥側に後人物画像ZBHが表示されるので、遠近感を損なわずに、後人物画像ZBHの人物の重

10

20

30

40

50

豊部分を、第2表示パネル1400bに表示することができる。その結果、遊技者によって認識される人物の表示(描写)を、遠近感を損なわずに、増すことができる。その結果、格別に賑わう雰囲気を作り出すことができる。また、2枚の表示パネルを利用することによって、多数の人物を奥行き感溢れる態様で表現することができる。これらの結果、奥行き感に富んだ賑わいを表現することができ、活気に溢れた格別に好ましい雰囲気を作り出すことができる。

【1444】

図377は、図376のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図376の画像との差異は、人物画像ZFH、ZBHが、それぞれ、人物が更に左に移動した様子を表している点と、中図柄列1153bにおいて、装飾図柄の変動速度がゆっくりになっている点だけである(装飾図柄の変動速度は、変動する装飾図柄がどのような図柄であるかを遊技者が認識できるような速度である)。前人物画像ZFHは、図376の状態から更に人物が左に移動した様子を表しており、画面の右端から左端まで続く人物群を表している。後人物画像ZBHも、同様に、図376の状態から更に人物が左に移動した様子を表しており、画面の右端から左端まで続く人物群を表している。このように大勢の人物を表示することによって、益々賑わった雰囲気を作り出すことができる。また、2枚の表示パネル1400a、1400bに人物を表示することによって、遠近感を損なわずに、賑わった雰囲気を作り出すことができる。

10

【1445】

図378は、図377のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図377の画像との差異は、人物画像ZFH、ZBGが、それぞれ、人物が更に左に移動した様子を表している点だけである。前人物画像ZFHは、図377の状態から更に人物が左に移動した様子を表しており、人物群の最後尾を表している。後人物画像ZBHも、同様に、図377の状態から更に人物が左に移動した様子を表しており、人物群の最後尾を表している。また、前人物画像ZFHは、先行する人物群から遅れて(離れて)移動する少数(ここでは一人)の人物ZFHLを表している。大勢の人物が群となって移動した後一人だけ遅れて(離れて)移動する人物は、とぼけた雰囲気を醸し出して遊技者の緊張を解きほぐし、おかしさを作り出す。

20

【1446】

図379は、図378のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図377の画像との差異は、後人物画像ZBHの表示が無く、そして、前人物画像ZFHが、遅れた人物ZFHLのみを表している点だけである。この人物ZFHLも、左に向かって走って移動している。

30

【1447】

図380は、図379のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図379の画像との差異は、前人物画像ZFHの表示が無くなっている点だけである。中図柄列1153bの変動は継続しており、リーチ状態が続いている。

【1448】

その後、周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において選択された変動パターンに従った演出表示を継続する。例えば、本明細書で説明される種々の「リーチ成立後の演出(リーチ演出)」が実現される。

40

【1449】

なお、周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において選択された変動パターンに応じて、「リーチ成立時の予告演出」を実現するか否かを決定する。本演出例では、周辺制御MPU4140aは、変動パターン毎に準備された成立時予告振分テーブル(図示せず)と、乱数とを用いて、その判断を行う。成立時予告振分テーブルは、各判定結果(「実行する」と「実行しない」)に振り分けられた乱数値を格納している。周辺制御MPU4140aは、演出表示を開始する毎に、乱数を取得して、リーチ成立時の予告演出を実現するか否かの抽選(成立時予告抽選)を行う。成立時予告抽選の結果が当たりの場合には、周辺制御MPU4140aは、変動パターンに応じた演出表示と並行してリー

50

チ成立時の予告演出を実行する。成立時予告抽選の結果がハズレの場合には、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、リーチ成立時の予告演出を実行せずに、変動パターンに応じた演出表示を続ける。

【1450】

なお、成立時予告抽選結果が当たりである確率が、変動パターンに応じて異なっても良い。ここで、変動パターンに対応付けられた大当たり信頼度（大当たり期待度とも呼ばれる）を考慮して、成立時予告抽選結果が当たりである確率を設定してもよい。ここで、以下に説明するような、変動パターンに対応付けられた大当たり信頼度（「パターン特定信頼度」と呼ぶ）を利用してよい。或る変動パターンに対応するパターン特定信頼度は、以下のように特定される。図213、図215、図217～図221のテーブルには、同じ種類の演出表示を規定する当たり用の変動パターンとハズレ用の変動パターンとが登録されている。例えば、図218の表の番号20の演出表示（実写リーチA当り）と図220の表の番号94の演出表示（実写リーチAハズレ）とは、同じ演出表示（実写リーチA）を規定している。（なお、最終的に停止表示される図柄は異なる。また、実際に表示される演出表示は、いわゆるステップアップ演出等の演出の修正や追加によって、異なり得る）。この場合、「実写リーチA」を規定する変動パターン（「実写リーチA当り」と「実写リーチAハズレ」とのいずれか）が選択された場合のパターン特定信頼度は、「実写リーチA当り」が選択される確率PAと、「実写リーチAハズレ」が選択される確率PHとから、以下の計算式で求められる（各確率PA、PHは、特別図柄抽選結果が大当たりになる確率と、図213、図215、図217～図221の振り分けによって決まる）。

$$\text{パターン特定信頼度} = PA / (PA + PH)$$

【1451】

他の変動パターンについても、同様に、同じ種類の演出表示を規定する変動パターンからパターン特定信頼度を求めることができる。「同じ種類の演出表示」とは、装飾図柄の変動時間がほぼ同じであるとともに、演出の主要部分（例えば、リーチ演出表示や特殊演出表示等）が同じである演出表示を示している。2つの演出表示の間に差異がある場合であっても、その差異が表示画面の一部に限定されている場合には（例えば、表示画面の一部の領域の色が異なる場合や、登場するキャラクタの一部が異なる場合のように、いわゆるチャンスアップ演出が異なる場合）、それらの演出表示が同じ種類の演出表示である、ということが出来る。なお、特別図柄抽選結果は、現実には主制御基板4100によって既に決定されているが、演出表示が終了するまでは遊技者には報知されていない。パターン特定信頼度は、遊技者にとっての見た目の信頼度（大当たりの確率）である。ここで、第1特別乱数に基づくパターン特定信頼度と、第2特別乱数に基づくパターン特定信頼度を区別することが好ましい。

【1452】

このようなパターン特定信頼度は、変動パターンの中で異なり得る。例えば、図218の20番や図220の94番の変動パターン（実写リーチA）のパターン特定信頼度は、図218の1番や図220の83番や図221の129番の変動パターン（ノーマルリーチ）のパターン特定信頼度よりも高い。そこで、成立時予告振分テーブルを、パターン特定信頼度が大きいほど、成立時予告抽選結果が当たりである確率が高くなるように（予告演出が行われる確率が高くなるように）、予め設定することが好ましい。例えば、「実写リーチA（20番、94番）」が選択された場合の、成立時予告抽選結果が当たりである確率を、「ノーマルリーチ（1番、83番、129番）」が選択された場合の、成立時予告抽選結果が当たりである確率よりも、高くするとよい。こうすれば、リーチ成立時の予告演出が実現された場合には、実現されなかった場合と比べて、遊技者から見て特別図柄抽選結果が大当たりである確率が高い。従って、上述したような、奥行き感に溢れ、格別に賑わった雰囲気醸し出す演出表示を見る確率が、パターン特定信頼度とリンクしているので、魅力的な演出を見ることの嬉しさが、パターン特定信頼度と一致する。これにより、遊技者の大当たりへの期待感を損ねずに、魅力的な演出表示を実現することができる。

。さらに、本演出例では、リーチが成立しない変動パターンが選択された場合には、周辺制御MPU4140aは、このようなリーチ成立時の予告演出を実行しない。その結果、予告演出の実現と、パターン特定信頼度とのリンクを強くすることができるので、遊技者の大当たりへの期待感を損ねずに、魅力的な演出表示を適切に実現することができる。

【1453】

一般的には、主制御基板4100は、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果（例えば、特別図柄抽選結果）が所定の当たりである信頼度が、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果が所定の当たりである信頼度よりも高くなるように、変動パターンの選択を行えばよい。そして、周辺制御MPU4140aは、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合にリーチ成立時の予告演出が行われる確率が、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合にリーチ成立時の予告演出が行われる確率よりも高くなるように、リーチ成立時の予告演出を実行するか否かを決定すればよい（例えば、成立時予告振分テーブルがそのように設定されていればよい）。

10

【1454】

いずれの場合も、リーチ態様が表示された後に予告演出を実現すれば、リーチ態様が表示される前に予告演出を実現する場合と比べて、リーチ態様の形成による期待感と、予告演出の実現による期待感とを両立することができる（リーチ態様が表示される前に群を用いた予告演出を実現することとすると、その予告演出が実現されずにリーチ態様が形成された場合に、遊技者の期待感が低減し得る）。ただし、リーチ態様が表示される前に群を用いた演出を実現してもよい。

20

【1455】

また、群を成す表示対象（アイテム）としては、人物に限らず、任意の対象を採用可能である。例えば、魚や動物といった生き物や果物や数字やマスコットであってもよい（このように、群を成す対象（アイテム）としては、種々のキャラクタを採用可能である）。また、群を用いた表示態様としては、群が画面の一端から他端（例えば、右端から左端や、左端から右端や、上端から下端や、下端から上端）へ通り過ぎる態様に限らず、他の種々の態様を採用可能である。例えば、画面内の所定の部分（例えば、中央部）に複数の表示対象が集まって群を形成した後、表示対象が放射状に離れていくような態様を採用してもよい。いずれの場合も、群が形成される様子や、群が移動する様子を表す演出表示を実現すれば、賑わった雰囲気醸し出すことができるので、遊技者は魅力的な演出を期待感とともに楽しむことができる。

30

【1456】

また、第1表示パネル1400aに表示される表示対象が、第2表示パネル1400bに表示される表示対象と異なっても良い。図381は、図376と同様のフレーム画像を表す説明図である。第1表示パネル1400aには、図376の例と同様に前人物画像ZFHが表示されている。しかし、第2表示パネル1400bには、後人物画像ZBHの代わりに、タコのようなキャラクタの群（以下「タコ群ZBO」と呼ぶ）が表示されている（本演出例では、タコ群ZBOも、右から左へ移動している）。このように、第1表示パネル1400aに第1対象の群を表示し、第2表示パネル1400bに第1対象とは異なる第2対象の群を表示すれば、第1対象に第2対象が重なって見える場合にも、第2対象の重畳部分を、その表示を省略せずに、第2表示パネル1400bに表示することができる。その結果、第1対象の表示に加えて、第2対象の表示も十分に行うことができるので、遊技者は、2種類の表示対象による更に賑わった雰囲気を感じることもできる。また、2枚の表示パネル1400a、1400bの間で群の対象が異なるので、群の対象が同じ場合と比べて、全く異なる印象を遊技者に与えることができる。なお、第1表示パネル1400aに表示される群が、複数種類の表示対象によって形成されてもよい。同様に、第2表示パネル1400bに表示される群も、複数種類の表示対象によって形成されてもよい。

40

【1457】

50

ここで、周辺制御MPU4140aは、同じ表示対象の群を双方の表示パネル1400a、1400bに表示する演出（同対象多重群演出）と、各表示パネル1400a、1400bの間で群を構成する表示対象が異なる演出（異対象多重群演出）との間で、特別図柄抽選結果が大当たりになる確率（遊技者から見た見目の確率）が異なるように、それらの多重群演出を実行してもよい。例えば、異対象多重群演出が実現された場合の特別図柄抽選結果が大当たりになる確率が、同対象多重群演出が実現された場合の確率と比べて、高くなるように（あるいは低くなるように）、周辺制御MPU4140aは、各多重群演出を実行するか否かを決定してもよい。こうすれば、2枚の表示パネル1400a、1400bの双方に群を表示するという奥行き感に溢れて賑わった雰囲気醸し出す演出を用いて、多段階の信頼度を遊技者に示唆することができる。

10

【1458】

また、群から離れて表示される対象（図378、図379：人物ZFL）の総数は、1に限らず、群を形成する対象の数よりも少ない任意の数を採用可能である。一般には、群を成す対象と同じ種類の対象であって、群を成す複数の対象とは異なる特徴を有する対象（異質対象とも呼ぶ）としては、群から離れた位置に表示される対象に限らず、種々の対象を採用可能である。図382は、図381と同様のフレーム画像を表す説明図である。図381の例との差異は、第2表示パネル1400bに、タコ群ZBOに加えて、巨大なキャラクタZBOBが表示されている点である（図382の例ではキャラクタZBOBも、タコ群ZBOと同様に右から左へ移動している）。このように、群を成す複数の対象とは大きさが大幅に異なる対象を採用してもよい（例えば、大きさ（長さ）が2倍以上の

20

【1459】

いずれの場合も、異質対象を表示すれば、遊技者の注意を喚起することができる。そこで、周辺制御MPU4140aは、異質対象を含む多重群演出と、異質対象を含まない多重群演出との間で、特別図柄抽選結果が大当たりになる確率（遊技者から見た見目の確率）が異なるように、それらの多重群演出を実行してもよい。例えば、異質対象を含む多重群演出が実現された場合の特別図柄抽選結果が大当たりになる確率が、異質対象を含まない多重群演出が実現された場合の確率と比べて、高くなるように（あるいは低くなるように）、周辺制御MPU4140aは、各多重群演出を実行するか否かを決定してもよい。こうすれば、2枚の表示パネル1400a、1400bの双方に群を表示するという奥行き感に溢れて賑わった雰囲気醸し出す演出を用いて、多段階の信頼度を遊技者に示唆することができる。

30

【1460】

なお、本演出例では、周辺制御MPU4140aは、変動パターンに応じて「リーチ成立時の予告演出（多重群演出）」を実行するか否かを決定しているが、その決定に利用する情報（抽選情報に相当する）としては、特別図柄抽選結果に基づいて決まる他の任意の情報を採用可能である。例えば、特別図柄抽選結果が当選であるか否かを表す情報に応じて、「リーチ成立時の予告演出」を実行するか否かを決定してもよい。この場合、当選である場合には、落選である場合と比べて、高い確率で「リーチ成立時の予告演出」を実行することが好ましい。

40

【1461】

[リーチ成立時の第2予告演出]

主制御基板4100において選択され得る変動パターンの中には、以下に説明する第2予告演出が実行される変動パターンがある。このリーチ成立時の第2予告演出について、図383～図390を参照して説明する。

【1462】

図383～図390において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400

50

aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容（正面視認画面（正面視認画像））の図を示す。

【1463】

図383～図390は、リーチ成立時の予告演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図383～図390は、図番が大きくなるにつれて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図383～図390を図番に従って見ていくことで、リーチ成立時の予告演出としての動画像の内容を把握できる。

【1464】

この予告演出では、まず、図383に示すように、リーチ状態を形成した様子が表示される。図示するように、第1表示パネル1400aには、第1背景画像ZB11が表示されている。この第1背景画像ZB11は、ビルディング（建物）を正面に見た様子をカラー画像で描写している。そして、左図柄列1153aにおいて7図柄S7が停止表示され、右図柄列1153cにおいても7図柄S7が停止表示されている。中図柄列1153bにおいては、装飾図柄が高速変動表示される。これらにより、リーチ状態が形成される。なお、装飾図柄の高速変動表示は、縦の3本線で表現されている。図384～図390についても、装飾図柄が高速変動表示を行っている場合には、その様子が縦の3本線で表現されている。第2表示パネル1400bでは、全領域が透明状態CLRに制御される。従って、図383（C）に示すように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの表示内容と同じように、第1背景画像ZB11を背景として、7図柄S7を用いたリーチ状態を示している。

【1465】

図384は、図383のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図383の画像からの変化は、第1背景画像ZB11が変化している点だけである。図383の画像とは異なり、第1背景画像ZB11は、図383の建物を含む町並みを上から見た様子をカラー画像で描写している。この段階では、装飾図柄（例えば、7図柄S7）と、その周りの領域に表示された第1背景画像ZB11との両方が、第1表示パネル1400aに表示されている。従って、装飾図柄と背景画像とを観察する遊技者の目のピント（視点）は、奥側の第2表示パネル1400bには合わずに、手前側の第1表示パネル1400aに合う。その結果、遊技者には、1枚の表示パネルで演出表示が行われているように、感じられる。

【1466】

図385は、図384のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図384の画像からの変化は、3点ある。第1の変化は、中図柄列1153bにおける図柄の変動速度がゆっくりになっている点である。第2の変化は、第1表示パネル1400aに表示された第1背景画像ZB11の色が薄い色（明るい色）に変化している点である。これにより、遊技者は、手前の第1表示パネル1400aに表示される画像を通して、奥側の第2表示パネル1400bに表示される画像を認識することができる。第3の変化は、第2表示パネル1400bに、第2背景画像ZB12が表示されている点である。

【1467】

第2背景画像ZB12は、第1背景画像ZB11と同じ町並みをモノトーン画像で描写している。ここでは、無彩色（グレー）に緑色の線で町並みが表現されている。図385（C）に示すように、遊技者からは、第1背景画像ZB11が第2背景画像ZB12と重なって見え、そして、第1背景画像ZB11によって表される対象（ここでは町並み）の形状は、第2背景画像ZB12によって表される対象の形状と一致して見える。ただし、第1背景画像ZB11と第2背景画像ZB12との間で、表現態様が異なっている（第1背景画像ZB11はカラー画像であり、第2背景画像ZB12はモノトーン画像である）。

【1468】

なお、第2背景画像ZB12において、第1表示パネル1400aに表示された装飾図柄（例えば、7図柄S7）と重なって見える領域SCの色は、他の領域の色と比べて、明

10

20

30

40

50

るい（薄い）。これにより、装飾図柄が暗く見えてしまうことが抑制される。

【1469】

図386は、図385のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図385の画像からの変化は、3点ある。第1の変化は、第2表示パネル1400bにおいて、装飾図柄と重なって見える領域SCが透明状態CLRに制御されている点である。これにより、遊技者は、第1表示パネル1400aに表示された装飾図柄をはっきりと認識することができる。第2の変化は、第1表示パネル1400aにおいて、装飾図柄（例えば、7図柄S7や6図柄S6）を表す領域を除いた残りの領域に表示されていた第1背景画像ZB11が消えて、その領域が透明状態CLRに制御されている点である。第3の変化は、第2背景画像ZB12の色が濃い色（暗い色）に変化している点である。これらの第2、第3の変化により、遊技者は、装飾図柄の周りを見ると、第2表示パネル1400bに表示された第2背景画像ZB12をはっきりと認識することができる。

10

【1470】

遊技者が、装飾図柄（例えば、7図柄S7）を意識的に観察する場合には、目のピントが、奥側の第2表示パネル1400bには合わずに、手前側の装飾図柄（第1表示パネル1400a）に合う。遊技者が、第2背景画像ZB12を意識的に観察する場合には、目のピントが、手前側の第1表示パネル1400aには合わずに、奥側の第2背景画像ZB12（第2表示パネル1400b）に合う。これらの結果、装飾図柄と第2背景画像ZB12とを観察する遊技者の目のピントは、手前側の第1表示パネル1400aと、奥側の第2表示パネル1400bとの間を行き来することになる。その結果、遊技者は、1枚の表示パネルでは味わうことのできない奥行き感を覚え、そのような演出表示に魅了される。

20

【1471】

なお、図384のフレーム画像と図386のフレーム画像との間に、中間状態のフレーム画像（図385）が表示されているので、遊技者には、背景画像が第1表示パネル1400aから第2表示パネル1400bへ徐々に移行しているように見える。これにより、背景画像が急に移行する場合と比べて、遊技者が覚える驚きを緩和できる。ただし、このような中間状態のフレーム画像を省略してもよい。こうすれば、遊技者に驚きを提供できる。

【1472】

図387は、図386のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図386の画像とは異なり、第1表示パネル1400aには、図384の画像と同様に、装飾図柄と第1背景画像ZB11とが表示されている。さらに、第1表示パネル1400aには、画面の中央部分を画面の上端から下端まで延びる稲妻を表す稲妻画像ZTが表示されている。第2表示パネル1400bの全面は、透明状態CLRに制御されている。これにより、図387（C）のように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの表示内容と同じとなる。

30

【1473】

図388は、図387のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図387の画像からの変化は、2つある。第1の変化は、第1表示パネル1400aにおいて、稲妻画像ZT（図387）が右部分ZTRと左部分ZTLとの2つに分割されて、右部分ZTRが右に移動し、左部分ZTLが左に移動している点である。右部分ZTRと左部分ZTLとの間の中間領域（第1中間領域ZM1と呼ぶ）は、透明状態CLRに制御されている。第2の変化は、第2表示パネル1400bにおいて、第1中間領域ZM1と重なって見える領域（第2中間領域ZM2）に、背景画像ZB13が表示されている点である。背景画像ZB13は、図385、図386の第2背景画像ZB12と同様に、モノトーンで表されている。第2表示パネル1400bの他の領域は透明状態CLRに制御されている。図388（C）に示すように、正面視認画面では、画面の中央部分（第1中間領域ZM1）において、奥側の背景画像ZB13が見える。画面の右部分と左部分とにおいては、手前側の背景画像ZB11と装飾図柄とが見える。

40

50

【 1 4 7 4 】

図 3 8 9 は、図 3 8 8 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図 3 8 8 の画像からの変化は 3 つある。第 1 の変化は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、右部分 Z T R が更に右に移動し、左部分 Z T L が更に左に移動している点である。これにより、透明状態 C L R に制御された第 1 中間領域 Z M 1 が広がっている。第 2 の変化は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 2 中間領域 Z M 2 が、第 1 中間領域 Z M 1 の拡張に合わせて、広がっている点である。第 3 の変化は、第 2 中間領域 Z M 2 に、背景画像 Z B 1 4 と装飾図柄とが表示されている点である。背景画像 Z B 1 4 は、図 3 8 8 の背景画像 Z B 1 3 と同様に、モノトーンで表されている。装飾図柄は、左図柄列 1 1 5 3 a の図柄と右図柄列 1 1 5 3 c の図柄を表している（ここでは、いずれも、7 図柄 S 7 s）。

10

【 1 4 7 5 】

図 3 9 0 は、図 3 8 9 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像を示している。図 3 8 9 の画像からの変化は 2 つある。第 1 の変化は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の全面が透明状態 C L R に制御されている点である。第 2 の変化は、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、右部分 Z T R と左部分 Z T L が消えて、背景画像 Z B 1 4 が第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の右端と左端まで広がっている点である。

【 1 4 7 6 】

その後、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、主制御基板 4 1 0 0 において選択された変動パターンに従った演出表示を継続する。例えば、本明細書で説明される種々の「リーチ成立後の演出（リーチ演出）」が実現される。

20

【 1 4 7 7 】

以上のように、図 3 8 4 ~ 図 3 8 6 の演出表示によって、装飾図柄の表示が手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に維持されたまま、図柄の周囲の領域の背景画像の表示が、手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a から奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b へ移動する。これにより、装飾図柄と背景画像とを観察する遊技者は、1 枚の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a による平面的な表示から、2 枚の表示パネル 1 4 0 0 a、1 4 0 0 b を用いた奥行き感に溢れる表示への変化を目の当たりにする。このような変化によって遊技者の演出表示に対する興味が引き起こされるので、魅力的な演出表示を実現できる。

【 1 4 7 8 】

また、図 3 8 4 ~ 図 3 8 6 の演出表示によって、遊技者には、装飾図柄が背景画像から飛び出しているように見せることができる。これにより、その装飾図柄に係るリーチに対する遊技者の期待感も高まり、遊技を面白くすることができる。なお、このような奥行き感に溢れる表示を伴う演出表示は、一部の演出表示に限定されてもよい。例えば、主制御基板 4 1 0 0 は、第 1 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の特別図柄抽選結果が大当たりになる確率（パターン特定信頼度）が、第 1 種演出表示とは異なる第 2 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合のパターン特定信頼度よりも高くなるように、変動パターンの選択を行ってもよい。そして、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、第 2 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、上述した奥行き感に溢れる演出表示を実行せずに、第 1 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、上述した奥行き感に溢れる演出表示を実行してもよい。例えば、図 2 1 8 の 7 番や図 2 2 0 の 8 7 番の変動パターンで規定される演出表示（3 D リーチ A）で、図 3 8 4 ~ 図 3 8 6 のような奥行き感に溢れる演出が実現され、図 2 1 8 の 1 番や図 2 2 0 の 8 3 番や図 2 2 1 の 1 2 9 番の変動パターンで規定される演出表示（ノーマルリーチ）では、そのような奥行き感に溢れる演出が実現されないこととしてもよい（一般には、ノーマルリーチの演出では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には何ら画像が表示されずに、演出が終了することとしてもよい）。なお、ノーマルリーチの演出表示においても、リーチ態様を構成する図柄の組み合わせが停止表示される。ここで、手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a にリーチ態様が表示されることが好ましい。ただし、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b にリーチ態様が表示されてもよい。

30

40

【 1 4 7 9 】

50

なお、手前側の第1表示パネル1400aから奥側の第2表示パネル1400bへ表示が移動する領域としては、装飾図柄を表す領域を除いた残りの領域に限らず、他の任意の対象を表す領域を採用可能である。例えば、所定のキャラクタを表す領域を採用してもよい。また、2枚の表示パネル1400a、1400bの間で表示が移動せずに維持される領域としては、装飾図柄を表す領域に限らず、他の任意の対象を表す領域を採用可能である。例えば、装飾図柄が移動して背景図柄が移動せずに維持されてもよい。また、手前側の第1表示パネル1400aから奥側の第2表示パネル1400bへ表示の一部が移動する代わりに、奥側の第2表示パネル1400bから手前側の第1表示パネル1400aへ表示の一部が移動してもよい。また、表示を奥行き感に溢れる態様に切り替える処理を、リーチ態様が表示される前に行ってもよい。

10

【1480】

なお、演出表示としては、図383～図390に示す演出表示に限らず、他の種々の演出表示を採用可能である。例えば、図387～図390に示すような手前側の画像が割れて奥側の画像が視認可能になるような演出を省略してもよい。

【1481】

また、このような奥行き感に溢れる演出表示を、パターン特定信頼度の高い一部の変動パターンが選択された場合にのみ実行することとしてもよい。このように、周辺制御MPU4140aは、変動パターンに応じて「リーチ成立時の予告演出」を実行するか否かを決定してもよい。なお、その決定に利用する情報としては、特別図柄抽選結果に基づいて決まる他の情報を採用してもよい。例えば、特別図柄抽選結果が当選であるか否かを表す情報に応じて、「リーチ成立時の予告演出」を実行するか否かを決定してもよい。この場合、当選である場合には、落選である場合と比べて、高い確率でリーチ成立時の予告演出を実行することが好ましい。

20

【1482】

[リーチ成立後の演出(リーチ演出)について]

[両面リーチ演出の一例]

リーチが成立した後に行われるリーチ演出の一例として、両面リーチ演出について、図391～398を参照して説明する。一例として、変動15の変動パターン(3Dリーチ両面リーチ後面)が選択されている場合に、連続演出の後、7図柄のリーチが成立した後に演出表示される両面リーチ演出について説明する。この変動パターンでは、3Dリーチ演出が表示された後、発展して両面リーチ演出が表示される。3Dリーチ演出は、3Dグラフィックを用いた画像を主として用いた演出である。図391～図398では、本リーチ演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像及び遊技者から見た視認画面を示す図である。図391～図398は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図391～図398を図番に従って見ていくことで、本リーチ演出としての動画像の内容を把握することができる。言い換えれば、図391～図398には、一つ前の図番に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像及び遊技者から見た視認画面(正面視認画面)が示されている。両面リーチ演出は、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bの両方を駆使して行われるので、図391～図398では、(A)に第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)に第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)に第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容の図(正面視認画面)を示す。

30

40

【1483】

周辺制御MPU4140aは、しばらく期間をおいて、液晶表示装置1400の表示内容をホワイトアウトまたはブラックアウトした後に、3Dリーチ演出を開始する。図391は、リーチ演出の開始直後のフレーム画像を示している。3Dリーチ演出が開始されると、周辺制御MPU4140aは、まず、第1表示パネル1400aにおいて、図391(A)に示すように、数字の「7」を表す図柄Y1、Y2を、それぞれサイドに表示させる。この場合、周辺制御MPU4140aは、図柄Y1及び図柄Y2の表示部分以外の領

50

域に、キャラクタ画像 C R 1 と背景画像 H K 1 を表示しており、詳しくは、3 D グラフィックで描かれた女性を示すキャラクタ画像 C R 1 が背景画像 H K 1 の壁に沿って走ってくる様子を示している。また、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、図 3 9 1 (B) に示すように、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b を、全領域が透明状態 C L R (非表示領域) となるように制御する。

【 1 4 8 4 】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図 3 9 1 (C) に示すように、図柄 Y 1 およ図 Y 2 が停止表示されてリーチ状態を形成した様子を示すことができる。このように、図柄 Y 1 及び図柄 Y 2 とで、リーチ状態を示す表示態様を、第 1 リーチ表示態様とも呼ぶ。なお、上記第 1 リーチ表示態様は、2 つの図柄のみで形成されているが、「第 1 リーチ表示態様」は、図柄 Y 1 と図柄 Y 2 との間に、変動表示中の図柄が表示されるような表示態様も含む。

10

【 1 4 8 5 】

次に、3 D リーチ演出が両面リーチ演出に発展していく。周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、図 3 9 2 (A) に示すように、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、左半分の台形状領域 (以下では、左側領域とも呼ぶ) を透明状態 C L R に制御し、残り右半分の台形状領域 (以下では、右側領域とも呼ぶ) に、図柄 Y 1 と図柄 Y 2 との間に、変動中の図柄であって数字を表す図柄 Y 3 が表示された第 1 リーチ表示態様 R C 1 を表示させると共に、背景画像 H K 2 と車を示すキャラクタ画像 C R 2 を表示させる。以下では、表示パネルにおいて、透明状態 C L R の領域と、画像 (キャラクタ画像 C R 、背景画像 H K 、図柄画像など) が表示される領域との境界の線をエッジ線 E D で示す。また、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の中央付近であって、左側領域と、右側領域とに跨る領域に、タイトル T L を表示させる。このタイトル T L は、「 D U A L C H A N C E 」と表示され、これから、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b を駆使したダブルリーチ演出である両面リーチ演出を行うことを示唆している。

20

【 1 4 8 6 】

また、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、図 3 9 2 (B) に示すように、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、左側領域に、タコ状生物を示すキャラクタ画像 C R 3 を表示させ、右側領域を、透明状態 C L R に制御する。周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、左側領域において、タイトル T L 部分に対応する部分が、透明状態 C L R となるように制御する。なお、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b とを重ね合わせた場合において、それぞれの右側領域及び左側領域は一致する。

30

【 1 4 8 7 】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図 3 9 2 (C) に示すように、中央付近に、「 D U A L C H A N C E 」を示し、右側領域に、第 1 リーチ態様と共にキャラクタ画像 C R 2 及び背景画像 H K 2 を示し、さらに、左側領域に、キャラクタ画像 C R 3 を示すことができる。

【 1 4 8 8 】

次に、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、図 3 9 3 (A) に示すように、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、「 D U A L C H A N C E 」と表されたタイトル T L を消去する。

40

【 1 4 8 9 】

また、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、図 3 9 3 (B) に示すように、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左側領域に、第 2 リーチ表示態様 R C 2 を表示させる。この第 2 リーチ表示態様 R C 2 は、「 8 」を表す図柄 X 1 及び図柄 X 2 が停止表示されると共に、図柄 X 1 と図柄 X 2 との間に、変動表示中の図柄 X 3 が表示されて成る。なお、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左側領域において、透明状態 C L R としていたタイトル T L 部分に対応する部分にもキャラクタ画像 C R 3 を表示させるように制御する。

【 1 4 9 0 】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図 3 9 3 (C) に示すように、右側領域

50

に、第1リーチ表示態様RC1と共にキャラクタ画像CR2及び背景画像HK2を示すことができると共に、左側領域に、第2リーチ表示態様RC2と共にキャラクタ画像CR3を示すことができ、すなわち、第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bを用いて、ダブルリーチを表現することができる。

【1491】

次に、周辺制御MPU4140aは、図394(A)に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、中央付近を含む領域(以下では、中央付近領域とも呼ぶ)に、第1リーチ表示態様RC1及び背景画像HK3を表示させると共に、当該中央付近領域以外の領域(以下では、周辺領域とも呼ぶ)を透明状態CLRに制御する。この場合、周辺制御MPU4140aは、第1リーチ表示態様RC1や背景画像HK3を表示させた中央付近領域が、透明状態CLRに制御された周辺領域よりも大きく(広く)なるように形成する。

10

【1492】

また、周辺制御MPU4140aは、図394(B)に示すように、第2表示パネル1400bにおいて、中央付近領域を、透明状態CLRに制御すると共に、周辺領域に、第2リーチ表示態様RC2及び背景画像HK4を表示させる。この場合、当然に、第2表示パネル1400bにおいて、透明状態CLRに制御される中央付近領域は、第2リーチ表示態様RC2及び背景画像HK4を表示させる周辺領域よりも大きい。なお、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを重ね合わせた場合において、それぞれの中央付近領域及び周辺領域は一致する。

20

【1493】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図394(C)に示すように、比較的大きい中央付近領域に背景画像HK3を背景として第1リーチ表示態様RC1を示すことができると共に、比較的小さい周辺領域に、背景画像HK4を背景として第2リーチ表示態様RC2を示すことができる。

【1494】

次に、周辺制御MPU4140aは、図395(A)に示すように、第1表示パネル1400aの第1リーチ表示態様RC1において、変動中であつた図柄Y3を数字の「6」で停止表示させて、図柄Y1、Y2、Y3によって形成される外れ図柄組合せHZHを表示させる。また、周辺制御MPU4140aは、第2表示パネル1400bにおいて、図395(B)に示すように、図394(B)と同様の状態を保つ制御を行う。

30

【1495】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図395(C)に示すように、比較的大きい中央付近領域に、背景画像HK3を背景として外れ図柄組合せHZHを示すことができると共に、比較的小さい周辺領域に、背景画像HK4を背景として第2リーチ表示態様RC2を示すことができる。

【1496】

次に、周辺制御MPU4140aは、図396(A)に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、右下片隅の台形状領域(以下では、右下片隅領域とも呼ぶ)に、外れ図柄組合せHZH及び背景画像HK5を表示させると共に、当該右下片隅領域以外の大部分の領域(以下では、大部分領域とも呼ぶ)を透明状態CLRに制御する。この場合、周辺制御MPU4140aは、透明状態CLRに制御された大部分領域が、外れ図柄組合せHZHや背景画像HK5を表示させた右下片隅領域よりも大きく(広く)なるように形成する。

40

【1497】

また、周辺制御MPU4140aは、図396(B)に示すように、第2表示パネル1400bにおいて、右下片隅領域を、透明状態CLRに制御すると共に、大部分領域に、第2リーチ表示態様RC2及び背景画像HK6を表示させる。この場合、当然に、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様及び背景画像HK6を表示させる大部分領域は、透明状態CLRに制御される右側片隅領域よりも大きい。なお、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを重ね合わせた場合において、それぞれの右側

50

片隅領域及び大部分領域は一致する。

【1498】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図396(C)に示すように、比較的小さい右下片隅領域に背景画像HK5を背景として外れ図柄組合せHZHを示すことができると共に、比較的大きい大部分領域に、背景画像HK6を背景として第2リーチ表示態様RC2を示すことができる。

【1499】

次に、周辺制御MPU4140aは、図397(A)に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、図396(A)と同様の状態を保つ制御を行う。また、周辺制御MPU4140aは、第2表示パネル1400bの第2リーチ表示態様RC2において、変動中であった図柄X3を数字の「8」で停止表示させて、図柄X1、X2、X3が同じ数字を表さずことによって表現される大当たり図柄組合せOZHを表示させる。すなわち、左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cの図柄停止位置に、最終的に遊技者に大当たりを通知する表示として大当たり図柄組合せOZHを表示させる。

【1500】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図397(C)に示すように、比較的小さい右下片隅領域に背景画像HK5を背景として外れ図柄組合せHZHを示すことができると共に、比較的大きい大部分領域に、背景画像HK6を背景として大当たり図柄組合せOZHを示すことができる。

【1501】

次に、周辺制御MPU4140aは、図398(A)に示すように、直前まで第2表示パネル1400bに表示されていた大当たり図柄組合せOZH及び背景画像HK6を、第1表示パネル1400aの全領域に移行し、確定表示させる。また、周辺制御MPU4140aは、図398(B)に示すように、第2表示パネル1400bを、全領域が透明状態CLR(非表示領域)となるように制御する。

【1502】

以上のようにすれば、正面視認画面において、図398(C)に示すように、背景画像HK6を背景として大当たり図柄組合せOZHを示すことができる。

【1503】

主制御MPU4100aは、周辺制御MPU4140aが、図398に示すごとく大当たり図柄組合せOZHを遊技者に報知した後、アタッカソレノイド2016等を制御して、大当たり遊技の制御を行う。

【1504】

以上のように、両面リーチ演出では、遊技者から見て、第1表示パネル1400aの奥側に第1表示パネル1400aと重なり合うように配置された第2表示パネル1400bが配置されており、周辺制御MPU4140aによって、これら2つの表示パネルで表示を行うので、魅力的で奥行き感に溢れる表示演出を行うことができる。

【1505】

また、以上のように、上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、第1リーチ表示態様RC1を、第1表示パネル1400aに表示させると共に、第2リーチ表示態様RC2を、第2表示パネル1400bに表示させてダブルリーチを形成するようにしている。このようにすれば、2つのリーチ表示態様に、奥行き感を持たせることができ、躍動感あるリーチ演出を行うことが可能となる。

【1506】

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、第1リーチ表示態様RC1を、第1表示パネル1400aに表示させると共に、第2リーチ表示態様RC2を、第2表示パネル1400bに表示させてダブルリーチを形成した後、リーチ表示態様で変動中の図柄を、順番に停止表示させるようにしている。このようにすれば、ダブルリーチ演出を遊技者に分かりやすく表現することができ、ダブルリーチ演出の期待感を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【1507】

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、正面視認画面において、第1リーチ表示態様RC1が示される中央付近領域が、第2リーチ表示態様RC2が示される周辺領域よりも大きくなるように表示制御した後、第1リーチ表示態様RC1における変動中の図柄を停止表示させる場合において、第1リーチ表示態様RC1を第1表示パネル1400aに、第2リーチ表示態様RC2を第2表示パネル1400bにそれぞれ表示させるようにしている（図394、395等参照）。このようにすれば、第1リーチ表示態様RC1が演出対象であることを、第1リーチ表示態様RC1と第2リーチ表示態様RC2との間に生じる奥行き感で表現することができ、第1リーチ表示態様RC1における変動中の図柄の停止表示動作に緊迫感を付与することができる。その結果、臨場感あるリーチ演出を表現することができる。

10

【1508】

さらには、上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、第1リーチ表示態様RC1における変動中の図柄を停止表示させて外れ図柄組合せHZH（図395参照）を表示させ、正面視認画面において、第2リーチ表示態様RC2が示される領域（周辺領域）が、外れ図柄組合せHZHが示される領域（右側片隅領域）よりも大きくなるように表示制御した後、第2リーチ表示態様RC2において、変動中の図柄を停止表示させるようにしている（図396、398等参照）。このようにすれば、第1リーチ表示態様RC1の演出後、演出対象が第2リーチ表示態様RC2に移行したことを、遊技者に速やかにアピールすることができ、遊技者に対して、分かりやすいリーチ演出を提供することができる。また、第2リーチ表示態様RC2における変動中の図柄の停止表示動作に緊迫感を付与することができ、臨場感あるリーチ演出を表現することができる。

20

【1509】

また、上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、図398に示すように、第2表示パネル1400bにおいて、表示させた大当たり図柄組合せOZHを、第1表示パネル1400aの全領域を用いて確定表示させるようにしている。このようにすれば、遊技者に対して、大当たりを的確に報知することができ、遊技者に大当たり遊技の準備を促すことができる。

【1510】

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおいて、第1リーチ表示態様RC1における変動中の図柄を停止表示させて外れ図柄組合せHZHを表示させた後（図395参照）、第1表示パネル1400aに外れ図柄組合せHZHを表示させつつ、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様RC2を表示させるようにしている（図396参照）。このようにすれば、第2リーチ表示態様RC2が演出対象であることを表現できると共に、ダブルリーチにおける1回目のリーチ演出が終了し、ハズレだったことを遊技者に報知することができる。また、この場合、外れ図柄組合せHZHと第2リーチ表示態様RC2との間に奥行き感を生じさせることができ、外れ図柄組合せHZHよりも奥で行われる第2リーチ表示態様RC2を一層際立たせることができる。その結果、第2リーチ表示態様RC2のリーチ演出をダイナミックに表現することができる。

30

40

【1511】

また、上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aに外れ図柄組合せHZHを表示させると共に、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様RC2を表示させるようにしているが（図396参照）、この場合、第2表示パネル1400bにおける第2リーチ表示態様RC2の表示領域よりも、第1表示パネル1400aにおける外れ図柄組合せHZHの表示領域の方が、小さく表示されている。このようにすれば、第2リーチ表示態様RC2のリーチ演出を邪魔することなく、ダブルリーチにおける1回目のリーチ演出が終了し、ハズレだったことを遊技者に報知することができる。

【1512】

50

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aに外れ図柄組合せHZHを表示させつつ、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様RC2を表示させた後(図396参照)、外れ図柄組合せHZHの表示を継続させつつ、第2リーチ表示態様RC2における変動中の図柄を停止表示させて大当たり図柄組合せOZHを表示させるようにしている(図397参照)。このようにすれば、ダブルリーチにおける2回目のリーチ演出が大当たりであることを表現できると共に、ダブルリーチにおける1回目のリーチ演出が終了し、ハズレだったことを遊技者に報知することができる。また、この場合、外れ図柄組合せHZHと大当たり図柄組合せOZHとの間に奥行き感を生じさせることができ、外れ図柄組合せHZHよりも奥に表示された大当たり図柄組合せOZHを一層際立たせることができる。その結果、遊技者に大当たり図柄組合せOZHをダイナミックに報知することができる。

10

【1513】

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態の形成時に、第1表示パネル1400aに第1リーチ表示態様RC1を表示させ、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させた際(図394参照)、第1リーチ表示態様RC1において、第1リーチ表示態様RC1を形成していることが識別可能な程度に変動中の変動図柄Y3の一部をカット(省略)して表示させるようにしている。このようにすれば、第1表示パネル1400aにおいて、第1リーチ表示態様RC1の表示領域をコンパクトにすることが可能となり、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bにおいて他の様々な遊技演出を行う表示スペースを確保することが可能となる。特に、上記のように、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを用いて、これら2つのパネル画像の表示領域をダイナミックに拡大させたり、縮小させたりする場合などにおいて、有効に表示スペースを確保することができる。

20

【1514】

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態の形成時に、第1表示パネル1400aに第1リーチ表示態様RC1を表示させ、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させた際(図394参照)、第2リーチ表示態様RC2において、第2リーチ表示態様RC2を形成していることが識別可能な程度に停止状態の図柄X2の一部をカット(省略)して表示させている。このようにすれば、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様RC2の表示領域をコンパクトにすることが可能となり、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bにおいて他の様々な遊技演出を行う表示スペースを確保することが可能となる。特に、上記のように、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを用いて、これら2つのパネル画像の表示領域をダイナミックに拡大させたり、縮小させたりする場合などにおいて、有効に表示スペースを確保することができる。

30

【1515】

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態形成後(図394参照)、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させつつ、第1表示パネル1400aに外れ図柄組合せHZHを表示させており、この際、外れ図柄組合せHZHにおける停止状態の図柄Y3を、外れ図柄組合せHZHを形成していることが識別可能な程度に、一部をカット(省略)して表示させるようにしている(図395、396参照)。このようにすれば、第1表示パネル1400aにおいて、外れ図柄組合せHZHの表示領域をコンパクトにすることが可能となり、例えば、上記のように、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを用いて、これら2つのパネル画像の表示領域をダイナミックに拡大させたり、縮小させたりする場合など、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bにおける様々な遊技演出を行う際に、表示スペースを確保することが可能となる。

40

【1516】

上述した両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態形成後(図394参照)、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示さ

50

せつつ、第1表示パネル1400aに外れ図柄組合せHZHを表示させており、この際、第2リーチ表示態様RC2における停止状態の図柄X2を、第2リーチ表示態様RC2を形成していることが識別可能な程度に、一部をカット（省略）して表示させるようにしている（図395、396参照）。このようにすれば、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様RC2の表示領域をコンパクトにすることが可能となり、例えば、上記のように、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを用いて、これら2つのパネル画像の表示領域をダイナミックに拡大させたり、縮小させたりする場合など、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bにおける様々な遊技演出を行う際に、表示スペースを確保することが可能となる。

【1517】

- ・両面リーチ演出の変形例：
- ・第1変形例：

上記実施形態における両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、図393に示すように、右側領域に第1リーチ表示態様RC1が表示されるように制御すると共に、左側領域に第2リーチ表示態様RC2が表示されるように制御した後、図394に示すように、第1リーチ表示態様RC1が表示される領域（中央付近領域）が、第2リーチ表示態様RC2が表示される領域（周辺領域）よりも大きくなるように制御しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、右側領域に第1リーチ表示態様RC1が表示されるように制御すると共に、左側領域に第2リーチ表示態様RC2が表示されるように制御する処理（図393参照、第1処理とも呼ぶ）と、第1リーチ表示態様RC1が表示される領域（中央付近領域）が、第2リーチ表示態様RC2が表示される領域（周辺領域）よりも大きくなるように制御する処理（図394参照、第2処理とも呼ぶ）とを、同時にするようにしてもよい。また、周辺制御MPU4140aは、第1処理よりも第2処理を先にするようにしてもよい。このようにしても上記実施形態の効果を奏することができる。

【1518】

- ・第2変形例：

図399は、両面リーチ演出の第2変形例を説明するための図である。

上記実施形態における両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、図396に示すように、第1表示パネル1400aにおける右下片隅領域に外れ図柄組合せHZHを表示させ、第2表示パネル1400bにおける大部分領域に、第2リーチ表示態様RC2を表示させている場合において、第2表示パネル1400bの右下片隅領域を、透明状態CLR（非表示領域）に制御するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。以下のようにしてもよい。

【1519】

パチンコ機1は、遊技者からの指示が入力されるボタン（スティック等でもよい）、具体的には、操作ボタンユニット370のメインボタン371が押されたことを感知して遊技演出を行う遊技演出実行手段（周辺制御MPU4140aが行ってもよい）を備えていてもよい。そして、周辺制御MPU4140aは、図399に示すように、第1表示パネル1400aにおける右下片隅領域に外れ図柄組合せHZHを表示させ、第2表示パネル1400bにおける大部分領域に、第2リーチ表示態様RC2を表示させている場合において、第2表示パネル1400bの右下片隅領域に、ボタンを示唆するボタン画像BTNを表示するようにしてもよい。そして、遊技演出実行手段は、遊技者によってボタンが押されたことを感知すると、例えば、以下の（1）～（3）に示すような遊技演出を行うようにしてもよい。

（1）液晶表示装置1400のいずれかの場所に、レアな画像であるプレミア画像を表示する。

（2）当該変動パターンで、大当たりが報知される場合には、大当たり報知を行う。

（3）当該ダブルリーチにおける第2リーチ表示態様RC2において、大当たり図柄配列が形成される確率を示す信頼度表示を行う。

10

20

30

40

50

なお、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおいて、右下片隅領域に表示させる画像（背景画像HK5や図柄Y1～Y3）を、ボタン画像BTNを隠すための遮蔽画像として機能させるために、第2表示パネル1400bに表示させるボタン画像BTNが見えない程度の光透過率が低い状態（例えば、暗いグレー、濃緑、農青等の暗い色等）で表される画像を採用可能である。

【1520】

以上のようにすれば、上記のようなダブルリーチが発生した場合に、遊技者は、ずれ正面視認状態で、液晶表示装置1400の表示面を見ることにより、右下片隅領域のボタン画像BTNを見ることが可能となる。そして、遊技者は、ボタン画像BTNに促されてボタンを押すことによって、特別な遊技演出を体験することが可能となる。すなわち、上記構成によれば、遊技者は、奥行き感のあるダブルリーチを体験しつつ、ずれ正面視認状態で液晶表示装置1400の表示面を見る楽しみを享受することが可能となり、パチンコ機1における興趣性を大いに向上させることができる。

10

【1521】

・第3変形例：

上記変形例2において、周辺制御MPU4140aは、図399に示すように、第1表示パネル1400aにおける右下片隅領域に外れ図柄組合せHZHを表示させ、第2表示パネル1400bにおける大部分領域に、第2リーチ表示態様RC2を表示させている場合において、第2表示パネル1400bの右下片隅領域に、ボタンを示唆するボタン画像BTNを表示するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、ボタンを示唆するボタン画像BTNの他に、プレミアム画像、大当たりを示唆する画像、信頼度情報を示す画像等の種々の画像を表示させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、奥行き感のあるダブルリーチを体験しつつ、ずれ正面視認状態で液晶表示装置1400の表示面を見る楽しみを享受することが可能となり、パチンコ機1における興趣性を大いに向上させることができる。

20

【1522】

・第4変形例：

上記変形例2において、周辺制御MPU4140aは、図399に示すように、第1表示パネル1400aにおける右下片隅領域に外れ図柄組合せHZHを表示させ、第2表示パネル1400bにおける大部分領域に、第2リーチ表示態様RC2を表示させている場合において、第2表示パネル1400bの右下片隅領域に、ボタンを示唆するボタン画像BTNを表示するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおける所定領域に第1リーチ表示態様RC1若しくは外れ図柄組合せHZHを含む遮蔽画像を表示させ、第2表示パネル1400bにおける所定領域に、第2リーチ表示態様RC2を表示させ、その状態で、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aの遮蔽画像に対応する領域であって、ずれ正面視認状態で視認可能な位置に、ボタンを示唆するボタン画像BTN、プレミアム画像、大当たりを示唆する画像、信頼度情報を示す画像等を表示させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、奥行き感のあるダブルリーチを体験しつつ、ずれ正面視認状態で、遮蔽画像の裏を覗き込む等の楽しみを享受することが可能となり、パチンコ機1における興趣性を大いに向上させることができる。

30

40

【1523】

・第5変形例：

上記実施形態における両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、図393～図397に示すように、(1)第1表示パネル1400aにおいて第1リーチ表示態様RC1を含む領域が、第2表示パネル1400bにおいて第2リーチ表示態様RC2を含む領域よりも大きくなる(2)第1リーチ表示態様RC1の変動図柄Y3が停止表示されて外れ図柄組合せHZHを形成(3)第2表示パネル1400bにおいて第2リーチ表示態様RC2を含む領域が、第1表示パネル1400aにおいて外れ図柄組合せHZHを含む領域よりも大きくなる(4)第2リーチ表示態様RC2の変動図柄X3が停止表示さ

50

れる、というステップを実現しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、(1)第2表示パネル1400bにおいて第2リーチ表示態様RC2を含む領域が、第1表示パネル1400aにおいて第1リーチ表示態様RC1を含む領域よりも大きくなる(2)第2リーチ表示態様RC2の変動図柄X3が停止表示されてハズレ図柄配列を形成(3)第1表示パネル1400aにおいて第1リーチ表示態様RC1を含む領域が、第2表示パネル1400bにおいてハズレ図柄配列を含む領域よりも大きくなる(4)第1リーチ表示態様RC1の変動図柄Y3が停止表示される、というステップを実現するようにしてもよい。このようにしても上記実施形態の効果を奏することができる。

【1524】

10

・第6変形例：

上記実施形態における両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、図397に示すように、第2リーチ表示態様RC2の変動図柄X3を停止表示させる際、数字の「8」で停止表示させ、図柄X1～X3を用いて大当たり図柄組合せOZHを形成させるようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。周辺制御MPU4140aは、第2リーチ表示態様RC2の変動図柄X3を停止表示させる際、数字の「8」以外の数字(例えば、「7」)で停止表示させ、図柄X1～X3を用いてハズレ図柄配列を形成させるようにしてもよい。このようにしても上記実施形態の効果を奏することができる。

【1525】

20

・第7変形例：

上記実施形態における両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを重ね合わせた場合において、それぞれ、画像を表示している表示領域が重ならないように制御しているが、本発明はこれに限られるものではなく、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとを重ね合わせた場合において、互いに画像を表示している表示領域が重なるように制御してもよい。このようにすれば、各表示パネルにおいて、画像を表示している表示領域が重複する部分で、種々の演出の表示を行うことができ、液晶表示装置1400における表示面を無駄なく有効に使用することができる。

【1526】

30

また、周辺制御MPU4140aは、第1表示パネル1400aにおいて、画像の表示領域に表示される第1リーチ表示態様RC1を、第2表示パネル1400bを重ね合わせた場合に第2表示パネル1400bにおける画像の表示領域と対応する領域に形成させるようにしてもよい。さらに、周辺制御MPU4140aは、第2表示パネル1400bにおいて、画像の表示領域に表示される第2リーチ表示態様RC2を、第1表示パネル1400aを重ね合わせた場合に第1表示パネル1400aにおける画像の表示領域と対応する領域に形成させるようにしてもよい。このようにすれば、一方の表示パネルにおけるリーチ表示態様と、他方の表示パネルにおける画像の表示領域とが重複する部分で、種々の演出を表示を行うことができ、液晶表示装置1400における表示面を無駄なく有効に使用することができる。また、遊技演出の裾野を広げ、興趣性に富んだ遊技機を提供することができる。

40

【1527】

・第8変形例：

上記実施形態では、液晶表示装置1400において、第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bは、固定されていたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機が通常設置されている状態において、第1表示パネル1400a、または、第2表示パネル1400bの少なくともどちらか一方は、(A)遊技者から見て手前側に移動、(B)遊技者から見て奥側に移動、(C)鉛直方向に対して傾斜、のいずれかの態様をとることが可能な可動式表示パネルであり、可動式表示パネルを、可動制御する可動制御手段(図示せず)を備えていてもよい。この場合、周辺制御MPU4140aは、可動式表示パネルの動きに応じて、第1リーチ表示態様及び第2リーチ表示態様を

50

含む領域の表示態様を制御するようにしてもよい。このようにすれば、2つのパネル画像（第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400b）を用いて、第1リーチ表示態様及び第2リーチ表示態様を表示させるダブルリーチを行う場合において、2つパネル画像間におけるリーチ表示態様の移り変わり、表示パネルの可動とを連動させることができるので、遊技者に対して、より躍動感あるリーチ表示を行うことができる。

【1528】

・第9変形例：

上記実施形態の両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態の形成時に、第1表示パネル1400aに第1リーチ表示態様RC1を表示させ、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させた際（図394参照）、第1リーチ表示態様RC1において、第1リーチ表示態様RC1を形成していることが識別可能な程度に変動中の変動図柄Y3の一部をカット（省略）して表示させるようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態の形成時において、第1表示パネル1400aに第1リーチ表示態様RC1を表示させ、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させた際（図394参照）、第1リーチ表示態様RC1において、第1リーチ表示態様RC1を形成していることが識別可能な程度に停止状態の図柄Y1及び/または図柄Y2の一部をカット（省略）して表示させるようにしてもよい。このようにしても、第1表示パネル1400aにおいて、第1リーチ表示態様RC1の表示領域をコンパクトにすることが可能となり、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bにおいて他の様々な遊技演出を行う表示スペースを確保することが可能となる。

【1529】

・第10変形例：

上記実施形態の両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態の形成時に、第1表示パネル1400aに第1リーチ表示態様RC1を表示させ、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させた際（図394参照）、第2リーチ表示態様RC2において、第2リーチ表示態様RC2を形成していることが識別可能な程度に停止状態の図柄X2の一部をカット（省略）して表示させているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態の形成時に、第1表示パネル1400aに第1リーチ表示態様RC1を表示させ、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させた際（図394参照）、第2リーチ表示態様RC2において、第2リーチ表示態様RC2を形成していることが識別可能な程度に変動中の図柄X3の一部をカット（省略）して表示させるようにしてもよい。このようにしても、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様RC2の表示領域をコンパクトにすることが可能となり、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bにおいて他の様々な遊技演出を行う表示スペースを確保することが可能となる。

【1530】

・第11変形例：

上記実施形態の両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、ダブルリーチ状態形成後（図394参照）、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させつつ、第1表示パネル1400aに外れ図柄組合せHZHを表示させており、この際、第2リーチ表示態様RC2における停止状態の図柄X2を、第2リーチ表示態様RC2を形成していることが識別可能な程度に、一部をカット（省略）して表示させるようにしている（図395、396参照）が、本発明は、これに限られるものではない。例えば、周辺制御MPU4140aは、第2表示パネル1400bに第2リーチ表示態様RC2を表示させつつ、第1表示パネル1400aに外れ図柄組合せHZHを表示させる際、第2リーチ表示態様RC2における変動中の図柄X3を、第2リーチ表示態様RC2を形成していることが識別可能な程度に、一部をカット（省略）して表示させるようにしてもよい。このようにしても、第2表示パネル1400bにおいて、第2リーチ表示態様RC

2の表示領域をコンパクトにすることが可能となり、第1表示パネル1400aまたは第2表示パネル1400bにおいて他の様々な遊技演出を行う表示スペースを確保することが可能となる。

【1531】

・第12変形例：

図400及び図401は、両面リーチ演出の第12変形例を説明するための図である。図400及び図401では、上記の図同様に、(A)に第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)に第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)に第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容の図(正面視認画面)を示す。上記演出例の両面リーチ演出において、周辺制御MPU4140aは、図396に示す場面以降に、以下の演出を実施するようにしてもよい。なお、上記両面リーチ演出における図396よりも以前の場面では、大型機関銃(ガトリング砲)と呼ばれる武器を模した装飾体である上部中可動装飾体3501(図187参照)が可動され、正面視認画面にも示された状態に制御されている。また、本変形例は、特別図柄抽選単位データの抽選結果が大当たりの場合であって、大当たりA、大当たりB、または、大当たりEのうちのいずれかの場合に実行される。

10

【1532】

すなわち、周辺制御MPU4140aは、上記演出例の両面リーチ演出における図396に示す場面において、第2表示パネル1400bにボタンを示す画像(図示せず)を表示させ、遊技者にメインボタン371を押すことを催促させる。そして、遊技者によってメインボタン371が押されると、周辺制御MPU4140aは、図400に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、黒色画像BLKを表示させる。また、周辺制御MPU4140aは、図400に示すように、第2表示パネル1400bを、透明状態CLR(非表示領域)に制御する。また、この際、周辺制御MPU4140aは、遊技者から見て、液晶表示装置1400の一部を隠す位置で、上部中可動装飾体3501の可動を停止させる。従って、正面視認画面は、黒色画像BLKが示され、すなわち、ブラックアウト演出が示されると共に、上部中可動装飾体3501が、遊技者から見て液晶表示装置1400の一部を隠す位置で停止した状態となって示される。

20

【1533】

次に、周辺制御MPU4140aは、上記ブラックアウト演出を所定時間A継続させた後、第1表示パネル1400aにおいて、黒色画像BLKを消去し、カットイン画像(図示せず)を表示させる。このカットイン画像は、上記演出例の両面リーチ演出を継続して示す場面を表している(例えば、図393や図394から発展した場面など)。また、周辺制御MPU4140aは、第2表示パネル1400bにおいて、透明状態CLRの制御を継続する。なお、この場合、周辺制御MPU4140aは、上部中可動装飾体3501の姿勢を、図400(ブラックアウト演出)時と同じ状態に継続させている。従って、この際の正面視認画面は、カットイン画像が示され、すなわち、カットイン演出が示されると共に、上部中可動装飾体3501が、遊技者から見て液晶表示装置1400の一部を隠す位置で停止した状態となって示される。

30

【1534】

その後、周辺制御MPU4140aは、上記カットイン演出を所定時間B継続させた後、図401に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、カットイン画像を消去し、ホワイトノイズ画像NOZを表示させる。このホワイトノイズ画像NOZは、ホワイトノイズ(白色雑音)を示す画像である。また、周辺制御MPU4140aは、図401に示すように、第2表示パネル1400bにおいて、透明状態CLRの制御を継続する。なお、この場合、周辺制御MPU4140aは、上部中可動装飾体3501の姿勢を、図400(ブラックアウト演出)時と同じ状態に継続させている。従って、この際の正面視認画面は、ホワイトノイズ画像NOZが示され、すなわち、ホワイトノイズ演出が示されると共に、上部中可動装飾体3501が、遊技者から見て液晶表示装置1400の一部を隠す位置で停止した状態となって示される。なお、カットイン演出を継続させる所定時間B

40

50

は、ブラックアウト演出を継続させる所定時間 A よりも短く設定される。例えば、所定時間 B は、0.1 ~ 0.3 秒程度設定され、所定時間 A は、0.5 秒 ~ 3 秒程度と設定される。また、周辺制御基板 4140 は、第 1 表示パネル 1400 a にホワイトノイズ画像 NOZ を表示させる際、スピーカ 121 及びスピーカ 391 から、「ジジッ」などのノイズを示すノイズ音を出力させる。

【1535】

そして、周辺制御 MPU 4140 a は、上記ブラックアウト演出、上記カットイン演出、及び、上記ホワイトノイズ演出を行う表示演出（以下では、一連演出とも呼ぶ）を、複数回（例えば、5 回）繰り返す。

【1536】

その後、周辺制御 MPU 4140 a は、図 398 に示すように、第 1 表示パネル 1400 a において、大当たり図柄組合せ OZH を表示させ、第 2 表示パネル 1400 b における透明状態 CLR の制御を継続させて、正面視認画面に示すように、大当たり報知を行う。

【1537】

以上のように、遊技者によってメインボタン 371 を押された後、周辺制御 MPU 4140 a は、上記一連演出を、複数回繰り返すようにしている。このようにすれば、遊技者に対して、停電やパチンコ機 1 に故障が生じたのではないかなどと思わせ、一時的な不安を感じさせたり、新たな好奇心を生じさせたりすることができる。そして、その後、周辺制御 MPU 4140 a は、大当たり報知を行うようにしている。このようにすれば、不安を感じさせた後、または、好奇心を生じさせた後であるので、大当たりに対して、格別の喜びを遊技者に付与することができる。その結果、魅力的で、興趣性の高い遊技演出を遊技者に付与することができる。

【1538】

また、以上のように、周辺制御 MPU 4140 a は、一連演出を行う際、遊技者から見て、液晶表示装置 1400 の一部を隠す位置で、上部中可動装飾体 3501 の可動を停止させた状態を継続するようにしている。このようにすれば、遊技者に対して、停電やパチンコ機 1 に故障が生じたのではないかなどとより強く思わせることができ、その後の大当たり報知時に、大当たりに対して、より強い格別の喜びを遊技者に付与することができる。その結果、魅力的で、興趣性の高い遊技演出を遊技者に付与することができる。

【1539】

本変形例では、上記一連演出を複数回繰り返すが、この場合、最初の一連演出から最後の一連演出に進行するにつれて、各一連演出において、ブラックアウト演出を継続させる所定時間 A を、徐々に長くするようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に対して、停電やパチンコ機 1 に故障が生じたのではないかなどとより強く思わせることができ、その後の大当たり報知時に、大当たりに対して、より強い格別の喜びを遊技者に付与することができる。その結果、魅力的で、興趣性の高い遊技演出を遊技者に付与することができる。

【1540】

また、本変形例では、上記一連演出を複数回繰り返すが、この場合、最初の一連演出から最後の一連演出に進行するにつれて、各一連演出において、ブラックアウト演出を継続させる所定時間 A を、徐々に短くするようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、その後に、何か格別な演出が用意されており、それに向かって進行中なのではないか、などと連想することができる。その結果、魅力的で、興趣性の高い遊技演出を遊技者に付与することができる。

【1541】

本変形例において、周辺制御 MPU 4140 a は、ホワイトノイズ画像 NOZ を第 1 表示パネル 1400 a に表示するようにしているが、本発明は、これに限られるものではなく、ホワイトノイズ画像 NOZ を、第 2 表示パネル 1400 b に表示するようにしてもよ

10

20

30

40

50

い。また、ホワイトノイズ画像NOZを、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとの間で、交互に表示するようにしてもよい。このようにすれば、ホワイトノイズ画像NOZに奥行感を見いだすことができ、上記一連演出の臨場感を高めることができる。

【1542】

[浮遊表示演出の一例]

主制御基板4100において選択され得る変動パターンの中には、以下に説明する浮遊表示演出を含むものがある。図402～図413を参照して、浮遊表示演出の一例について説明する。本演出例の浮遊表示演出は、リーチ成立後に実行される。

【1543】

図402～図413において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容(正面視認画面(正面視認画像))の図を示す。

【1544】

図402～図413は、浮遊表示演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図402～図413は、図番が大きくなるにつれて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図402～図413を図番に従って見ていくことで、リーチ成立後の演出としての動画像の内容を把握できる。

【1545】

この浮遊表示演出では、まず、図402に示すように、リーチ状態を形成した様子が表示される。図示するように、第1表示パネル1400aの右上には、停止表示された2つの図柄(ここでは、双方とも7図柄S7)と、それらの間に配置された変動する図柄ZVとが、表示されている。停止表示された左と右との図柄は、左図柄列と右図柄列とにそれぞれ相当し、変動中の図柄ZVは、中図柄列に相当する。また、第1表示パネル1400aには、背景画像ZBIが表示されている。背景画像ZBIは、複数の人物とタイトル文字列ZTLとを表している。第2表示パネル1400bでは、全領域が透明状態CLRに制御される。従って、図402(C)に示すように、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの表示内容と同じように、背景画像ZBIを背景として、7図柄S7を用いたリーチ状態を示している。

【1546】

図403は、図402のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。第1表示パネル1400aは、前スクリーン領域ZSCと、前スクリーン領域ZSCの周囲を囲む前縁領域ZBDと、前縁領域ZBDの外側を占める前グラデーション領域ZGDと、を表示している。前スクリーン領域ZSCは、表示画面(第1表示パネル1400a)よりも小さい領域である。前スクリーン領域ZSCには、所定のストーリーを描く動画像(映画のような動画像)が表示されている。遊技者には、前スクリーン領域ZSCが、映画を映すスクリーンのように見える。なお、本演出例では、前スクリーン領域ZSCの形状が長方形であるが、前スクリーン領域ZSCの形状としては、他の種々の形状(例えば、円形や楕円等)を採用可能である。前スクリーン領域ZSCの周囲を囲む前縁領域ZBDは、透明状態CLRに制御されている。前縁領域ZBDの外側を囲む前グラデーション領域ZGDは、前縁領域ZBDから遠いほど色が薄い(明るい)グラデーションを表している。本演出例では、前グラデーション領域ZGDは、ピンク色のグラデーションを表している。また、前グラデーション領域ZGDにおいて、前縁領域ZBDからの距離が所定値以上である部分は、白(透明状態CLR)に制御される。

【1547】

第2表示パネル1400bにおいては、遊技者から見て、前スクリーン領域ZSCと重なって見える後スクリーン領域ZSCBと、前縁領域ZBDと重なって見える後縁領域ZBDBとのそれぞれが、透明状態CLRに制御されている。第1表示パネル1400aに表示された図柄(ここでは、図柄S7、ZV)と重なって見える後図柄領域ZZBも透明

10

20

30

40

50

状態 C L R に制御されている。後縁領域 Z B D B の外側を占める後グラデーション領域 Z G D B は、後縁領域 Z B D B に近いほど色が薄い（明るい）グラデーションを表している。本演出例では、後グラデーション領域 Z G D B は、無彩色（グレー）のグラデーションを表している。また、後グラデーション領域 Z G D B には、グラデーションに加えて、種々の模様に変化する様子も描かれている。

【 1 5 4 8 】

図 4 0 3 (C) に示すように、正面視認画面は、透明状態 C L R に制御された縁（縁領域 Z B D、Z B D B）で囲まれた前スクリーン領域 Z S C を表している。縁領域 Z B D、Z B D B の外側では、グラデーション領域 Z G D と後グラデーション領域 Z G D B とを重ね合わせた画像が観察される。遊技者が前スクリーン領域 Z S C を意識すると、手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に目のピント（視点）が合う。遊技者が前縁領域 Z B D を意識する場合には、以下の通りである。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には何も表示されていないので、遊技者の目は、前縁領域 Z B D の奥側に何か表示されていないかを見つけようとする。その結果、目のピントが、手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a から奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に移動する。本演出例では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の後縁領域 Z B D B も透明状態 C L R に制御されているので、目のピントは、更に奥側のバックライト 1 4 0 6 まで移動し得る。なお、本演出例では、バックライト 1 4 0 6 が白色光源であるので、前縁領域 Z B D が白色に見える。遊技者が前グラデーション領域 Z G D を意識する場合には、遊技者は、手前側の前グラデーション領域 Z G D と奥側の後グラデーション領域 Z G D B との両方に目のピントが合い得る。

【 1 5 4 9 】

このように、遊技者が前スクリーン領域 Z S C を意識すると、目のピントが手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に合い、遊技者が前スクリーン領域 Z S C の周囲を意識すると、目のピントがそれよりも後ろに移動しやすい。これらの結果、遊技者にとっては、前スクリーン領域 Z S C が浮かび上がっているように認識される。このように、遊技者は、1 枚の表示パネルでは味わうことのできない奥行き感を覚える。

【 1 5 5 0 】

さらに、本演出例では、前スクリーン領域 Z S C は画面内をゆっくりと移動している（図中の矢印 Z M D は、移動方向を表している）。前スクリーン領域 Z S C に表示される動画像も、前スクリーン領域 Z S C の移動とともに、移動する。また、前スクリーン領域 Z S C の移動に合わせて、他の領域（前縁領域 Z B D、前グラデーション領域 Z G D、後スクリーン領域 Z S C B、後縁領域 Z B D B、後グラデーション領域 Z G D B）も同じ移動をする。移動後も、後スクリーン領域 Z S C B は前スクリーン領域 Z S C と重なって見え、後縁領域 Z B D B は前縁領域 Z B D と重なって見え、後グラデーション領域 Z G D B は前グラデーション領域 Z G D と重なって見える。

【 1 5 5 1 】

このように前スクリーン領域 Z S C が画面内を移動するので、遊技者の意識は、前スクリーン領域 Z S C 内に留まらずに、前スクリーン領域 Z S C の周囲にも向けられやすい。従って、前スクリーン領域 Z S C が静止している場合と比べて、遊技者の目のピントは、手前側と奥側とを行き来しやすい。その結果、遊技者は、前スクリーン領域 Z S C が浮かび上がって前スクリーン領域 Z S C の周囲が奥にあるような奥行き感を、より強く覚えることになる。そして、前スクリーン領域 Z S C が移動するので、遊技者は、前スクリーン領域 Z S C（前スクリーン領域 Z S C に表示された画像）が浮遊しているように、感じる。

【 1 5 5 2 】

図 4 0 4 は、図 4 0 3 のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。図 4 0 3 の画像からの変化は、各領域 Z S C、Z S C B、Z B D、Z B D B、Z G D、Z G D B の位置が移動している点と、前スクリーン領域 Z S C に表示される画像（動画像の 1 シーン）が変化している点だけである。矢印 Z M D で示すように、各領域の移動方向は、移動の途中で変化する。移動方向が変化するタイミングとしては、任意のタイミングを

採用可能である。本演出例では、前スクリーン領域 Z S C の端部が画面の端に接触したときに、前スクリーン領域 Z S C が画面の端から離れるように、移動方向が変化する場合がある。また、前スクリーン領域 Z S C の所定の端部が画面の端からはみ出たときに、前スクリーン領域 Z S C が画面の端から離れるように、移動方向が変化する場合がある。移動方向の変化は、スケジュールデータによって予め規定されている。

【 1 5 5 3 】

図 4 0 5 は、図 4 0 4 のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。図 4 0 4 の画像からの変化は、各領域 Z S C、Z S C B、Z B D、Z B D B、Z G D、Z G D B の位置が移動している点と、前スクリーン領域 Z S C に表示される画像（動画の 1 シーン）が変化している点だけである。図 4 0 5 の画像では、前スクリーン領域 Z S C に爆発シーンが表示されている。

10

【 1 5 5 4 】

図 4 0 6 は、図 4 0 5 のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。図 4 0 5 の画像とは異なり、前スクリーン領域 Z S C に表示されていた爆発の閃光が前スクリーン領域 Z S C の外まで広がって、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の全面を覆っている（各領域 Z S C、Z B D、Z G D は消えている。また、図柄 S 7、Z V の表示は維持されている）。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a は、画面の中心に近いほど明るいグラデーションを表している。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b においては、全面が透明状態 C L R に制御されている。これらにより、正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と同じ画像を示している。このように、前スクリーン領域 Z S C を消して、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の全面を用いた表示に切り替えることによって、ダイナミックな印象を表現することができる。なお、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、図 4 0 5 の画像の後に、各表示パネル 1 4 0 0 a、1 4 0 0 b のそれぞれの全面を透明状態 C L R に制御し、その後、図 4 0 6 の画像を表示してもよい。こうすれば、ダイナミックさをより強めることができる。

20

【 1 5 5 5 】

図 4 0 7 は、図 4 0 6 のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。図 4 0 6 の画像とは異なり、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a から前スクリーン領域 Z S C が省略されている。そして、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a は、黒い背景 Z B K に白色の文字列 Z T X 1 を表している。図柄 S 7、Z V の表示は維持されている。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b においては、全面が透明状態 C L R に制御されている。これらにより、正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と同じ画像を示している。

30

【 1 5 5 6 】

図 4 0 8 は、図 4 0 7 のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。図 4 0 7 の画像とは異なり、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、図 4 0 3 ~ 図 4 0 5 と同様に、各領域 Z S C、Z B D、Z G D が配置され、そして、図柄 S 7、Z V が表示されている。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には、図 4 0 3 ~ 図 4 0 5 と同様に、各領域 Z S C B、Z B D B、Z G D B が配置されている。

【 1 5 5 7 】

図 4 0 8 (C) に示すように、正面視認画面は、透明状態 C L R に制御された縁（縁領域 Z B D、Z B D B）で囲まれた前スクリーン領域 Z S C を表している。また、前スクリーン領域 Z S C（各領域 Z S C、Z B D、Z G D、Z S C B、Z B D B、Z G D B）が移動しているので、遊技者は、前スクリーン領域 Z S C が浮かび上がって前スクリーン領域 Z S C の周囲が奥にあるような奥行き感を覚える。

40

【 1 5 5 8 】

図 4 0 9 は、図 4 0 8 のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a には、各領域 Z S C、Z B D、Z G D が配置され、そして、図柄 S 7、Z V が表示されている。また、図 4 0 9 の例では、前スクリーン領域 Z S C の内部と前グラデーション領域 Z G D とを横断するように、文字列 Z T X A が大きく表示されている（文字列 Z T X A の一部は画面からはみ出ている）。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には、各領域 Z S C B、Z B D B、Z G D B が配置されている。

50

【 1 5 5 9 】

第1表示パネル1400aにおいて、文字列Z T X Aの内部は透明状態C L Rに制御され、文字列Z T X Aの輪郭は、より暗い色（ここでは、緑色）で表され、前スクリーン領域Z S Cの内部は、透明状態C L Rに制御されている。また、第2表示パネル1400bにおいて、文字列Z T X Aと重なって見える領域（「後文字領域Z T X B」と呼ぶ）は、透明状態C L Rに制御されている。この後文字領域Z T X Bは、遊技者から見て文字列Z T X Aの輪郭よりも若干外側まで広がっている。すなわち、遊技者から見ると、文字列Z T X Aの輪郭の外側部分と内側部分との両方が、透明（白）に見える。従って、遊技者が文字列Z T X Aの輪郭を意識する場合には、手前側の第1表示パネル1400aに目のピントが合う。遊技者が文字列Z T X Aの輪郭の外部あるいは内部を意識する場合には、目のピントが第1表示パネル1400aよりも奥側に移動し得る。これらから、遊技者が文字列Z T X Aを観察する場合には、目のピントが手前側と奥側との間を行き来し得るので、文字列Z T X Aが浮かび上がっているように認識される。

10

【 1 5 6 0 】

なお、文字列Z T X Aは、今回の浮遊表示演出において既に表示された文字列Z T X 1（図407）を含んでいる。文字列Z T X Aは、今回の浮遊表示演出において複数回に分けて表示されていた文字列の組み合わせであってもよい。例えば、図409の例では、文字列Z T X Aが、第1文字列「ローフィーと」と、第2文字列「カーキを」と、第3文字列「救出せよ！！」との組み合わせであってもよい。そして、各文字列が、数フレームの間をあけて順番に、図407のフレーム画像のように表示されていてもよい。こうすれば、表示済みの文字列の組み合わせによって1つのメッセージを構成することができる。これにより、浮遊表示演出を観察する遊技者は、表示された文字列がどのようなメッセージを構成するか楽しみに浮遊表示演出を観察することができる。

20

【 1 5 6 1 】

図410は、図409のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。第1表示パネル1400aには、図403～図405と同様に、各領域Z S C、Z B D、Z G Dが配置され、そして、図柄S 7、Z Vが表示されている。第2表示パネル1400bには、図403～図405と同様に、各領域Z S C B、Z B D B、Z G D Bが配置されている。

30

【 1 5 6 2 】

前スクリーン領域Z S Cには、動画像に加えて、文字列Z T X Aの全体が表示されている。その結果、遊技者は、文字列Z T X Aの全体を容易に認識することができる。

【 1 5 6 3 】

図411は、図410のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。この段階では、第1表示パネル1400aからは、各領域Z S C、Z B D、Z G Dが消されて、人物を表す画像（「人物画像Z H B」と呼ぶ）が表示されている（図柄S 7、Z Vの表示は維持されている）。第2表示パネル1400bにおいては、全面が透明状態C L Rに制御されている。図411（C）に示すように、正面視認画面は、正面視認画面は、第1表示パネル1400aの表示内容と同じ画像を示している。

40

【 1 5 6 4 】

図412は、図411のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。第1表示パネル1400aにおいては、全面が黒に制御されている（図柄S 7、Z Vの表示は維持されている）。第2表示パネル1400bにおいては、全面が透明状態C L Rに制御されている。本演出例では、このようなフレーム画像が数フレームに亘って続けて表示される。このように、変化に乏しい状態が続くことによって、遊技者に、もうすぐ特別図柄抽選結果が表示されることを示唆することができる。

【 1 5 6 5 】

図413は、図412のフレーム画像の数十フレーム後のフレーム画像を示している。第1表示パネル1400aには、3つの図柄が停止表示されて、それらの組み合わせによって特別図柄抽選結果が示されている。ここでは、3つの図柄が同じ図柄（ここでは、7

50

図柄 S 7) であるので、特別図柄抽選結果は大当たりである。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b においては、全面が透明状態 C L R に制御されている。図 4 1 3 (C) に示すように、正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と同じ画像を示している。

【 1 5 6 6 】

以上のように、図 4 0 3 ~ 図 4 0 5、図 4 0 8 ~ 図 4 1 0 の演出表示によって、動画像が表示される領域 (前スクリーン領域 Z S C) は、遊技者には浮遊しているように見える。これにより、遊技者の演出表示に対する興味が引き起こされるので、魅力的な演出表示を実現できる。

【 1 5 6 7 】

なお、前スクリーン領域 Z S C の浮遊感を効果的に出すためには、前スクリーン領域 Z S C の周囲の領域 (例えば、前縁領域 Z B D や前グラデーション領域 Z G D) が透視容易な状態に維持されていることが好ましい。例えば、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a によって制御される明るさ (光の透過率に相当する) の階調が 0 (最暗) から 2 5 5 (最明) までの 2 5 6 段階で制御されている場合には、明るさが 1 2 8 (5 0 %) 以上であることが好ましく、明るさが 2 0 5 (8 0 %) 以上であることが特に好ましく、明るさが 2 3 0 (9 0 %) 以上であることが最も好ましい。なお、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a によって制御される明るさが最明であっても、奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b によって暗い色が表示されている場合には、表示パネル 1 4 0 0 a、1 4 0 0 b を通して実際に見える色は暗い色である。

10

【 1 5 6 8 】

また、前スクリーン領域 Z S C の周囲の領域の一部が透視容易な状態でなくてもよい。例えば、図 4 0 4 に示す例のように、前スクリーン領域 Z S C の端部から周囲の領域にかけて、透視容易ではない画像 (例えば、7 図柄 S 7) が表示されていてもよい。いずれの場合も、前スクリーン領域 Z S C の浮遊感を生み出すためには、前スクリーン領域 Z S C の全周のうち 2 / 3 以上が透視容易状態に制御されていることが好ましい。

20

【 1 5 6 9 】

また、本演出例では、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、透視容易状態に制御された領域 (例えば、前縁領域 Z B D) を、前スクリーン領域 Z S C とともに移動させているので、遊技者からみて移動が認識しやすい。その結果、画像の浮遊感をより強く生み出すことができる。なお、透視容易状態に制御された領域 (「透視容易領域」と呼ぶ) を移動させずに、前スクリーン領域 Z S C を、その透視容易領域の内部で移動させてもよい。この場合も、前スクリーン領域 Z S C の周囲の領域 (透視容易領域) が透視容易状態に制御される、ということができる。

30

【 1 5 7 0 】

なお、前スクリーン領域 Z S C の移動速度は、前スクリーン領域 Z S C が漂っていると遊技者が認識できる程度にゆっくりな速さであることが好ましい。ただし、あまりに遅いと、前スクリーン領域 Z S C の移動による浮遊感が損なわれてしまう。例えば、表示パネル上での移動速度が、0 . 5 c m / 秒 ~ 1 0 c m / 秒の範囲内が好ましく、1 c m / 秒 ~ 8 c m / 秒の範囲内が特に好ましく、2 c m / 秒 ~ 7 c m / 秒の範囲内が最も好ましい。

【 1 5 7 1 】

また、前スクリーン領域 Z S C に表示される画像は動画像に限らず、静止画像であってもよい。また、前スクリーン領域 Z S C は、移動の最中に形を変えてもよい。

40

【 1 5 7 2 】

なお、演出表示としては、図 4 0 2 ~ 図 4 1 3 に示す演出表示に限らず、他の種々の演出表示を採用可能である。例えば、図 4 0 7 ~ 図 4 1 0 に示す文字列を用いた演出を省略してもよい。また、図 4 0 6 のように前スクリーン領域 Z S C を消して画面の全面を利用する演出を省略してもよい。

【 1 5 7 3 】

また、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、このような奥行き感に溢れる演出を、複数種類の変動パターンの中から特定の変動パターンが選択された場合に実行してもよい。例えば、

50

パターン特定信頼度（詳細は、他の演出例の説明を参照）の高い一部の変動パターンが選択された場合にのみ実行することとしてもよい。例えば、図 218 の 43 番と 44 番と図 220 の 123 番との変動パターン（ストーリーリーチ A）が選択された場合に、浮遊表示演出を実行することとしてもよい。このように、周辺制御 MPU 4140a は、変動パターンに応じて「浮遊表示演出」を実行するか否かを決定してもよい。こうすれば、浮遊表示演出の適切な頻度での実行が可能になるので、浮遊表示演出を見ることができて嬉しいという遊技者の楽しみを損なうことを抑制できる。なお、浮遊表示演出を実行するか否かの決定に利用される情報としては、特別図柄抽選結果に基づいて決まる他の情報（抽選情報）を採用してもよい。例えば、特別図柄抽選結果が所定の当たりに当選したか否かを表す情報に応じて、浮遊表示演出を実行するか否かを決定してもよい。この場合、当選である場合には、落選である場合と比べて、高い確率で浮遊表示演出を実行することが好ましい。

10

【1574】

[大当たり A、大当たり B に当選時における演出について]

大当たり A（多量の賞球の付与（大当たり遊技）後、確変機能が動作する大当たり）時と、大当たり B（多量の賞球の付与（大当たり遊技）後、確変機能が動作しない大当たり）時に、対応する変動において、液晶表示装置 1400 に表示される演出表示される演出表示について補足説明する。大当たり A は、多量の賞球の付与という特典に加えて大当たり遊技後に確変機能が動作するという特典が付与される分、大当たり B と比べて特典が大きく、遊技者にとって価値の高い大当たりである。

20

【1575】

液晶表示装置 1400 において変動表示及び停止表示される 8 種類の装飾図柄画像には、特定装飾図柄画像と、非特定装飾図柄画像の 2 種類が用いられている。本実施形態では、特定装飾図柄画像は、1 図柄画像 S1（番号「1」が付された図柄の画像）、3 図柄画像 S3（番号「3」が付された図柄の画像）、5 図柄画像 S5（番号「5」が付された図柄の画像）、7 図柄画像 S7（番号「7」が付された図柄の画像）の 4 種類である。また、非特定装飾図柄画像は、2 図柄画像 S2（番号「2」が付された図柄の画像）、4 図柄画像 S4（番号「4」が付された図柄の画像）、6 図柄画像 S6（番号「6」が付された図柄の画像）、8 図柄画像 S8（番号「8」が付された図柄の画像）の 4 種類である。

30

【1576】

ここで、大当たり B に当選した場合に対応する変動では、液晶表示装置 1400 には、左図柄列 1153a、中図柄列 1153b、右図柄列 1153c のそれぞれに、同一種類の非特定装飾図柄画像が停止表示されて変動が終了される。ここで、3 つの図柄列 1153a、1153b、1153c に同一種類の非特定装飾図柄画像が停止表示される態様を、第 1 種大当たり図柄組合せ表示とも呼ぶ。

【1577】

一方、大当たり A に当選した場合に対応する変動では、液晶表示装置 1400 には、上述した第 1 種大当たり図柄組合せ表示がなされて変動が終了される第 1 パターンと、左図柄列 1153a、中図柄列 1153b、右図柄列 1153c のそれぞれに、同一種類の特定装飾図柄画像が停止表示されて変動が終了される第 2 パターンとがある。ここで、3 つの図柄列 1153a、1153b、1153c に同一種類の特定装飾図柄画像が停止表示される態様を、第 2 種大当たり図柄組合せ表示とも呼ぶ。

40

【1578】

したがって、変動終了時に第 2 種大当たり図柄組合せ表示が表示された場合には、大当たり A に当選したことを遊技者が認識することができる。このため、第 2 種大当たり図柄組合せ表示を視認した遊技者は、大当たり遊技後に、確変状態を経て、さらにもう一度大当たり遊技を行うことができることを、第 2 種大当たり図柄組合せ表示によって認識し、大きな歓喜を感じるようになる。

【1579】

一方、第 1 種大当たり図柄組合せ表示が表示された場合には、大当たり A または大当た

50

りBのいずれかに当選したことを遊技者が認識することができるが、大当たりAであるか大当たりBのどちらに当選したかは区別することができない。このため、第2種大当たり図柄組合せ表示を視認した遊技者は、多量の賞球の獲得を喜びと共に、さらに、大当たりAであって欲しいと願うことになる。変動終了時において、第1種大当たり図柄組合せ表示が表示された場合において、抽選結果が大当たりAであった場合には、例えば、大当たり遊技中に、抽選結果が大当たりAであることを通知する演出（いわゆるラウンド中昇格演出）が行われたり、ラウンド中昇格演出を行うことなく（遊技者に大当たりAであることを通知することなく）大当たり遊技終了後に確変機能が動作（いわゆる潜伏）したりする。

【1580】

ここで、本実施形態における第2パターンには、特定装飾図柄画像によって構成されたリーチ態様を経て、第2種大当たり図柄組合せ表示がなされるパターン（直接表示パターンとも呼ぶ。）と、非特定装飾図柄画像によって構成されたリーチ態様を経て、第1種大当たり図柄組合せ表示が停止表示された後、第2種大当たり図柄組合せ表示に変更されるパターン（変動中昇格演出を含むパターン：変動中昇格パターンとも呼ぶ。）が用意されている。以下では、本実施形態における変動中昇格パターンにおける変動中昇格演出を、図414～424を参照して説明する。なお、大当たりAに対応する変動において、上述した第1パターンで演出表示を行うか、直接表示パターンで演出表示を行うか、変動中昇格パターンで演出表示を行うかは、周辺制御MPU4140aが、所定の乱数を取得し、当該乱数に基づく抽選によって決定する。

【1581】

図414～図424において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容（正面視認画面）の図を示す。

【1582】

図414～図424は、本実施形態における変動中昇格演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図414～図424は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図414～図424を図番に従って見ていくことで、変動中昇格演出としての動画像の内容を把握できる。

【1583】

なお、第1表示パネル1400aの下側領域B2に表示されている保留表示及び本装飾図柄1157は、本演出の間、常に同じ領域に表示されたままである。また、第2表示パネル1400bの下側領域B4は、変動中昇格演出の間、常に透明状態CLRに制御されたままである。このため、図414～図424では、第1表示パネル1400aの下側領域B2及び第2表示パネル1400bの下側領域B4の図示を省略し、以下では、第1表示パネル1400aの上側領域B1の表示内容、及び、第2表示パネル1400bの上側領域B3の表示内容についてのみ詳細に説明する。

【1584】

なお、変動中昇格演出は、上部中可動装飾体3501（図161、図176、図189等参照）を作動させて、液晶表示装置1400の表示と協働して行われるので、図414～図424では、適宜、(C)において、上部中可動装飾体3501を図示している。液晶表示装置1400への表示は、上述したように、周辺制御MPU4140aが、VDP4150c等を制御して実行する。上部中可動装飾体3501の作動は、周辺制御MPU4140aがランプ駆動基板3120を介して上部中回動駆動モータ3504等を駆動することによって行われる。

【1585】

変動中昇格演出は、例えば、上述した切り抜きスベリなどのリーチ成立前演出、及び、上述した両面リーチ演出などのリーチ成立後演出を経て、第1表示パネル1400aの左図柄列1153a、中図柄列1153b、右図柄列1153cにそれぞれ同一種類の非特

10

20

30

40

50

定装飾図柄画像が停止表示された状態（上述した第1種大当たり図柄組合せ表示がなされた状態）から開始される（図示省略）。この時点では、3つの非特定装飾図柄画像と共に、所定の背景画像が第1表示パネル1400aの上側領域B1に表示されており、第2表示パネル1400bの全体が透明状態CLRに表示されている。以下の説明では、第1表示パネル1400aにおいて、6図柄画像S6のゾロ目による第1種大当たり図柄組合せ表示がなされた場合を例として説明する。この時点で、遊技者は、大当たりBが大当たりAのいずれかに当選したと認識する。

【1586】

図414には、変動中昇格演出の開始直後のフレーム画像が示されている。図414のフレーム画像では、第1表示パネル1400aには、6図柄画像S6のゾロ目による第1種大当たり図柄組合せ表示に加えて、遊技者による操作を受け付ける操作受け付け手段としての操作ボタンユニット370のメインボタン371の押下を遊技者に促す表示BTNが表示される（図414（A））。第1表示パネル1400aには、さらに、遊技者にメインボタン371の押下を遊技者に促すメッセージM3として、「図柄を破壊せよ！！」「PUSH」という文字が表示される（図414（A））。第1表示パネル1400aには、さらに、遊技者にメインボタン371の押下を遊技者に急がせるための表示M4として、タイマの画像が表示される（図414（A））

10

【1587】

そして、図414に表示されるフレーム画像の時点で、第1表示パネル1400aの上側領域B1において、第1種大当たり図柄組合せ表示を構成する3つの6図柄画像S6、メッセージM3、タイマ画像表示M4を除く領域は、透明状態CLRに制御される。すなわち、第1表示パネル1400aに表示されていた背景画像は消去される。

20

【1588】

図414に示すフレーム画像では、第2表示パネル1400bにおいて、1400aに表示された第1種大当たり図柄組合せ表示を構成する3つの6図柄画像S6、メッセージM3、タイマ画像表示M4と、遊技者から見て重なり合う領域が透明状態CLRに制御される。そして、第2表示パネル1400の上側領域B3において、透明状態CLRに制御された領域を除く領域には、所定の背景画像BGXが表示される。

【1589】

なお、図414に示すフレーム画像が表示される時点で、ガトリング砲を模した上部中可動装飾体3501は、退避位置から回動して第1表示パネル1400aと重なるように遊技者に視認可能な位置に移動される（図414（C））。

30

【1590】

図414のフレーム画像の正面視認画面は、第1表示パネル1400aに表示された上述した表示内容と、第2表示パネル1400bに表示された上述した表示内容が組み合わされたものとなる（図414（C））。図414のフレーム画像の正面視認画面を見た遊技者は、背景画像が、遊技者から見て手前側の第1表示パネル1400aから第2表示パネル1400bに移ったことを認識して、その結果、3つの6図柄画像S6が浮かび上がって感じると共に、浮かび上がった3つの6図柄画像S6の裏側には、なにかが隠されているように感じる。したがって、遊技者は3つの6図柄画像S6の裏側を見たいという欲求に駆られるので、遊技者が、第1表示パネル1400aに表示されたメッセージM3に従って、メインボタン371を押下する誘因を高めることができる。この結果、遊技者にメインボタン371を押させる確率を高め、遊技者が遊技に介入している感覚を持たせて、遊技の興趣を向上することができる。

40

【1591】

図415には、図414に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図415に示す状態の後、第1表示パネル1400aに表示されている3つの6図柄画像S6に対して、ガトリング砲が砲撃を浴びせて当該6図柄画像S6を破壊しようとする様が表現される。具体的には、上部中可動装飾体3501が筒形状の軸方向に細かく伸縮動作（振動動作）しながら図415（C）において矢印で示すように回動動作すると

50

共に、上部中可動装飾体 3501 の発射口を模した突起 3501a を点滅して、ガトリング砲が 6 図柄画像 S6 に砲撃する発射動作が表現される。同時に、第 1 表示パネル 1400a において、6 図柄画像 S6 が細かく振動して表示されると共に、6 図柄画像 S6 上に小爆発を表す画像が多数個表示され、6 図柄画像 S6 がガトリング砲の攻撃を受けている様が表現される（図 415（A））。同時にスピーカ 121 からは、ガトリング砲の砲撃音が効果音として出力される。図 415 に示すガトリング砲が砲撃を浴びせて 6 図柄画像 S6 を破壊しようとする様の表示は、非特定装飾図柄画像を消去しようとする様を表現する図柄消去行為演出とも呼べる。

【1592】

図 415 のフレーム画像の第 1 表示パネル 1400a 及び第 2 表示パネル 1400b の表示内容は、上述した点を除いて、図 414 のフレーム画像の表示内容と同一である。

10

【1593】

図 416 には、図 415 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 415 に示す図柄消去行為演出がしばらく表示された後、図 416 に示すように、3 つの 6 図柄画像 S6 で構成される第 1 種大当たり図柄組合せ表示の一部、図 416 の例では、各 6 図柄画像 S6 の左上部分が破壊された様が表示される（一部消去成功演出 A）。具体的には、第 1 表示パネル 1400a において、図 415 に示す 6 図柄画像 S6 のうち、左上の部分が透明状態 CLR に制御されて、6 図柄画像 S6 の左上の部分が無くなった様が表示される（図 416（A））。図 416 において、破線で示す領域 ARA1 が新たに透明状態 CLR に制御された領域を示す。すなわち、図 415 に示す完全な状態の 6 図柄画像 S6 が、図 416 に示すフレーム画像の時点で、左上部分が無くなった一部欠損 6 図柄画像 S6M に変更表示される。同時に 6 図柄画像 S6 の無くなった部分の破片画像 HHN が第 1 表示パネル 1400a の全体に亘って表示される。

20

【1594】

このとき、第 2 表示パネル 1400b では、第 1 表示パネル 1400a における完全な状態の 6 図柄画像 S6 から一部欠損 6 図柄画像 S6M への表示変更に伴って新たに透明状態 CLR に制御された領域 ARA1 と遊技者から見て重なり合う領域 ARB1 が、透明状態 CLR から画像が表示された領域に変更される（図 416（B））。具体的には、第 2 表示パネル 1400b の領域 ARB1 には、特定装飾図柄画像である 7 図柄画像の左上部分である左上部分 7 図柄画像 S7M を含む画像が表示される。

30

【1595】

なお、この時点で、上部中可動装飾体 3501 の発射動作と、第 1 表示パネル 1400a に表示された爆発表示とを含む図柄消去行為演出は、継続して行われている。

【1596】

図 416 のフレーム画像の正面視認画面では、遊技者は、第 1 表示パネル 1400a において新たに透明状態 CLR に制御された領域 ARA1 を介して、第 2 表示パネル 1400b に新たに表示された左上部分 7 図柄画像 S7M を視認できる（図 416（C））。この結果、遊技者から見て手前に浮かび上がって見える 6 図柄画像 S6 の左上部分が破壊され、6 図柄画像 S6 の裏側に隠れていた 7 図柄画像の一部が当該破壊された部分を介して見えたように感じられる。

40

【1597】

図 417 には、図 416 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 417 に示すように、図 416 に示す状態の後、しばらくの間、上部中可動装飾体 3501 の発射動作と、第 1 表示パネル 1400a に表示された爆発表示とを含む図柄消去行為演出が、継続して行われる。

【1598】

図 418 には、図 417 に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 417 に示す図柄消去行為演出がしばらく表示された後、図 418 に示すように、3 つの 6 図柄画像 S6 で構成される第 1 種大当たり図柄組合せ表示のさらなる一部、図 418 の例では、各 6 図柄画像 S6 の右上部分がさらに破壊された様が表示される（一部

50

消去成功演出B)。具体的には、第1表示パネル1400aにおいて、図416に示す一部欠損6図柄画像S6Mのうち、右上の部分が透明状態CLRに変更されて、完全な状態の6図柄画像S6のおよそ上半分の部分が無くなった様が表示される(図418(A))。図418において、破線で示す領域ARA2は、図415に示す状態では、6図柄画像S6が表示されていたが図418に示す状態では透明状態CLRに制御されている領域を示す。図416において透明状態にされている領域ARA1が、この時点でさらに拡大していることが解る。すなわち、図416に示すフレーム画像で表示されていた一部欠損6図柄画像S6Mが、さらに、欠損部分(消去部分)が拡大された一部欠損6図柄画像S6Nに変更表示される。同時に6図柄画像S6の消去された部分の破片画像HHNが第1表示パネル1400aの全体に亘って表示される。

10

【1599】

このとき、第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aにおける一部欠損6図柄画像S6Mから一部欠損6図柄画像S6Nへの表示変更に伴って拡大された透明状態CLRに制御された領域ARA2のうち、新たに透明領域にされた領域と遊技者から見て重なり合う領域が、透明状態CLRから画像が表示された領域に変更される(図418(B))。具体的には、第1表示パネル1400aにおいて拡大された領域ARA2と遊技者から見て重なり合う第2表示パネル1400bの領域ARB2には、特定装飾図柄画像である7図柄画像のおよそ上半分に対応する部分である上部分7図柄画像S7Nを含む画像が表示される。

20

【1600】

なお、この時点で、上部中可動装飾体3501の発射動作と、第1表示パネル1400aに表示された爆発表示とを含む図柄消去行為演出は、継続して行われている。

【1601】

図418のフレーム画像の正面視認画面では、遊技者は、第1表示パネル1400aにおいて透明状態CLRに制御された領域ARA2を介して、第2表示パネル1400bに表示された上部分7図柄画像S7Nを視認できる(図418(C))。この結果、遊技者から見て手前に浮かび上がって見える6図柄画像S6のおよそ上半分が破壊され、6図柄画像S6の裏側に隠れていた7図柄画像の上半分が当該破壊された部分を介して見えたと感じられる。すなわち、6図柄画像S6の段階的な破壊成功に伴って、6図柄画像S6の裏側に隠れていた7図柄画像S7が段階的に視認可能になったと感じられる。

30

【1602】

図419には、図418に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図419に示すように、図418に示す状態の後、しばらくの間、上部中可動装飾体3501の発射動作と、第1表示パネル1400aに表示された爆発表示とを含む図柄消去行為演出が、継続して行われる。

【1603】

図420には、図419に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図418に示す図柄消去行為演出がしばらく表示された後、図420に示すように、3つの6図柄画像S6で構成される第1種大当たり図柄組合せ表示のさらなる一部、図420の例では、各6図柄画像S6の左下部分がさらに破壊された様が表示される(一部消去成功演出C)。具体的には、第1表示パネル1400aにおいて、図418に示す一部欠損6図柄画像S6Nのうち、左半分に対応する部分が透明状態CLRに変更されて、完全な状態の6図柄画像S6の約3/4の部分が無くなって、右下の部分である約1/4のみが残っている様が表示される(図420(A))。図420において、破線で示す領域ARA3は、図415に示す状態では、6図柄画像S6が表示されていたが図420に示す状態では透明状態CLRに制御されている領域を示す。図418において透明状態にされている領域ARA2が、この時点でさらに拡大していることが解る。すなわち、図418に示すフレーム画像で表示されていた一部欠損6図柄画像S6Nが、さらに、欠損部分(消去部分)が拡大された一部欠損6図柄画像S6Oに変更表示される。同時に6図柄画像S6の消去された部分の破片画像HHNが第1表示パネル1400aの全体に亘って

40

50

表示される。

【1604】

このとき、第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aにおける一部欠損6図柄画像S6Nから一部欠損6図柄画像S6Oへの表示変更に伴って拡大された透明状態CLRに制御された領域ARA3のうち、新たに透明領域にされた領域と遊技者から見て重なり合う領域が、透明状態CLRから画像が表示された領域に変更される(図420(B))。具体的には、第1表示パネル1400aにおいて拡大された領域ARA3と遊技者から見て重なり合う第2表示パネル1400bの領域ARB3には、特定装飾図柄画像である7図柄画像のおよそ3/4に対応する部分である右下無7図柄画像S7Oを含む画像が表示される。

10

【1605】

なお、この時点で、上部中可動装飾体3501の発射動作と、第1表示パネル1400aに表示された爆発表示とを含む図柄消去行為演出は、継続して行われている。

【1606】

図420のフレーム画像の正面視認画面では、遊技者は、第1表示パネル1400aにおいて透明状態CLRに制御された領域ARA3を介して、第2表示パネル1400bに表示された右下無7図柄画像S7Oを視認できる(図420(C))。この結果、遊技者から見て手前に浮かび上がって見える6図柄画像S6の約3/4が破壊され、6図柄画像S6の裏側に隠れていた7図柄画像の約3/4が当該破壊された部分を介して見えたと感じられる。すなわち、6図柄画像S6の段階的な破壊成功に伴って、6図柄画像S6の裏側に隠れていた7図柄画像が段階的に視認可能になったと感じられる。この時点では、多くの遊技者は、6図柄画像S6の裏側に隠れていたのは、特定装飾図柄画像である7図柄画像S7であることが認識し、大当たりAへの当選が決定的になることへの期待感を高める。

20

【1607】

図421には、図420に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図421に示すように、図420に示す状態の後、しばらくの間、上部中可動装飾体3501の発射動作と、第1表示パネル1400aに表示された爆発表示とを含む図柄消去行為演出が、継続して行われる。

【1608】

図422には、図421に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図420に示す図柄消去行為演出がしばらく表示された後、図422に示すように、3つの6図柄画像S6で構成される第1種大当たり図柄組合せ表示の全てが破壊された様が表示される(全部消去成功演出)。具体的には、第1表示パネル1400aにおいて、図420に示す一部欠損6図柄画像S6Oが消去されると共に、破片画像HHNが第1表示パネル1400aの全体に亘って表示される(図422(A))。同時に、第1表示パネル1400aには、3つの7図柄画像S7が表示される。すなわち、3つの6図柄画像S6で構成される第1種大当たり図柄組合せ表示が完全に消去されると同時に、第1表示パネル1400aに3つの7図柄画像S7で構成される第2種大当たり図柄組合せ表示が行われる(図422(A))。

30

40

【1609】

このとき、第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aにおいて新たに表示された3つの7図柄画像S7と遊技者から見て重なり合う領域が、透明状態CLRに制御される(図422(B))。その結果、図421において表示されていた3つの右下無7図柄画像S7Oは第2表示パネル1400bから消去される(図422(B))。

【1610】

なお、この時点で、上部中可動装飾体3501の発射動作と、第1表示パネル1400aに表示された爆発表示とを含む図柄消去行為演出は終了される。

【1611】

図422のフレーム画像の正面視認画面では、遊技者から見て手前に浮かび上がって見

50

えていた6図柄画像S6に変わって、7図柄画像S7から見て手前に浮かび上がって見える。この結果、遊技者は、非特定装飾図柄画像である6図柄画像S6が完全に破壊されると同時に、6図柄画像S6の裏側に隠れていた非特定装飾図柄画像である7図柄画像S7が遊技者から見て奥側から手前に浮かび上がってきたように感じられる(図422(C))。この時点では、遊技者は、当該変動の大当たりが大当たりBではなく、大当たりAであったことを認識して、歓喜に浸ることになる。

【1612】

図423には、図422に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図424には、図423に示すフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図422に示す状態に続いて、図423~図424に示すように、破片画像HHNが第1表示パネル1400aの下方に移動して画面外に消え去るように見える態様で第1表示パネル1400aから消去されていき、3つの7図柄画像S7で構成された第2種大当たり図柄組合せ表示がクリアに表示される。そして、上部中可動装飾体3501は、図423(C)において矢印で示す方向に回動して退避位置に移動して、遊技者からは視認できなくなる(図424(C))。

10

【1613】

図424のフレーム画像では、第1表示パネル1400aの上側領域B1において、3つの7図柄画像S7で構成された第2種大当たり図柄組合せ表示のみが表示され、第2種大当たり図柄組合せ表示を除く領域は、透明状態CLRに制御される(図424(A))。そして、第2表示パネル1400bの下側領域B2において、第1表示パネル1400aにおいて第2種大当たり図柄組合せ表示を構成する3つの7図柄画像S7と遊技者から見て重なり合う領域が透明状態CLRに制御されると共に、当該透明状態CLRに制御された領域を除く領域には、背景画像BGXが表示される(図424(C))。図424のフレーム画像の正面視認画面では、背景画像BGXより遊技者から手前側に第2種大当たり図柄組合せ表示が浮かび上がって見える。

20

【1614】

図424のフレーム画像で変動中昇格演出は終了し、続いて、パチンコ機1において大当たりAに対応する大当たり遊技が実行され、液晶表示装置1400では大当たり遊技中専用の演出表示が実行される。

【1615】

なお、本実施形態では、変動中昇格演出と類似した演出として変動中昇格失敗演出が用意されている。変動中昇格失敗演出は、上述した変動中昇格演出で示した図柄消去行為演出を表示した結果、非特定装飾図柄画像の破壊に失敗した様を表示して、非特定装飾図柄画像により構成された第1種大当たり図柄組合せ表示を維持する演出である。

30

【1616】

図425は、変動中昇格失敗演出について説明する図である。具体的には、変動中昇格失敗演出は、図414のフレーム画像から図421のフレーム画像に至るまでは、上述した変動中昇格演出と同一または近似した動画像を表示した後、図425のフレーム画像を示す演出である。図425のフレーム画像では、図424における第2種大当たり組合せ表示に代えて非特定装飾図柄画像により構成される第1種大当たり図柄組合せ表示(図425の例では、6図柄画像S6のゾロ目表示)がなされる。また、変動中昇格失敗演出として、図414のフレーム画像から図417のフレーム画像に至るまでは、上述した変動中昇格演出と同一または近似した動画像を表示した後、図425のフレーム画像を示す演出も用意されている。また、変動中昇格失敗演出は、図414のフレーム画像から図419のフレーム画像に至るまでは、上述した変動中昇格演出と同一または近似した動画像を表示した後、図425のフレーム画像を示す演出も用意されている。

40

【1617】

変動中昇格失敗演出が表示されると、遊技者には、大当たりAの確定が通知されないのので、遊技者はがっかりすることになる。

【1618】

50

変動中昇格失敗演出は、大当たりBに当選した場合に対応する変動において所定の確率で表示されると共に、大当たりAに当選した場合に対応する変動においても所定の確率で表示される。変動中昇格失敗演出が存在することで、図414のフレーム画像から始まる演出が遊技者に表示された場合、第1種大当たり図柄組合せ表示の破壊が失敗する場合と、成功する場合との両方の演出が存在することになる。この結果、遊技者は、当該演出が変動中昇格演出であるか、変動中昇格失敗演出であるかが、演出の開始時点では解らないので、遊技者の高揚感、緊迫感を演出の最後まで持続できる。

【1619】

以上、説明した変動中昇格演出は、大当たりAに当選した場合、大当たりAの特典（大当たり遊技+確変機能の作動）の付与に先立って、大当たりAに当選した変動において、液晶表示装置1400に組合せ第1種大当たり図柄組合せ表示（第1の特典通知表示）を行った後に、第1種大当たり図柄組合せ表示に代えて第2種大当たり図柄組合せ表示（第2の特典通知表示）を行う演出である。

10

【1620】

当該変動中昇格演出では、第1表示パネル1400aに第1種大当たり図柄組合せ表示を行い、第1種大当たり図柄組合せ表示がなされた領域を、図柄消去行為演出を行いながら、段階的に透明状態CLRに制御していく。このような透明状態CLRの段階的な拡大に伴って、第2種大当たり図柄組合せ表示のうち、遊技者が第1表示パネル1400aにおける透明状態CLRに制御された領域を介して視認可能な部分が拡大するように、第2表示パネル1400bに第2種大当たり図柄組合せ表示の一部を段階的に表示していく。この結果、遊技者から見て手前に見える6図柄画像S6の裏に、7図柄画像S7が隠されており、隠された7図柄画像S7が段階的に見えてくる様子を、実際に6図柄画像S6の裏に7図柄画像S7が隠れていたかのようにリアルで奥行き感に溢れる態様で表現できる。

20

【1621】

また、変動中昇格演出では、破壊（消去）される対象である6図柄画像S6を、遊技者から見て手前の第1表示パネル1400aに表示すると共に、第1表示パネル1400aの6図柄画像S6を除く部分は基本的に透明状態CLRとする。そして、背景画像BGXを遊技者から手前の第2表示パネル1400bに表示する。その結果、より6図柄画像S6が遊技者の手前側に浮かび上がっているように見えるので、6図柄画像S6の裏側には何か隠れていると遊技者に思わせることができる。したがって、遊技者は3つの6図柄画像S6の裏側を見たいという欲求に駆られるので、遊技者が、第1表示パネル1400aに表示されたメッセージM3に従って、メインボタン371を押下する誘因を高めることができる。この結果、遊技者にメインボタン371を押させる確率を高め、遊技者が遊技に介入している感覚を持たせて、遊技の興趣を向上することができる。

30

【1622】

さらに、例えば、図414(A)に示されているように、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aに表示されている6図柄画像S6と遊技者から見て重なり合う領域は、実際には7図柄画像S7は表示されておらず、透明状態CLRに制御されている。実際に7図柄画像S7が第2表示パネル1400bに表示されていると、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6に後方から照射されるバックライトの光量が少なくなる（7図柄画像S7の画像によりバックライトの光量が減衰させられるため）ため、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6が暗くなってしまう。このため、本願では、図414に示す状態では、6図柄画像S6と遊技者から見て重なり合う領域は、実際には7図柄画像S7は表示せず、図416、図418、図420に示すように、6図柄画像S6の一部を透明状態CLRに制御した時点で、当該透明状態CLRと重なり合う第2表示パネル1400bの領域に、一部分ずつ7図柄画像S7を表示している。

40

【1623】

この結果、6図柄画像S6の裏側には、7図柄画像S7が隠れていたと遊技者に感じさ

50

せつつも、6図柄画像S6が遊技者に鮮明に見えることを確保することができる。また、6図柄画像S6の裏側に、前持って7図柄画像S7を表示しておくこと、6図柄画像S6が比較的暗い（透明度が低い）画像でないと、7図柄画像S7が透けて遊技者に視認されてしまい、6図柄画像S6が破壊される演出を行う前に、6図柄画像S6の裏側に7図柄画像S7が隠れてしまうことが解ってしまう。このため、第1表示パネル1400aに表示されている6図柄画像S6と遊技者から見て重なり合う領域は、実際には7図柄画像S7は表示しない（透明状態CLRに制御する）ことによって、6図柄画像S6のデザインの自由度を増加（暗い画像にしなくてはならない等の制限がなくなる）することができる。

【1624】

・変動中昇格演出の変形例：

・第1変形例：

図414のフレーム画像の段階で、第1表示パネル1400aに表示されたメッセージM3に従わずに、遊技者がメインボタン371を全く押下しなかった場合、あるいは、所定回数以上押下しなかった場合には、変動中昇格演出の表示に代えて、上述した変動中昇格失敗演出を表示しても良い。この場合には、遊技者は、大当たりAに当選したことを確定的には認識できないというペナルティを課されることになる。こうすることで、遊技者がペナルティを嫌がるので、メインボタン371を押そうという動機付けを行うことができる。この結果、遊技者にメインボタン371を押させる確率を高め、遊技者が遊技に介入している感覚を増大させて、遊技の興趣を向上することができる。

【1625】

・第2変形例：

また、図414のフレーム画像において、メッセージM3及びメインボタン371の表示BTNは省略しても良い。この場合は、メインボタン371が押下されたか否かに拘わらず、変動中昇格演出を行うことが好ましい。

【1626】

・第3変形例：

図426は、変動中昇格演出の第3変形例について説明する図である。実施形態における変動中昇格演出では、例えば、図418のフレーム画像に示すように、第1表示パネル1400aにおいて6図柄画像S6の一部が消去されて透明状態CLRに制御された領域ARA2と遊技者が正面から見て重なり合う領域ARB2にのみ上部分7図柄画像S7Nを表示している（図426（A））。これに代えて、領域ARB2に加えて、一部が欠損した6図柄画像である一部欠損6図柄画像S6Nの端部と遊技者が正面から見て重なり合う重畳領域OVA（図426（B））にも上部分7図柄画像S7Nを表示しても良い。

【1627】

遊技者は、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6の裏側になにか隠れていると認識しているので、図426（A）に示すように、正面とは異なる角度、例えば、上側から第2表示パネル1400を覗き込んで、なにが隠されているのかを見ようとするおそれがある。このとき、上記実施形態では、図426（A）に示すように、透明状態CLRの領域（バックライトの色＝白色に見える）が遊技者に見えてしまう。そうすると、遊技者は違和感を覚えるおそれがある。そこで、第2表示パネル1400bに表示された上部分7図柄画像S7Nを図426（B）に示すように、領域ARB2から重畳領域OVAにまで延在表示しておけば、遊技者が覗き込んだときに、上部分7図柄画像S7Nが見えるので、遊技者は違和感を覚えない。上部分7図柄画像S7Nが表示される重畳領域OVAは、遊技者が覗き込むことができる最大角度である覗き込み限界角で覗き込んだ場合であっても、透明状態CLRが遊技者に見えない程度の幅に設定されることが好ましい。パチンコ機1では、上述のように液晶表示装置1400の前方には扉板5が設けられ、液晶表示装置1400の周囲には、トッランプ電飾ユニット200や皿ユニット300が迫り出している。このため、このような障害物によって遊技者が覗き込める限界である覗き込み限界角が決まってくる。

【1628】

10

20

30

40

50

また、第2表示パネル1400bの重畳領域OVA領域に、装飾図柄画像の種類を判別可能な部分を表示しておけば、せっかちな遊技者は覗き込むことで、第1表示パネル1400aに表示された6図柄画像S6の裏側に隠されている（と遊技者が感じている）装飾図柄画像の種類を認識できるので、遊技者に覗き込みを行わせることをパチンコ機1の新たな遊技性として追加することができる。

【1629】

・第4変形例：

上記実施形態における変動中昇格演出では、第1種大当たり図柄組合せ表示を構成する非特定装飾図柄画像として6図柄画像S6を用いており、第2種大当たり図柄組合せ表示を構成する特定装飾図柄画像として7図柄画像S7を用いているが一例であり、あらゆる種類の非特定装飾図柄画像及び特定装飾図柄画像が用いられ得ることは当然である。

10

【1630】

[特殊演出について]

周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において決定された変動パターンが、図219に示す番号53～56の変動パターンであった場合には、以下に示す特殊演出を行う。

【1631】

この特殊演出は、変動パターンが、図219に示す番号53～56の変動パターンであった場合に行われるので、小当たり（番号53に対応）、大当たりC（番号55に対応）、大当たりD（番号54に対応）、及び、大当たりE（番号56に対応）のうちのいずれかが決定されている際に行われ、遊技者になんらかの特典が付与される。なお、上述したように、大当たりEは、大当たり遊技により多くの出玉を得ることができると共に、外部有利遊技状態Bに突入し、大当たりDは、大当たり遊技によって出玉はほとんど得られないが、外部有利遊技状態Bに突入し、大当たりCは、大当たり遊技によって出玉はほとんど得られないが、外部通常遊技状態Bに突入し、小当たりは、大当たり遊技が発生せず、外部通常遊技状態Aに突入する。従って、遊技者にとって、最も有利（特典）となるのは、大当たりEであり、2番目が、大当たりDであり、3番目が、大当たりCであり、最後に、小当たりである。その結果、遊技者は、この特殊演出に突入した際には、最も大当たりEであることを願い、次に大当たりDであることを願い、その次に大当たりCであることを願い、小当たりであることがつくりくる。すなわち、遊技者にとって、付与される特典の価値の大きさは、大当たりE > 大当たりD > 大当たりC > 小当たりという順番となる。

20

30

【1632】

この特殊演出について、図360、及び、図427～図439を参照して以下に説明する。

図427～図439において、(A)は第1表示パネル1400aの表示内容を示し、(B)は第2表示パネル1400bの表示内容を示し、(C)は第1表示パネル1400aの表示内容と第2表示パネル1400bの表示内容とが重ね合わされて表現される内容（正面視認画面）の図を示す。

【1633】

図427～図439は、本演出例において特殊演出として液晶表示装置1400に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図427～図439は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図427～図439を図番に従って見ていくことで、特殊演出としての動画像の内容を把握できる。

40

【1634】

特殊演出は、上述した通常リーチ成立前演出後、図360に示すように、左図柄列1153a、中図柄列1153b、及び、右図柄列1153cにおいて、高速変動していた装飾図柄が低速変動後、予め決められた所定の装飾図柄の組合せ（チャンス目）で停止して表示された後に実現される。

【1635】

図427は、特殊演出の突入時の様子を説明するための図である。特殊演出では、図4

50

27(A)に示すように、第1表示パネル1400aにおいて、背景画像HKIと、タイトルTL13とが表示される。背景画像HKIは、悪玉キャラの男性がアップで示されている。タイトルTL13は、「弾避けチャンス!!」の文字からなる。また、図427(B)に示すように、第2表示パネル1400bは、全領域が透明状態CLRに制御される。従って、図427(C)に示すように、正面視認画面は、背景画像HKIと、タイトルTL13とが表示される。このようにすれば、遊技者は、「悪玉キャラの男性と関連して、弾が発射される遊技が行われると予測することができる。

【1636】

図428は、図427のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図427の状態と比較して、図428の第1表示パネル1400aでは、タイトルTL13が消去され、背景画像HKIの代わりに背景画像HKJが表示される。背景画像HKJは、善玉キャラであり、パチンコ機1の遊技演出上主役的な男性が、拳銃を抜いている様子を示している。また、図427の状態と比較して、図428の第2表示パネル1400bは、全領域が継続して透明状態CLRに制御される。従って、図428(C)に示すように、正面視認画面は、図427の状態と比較して、タイトルTL13が消去され、背景画像HKIの代わりに背景画像HKJが示される。このようにすれば、遊技者は、拳銃から弾を発射する遊技演出が行われると予測することができる。

10

【1637】

図429は、図428のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図428の状態と比較して、図429の第1表示パネル1400aでは、背景画像HKKと、タイトルTL14とが表示される。背景画像HKKは、背景画像HKIに表示されていた悪玉キャラの男性が、拳銃をこちらに向けている様子を示している。タイトルTL14は、「すべての弾を避ける!!」の文字からなる。また、図428の状態と比較して、図429の第2表示パネル1400bは、全領域が継続して透明状態CLRに制御される。従って、図429(C)に示すように、正面視認画面は、図428の状態と比較して、背景画像HKKと、タイトルTL14とが表示される。このようにすれば、遊技者は、悪玉キャラの男性が発射する拳銃の弾を「すべて」避ければ、有利な遊技状態に移行する可能性を抱くことができる。

20

【1638】

図430は、図429のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図429の状態と比較して、図430の第1表示パネル1400aでは、タイトルTL14が消去され、背景画像HKKの代わりに背景画像HKLが表示される。背景画像HKLは、パチンコ機1における演出上の象徴的シーンを表す画像であり、弾道DNDが示され、背景画像HKJに表示されていた善玉キャラの主役的な男性が、弾を避けている様子を示している。また、図429の状態と比較して、図430の第2表示パネル1400bは、全領域が継続して透明状態CLRに制御される。従って、図430(C)に示すように、正面視認画面は、図429の状態と比較して、タイトルTL14が消去され、背景画像HKKの代わりに背景画像HKLが示される。このようにすれば、遊技者は、善玉キャラの主役的な男性が、弾を避けており、「このようにどんどん弾を避ければ、有利な遊技状態へと移行するかもしれない」などと発展演出への期待感を持つことができる。

30

40

【1639】

図431は、図430のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図430の状態と比較して、図431の第1表示パネル1400aでは、背景画像HKLの代わりに背景画像HKMが表示されると共に、破片画像PCE15と、弾TMA1と、が表示される。背景画像HKMは、背景画像HKJに表示されていた善玉キャラの主役的な男性が、弾を避けている様子を示している。弾TMA1は、拳銃から発射された弾を表し、背景画像HKMの左上部に示される。破片画像PCE15は、破片を表し、弾TMA1の周辺に示される。また、図430の状態と比較して、図431の第2表示パネル1400bは、全領域が継続して透明状態CLRに制御される。従って、図431(C)に示すように、正面視認画面は、図430の状態と比較して、背景画像HKLの代わりに背景

50

画像 H K M が表示されると共に、破片画像 P C E 1 5 と、弾 T M A 1 と、が表示される。このようにすれば、遊技者は、弾を避けると、弾によって背景画像 H K M が割れていくことを認知することができる。

【 1 6 4 0 】

図 4 3 2 は、図 4 3 1 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 3 1 の状態と比較して、図 4 3 2 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、一部が欠けた背景画像 H K M と、欠けた部分の破片を表す破片画像 P C E 1 6 と、光画像 G K Q とが表示される。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、背景画像 H K M は、当該弾 T M A 1 が通過した左上領域 D R 1 が欠けて示され、左上領域 D R 1 は、透明状態 C L R に制御される。光画像 G K Q は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の左下に示され、再び弾が飛んでくことを示唆している。また、図 4 3 1 の状態と比較して、図 4 3 2 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と重ね合わせた場合に、左上領域 D R 1 と対応する左上領域 D R 2 に、背景画像 H K N (一部) が表示される。この背景画像 H K N についての詳細は後述する。なお、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b において、背景画像 H K N 以外の領域は、透明状態 C L R に制御される。従って、図 4 3 2 (C) に示すように、正面視認画面は、図 4 3 1 の状態と比較して、左上領域 D R 1 (左上領域 D R 2) と対応する左上領域 D R 1 C 部分が欠けた背景画像 H K M と、破片画像 P C E 1 6 と、左下に光画像 G K Q とが表示されると共に、左上領域 D R 1 C に、背景画像 H K N (一部) が示される。このようにすれば、遊技者は、善玉キャラの主役的な男性が、弾を避ける動作に連動して、背景画像 H K M が割れていく様子を見て、弾を避ける動作と、背景画像 H K M が割れることとをリンクさせ、「このようにどんどん背景画像 H K M が割れていけば、すなわち、弾を避けることとなり、有利な遊技状態へと移行するかもしれない」などと発展演出への期待感を大きく増長させることができる。

10

20

【 1 6 4 1 】

図 4 3 3 は、図 4 3 2 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 3 2 の状態と比較して、図 4 3 3 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、さらに一部が欠けた背景画像 H K M と、欠けた部分の破片を表す破片画像 P C E 1 7 とが表示される。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、背景画像 H K M は、弾が通過した左下領域 D R 3 が欠けて示され、当該左上領域 D R 2 は、透明状態 C L R に制御される。また、図 4 3 2 の状態と比較して、図 4 3 3 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a を重ね合わせた場合に、左上領域 D R 1 及び左下領域 D R 3 とを合わせた左側領域 D R 4 に、背景画像 H K N (一部) が表示される。従って、図 4 3 3 (C) に示すように、正面視認画面は、図 4 3 2 の状態と比較して、左上領域 D R 1 及び左下領域 D R 3 とを合わせた領域 (左側領域 D R 4) と対応する左側領域 D R 4 C 部分が欠けた背景画像 H K M と、破片画像 P C E 1 7 とが表示されると共に、左側領域 D R 4 C に、背景画像 H K N (一部) が示される。このようにすれば、遊技者は、善玉キャラの主役的な男性が弾を避けると、弾によって背景画像 H K M が割れていくと共に、背景画像 H K N が出現する様子を明確に認知することができる。

30

【 1 6 4 2 】

図 4 3 4 は、図 4 3 3 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 3 3 の状態と比較して、図 4 3 4 の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a では、左上領域 D R 1 及び左下領域 D R 3 に隣接する部分を通過する弾 T M A 2 と、破片画像 P C E 1 8 とが表示される。破片画像 P C E 1 8 は、弾 T M A 2 の通過に伴い背景画像 H K M が欠けることによって生じた破片を示す。また、図 4 3 3 の状態と比較して、図 4 3 4 の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b では、継続して左側領域 D R 4 に背景画像 H K N が表示される。従って、図 4 3 4 (C) に示すように、正面視認画面は、図 4 3 3 の状態と比較して、左側領域 D R 4 C に隣接する部分を通過する弾 T M A 2 と、破片画像 P C E 1 8 とが表示される。このようにすれば、遊技者は、善玉キャラの主役的な男性が新たな弾を避け、弾によって背景画像 H K M が割れていく様子を認知することができる。

40

【 1 6 4 3 】

50

図435は、図434のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図434の状態と比較して、図435の第1表示パネル1400aでは、さらに一部が欠けた背景画像HKMが表示される。第1表示パネル1400aにおいて、背景画像HKMは、弾が通過した領域周辺、左上領域DR1、及び、左下領域DR3とからなる合体領域DR5が欠けて示され、当該合体領域DR5は、透明状態CLRに制御される。また、図434の状態と比較して、図435の第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aを重ね合わせた場合に、第1表示パネル1400aの合体領域DR5に対応する合体領域DR6に、背景画像HKN（一部）が表示される。従って、図435（C）に示すように、正面視認画面は、図434の状態と比較して、合体領域DR5（合体領域DR6）に対応する合体領域DR5Cが欠けた背景画像HKMが示されると共に、合体領域DR5Cに、背景画像HKN（一部）が示される。このようにすれば、遊技者は、善玉キャラの主役的な男性が弾を避けると、弾によって背景画像HKMが割れていくと共に、背景画像HKNが出現する様子を明確に認知し、「背景画像HKMがこのまま割れていけば、有利な遊技状態へと移行するかもしれない」などと発展演出への期待感を大きく増長させることができる。

10

【1644】

図436は、図435のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図435の状態と比較して、図436の第1表示パネル1400aでは、弾TMA3及びスピード線SPDが表示される。第1表示パネル1400aにおいて、弾TMA3は、略中央付近に示されると共に、上記善玉キャラの主役的な男性の背後に示される。スピード線SPDは、弾TMA3を中心として、弾TMA3が近づいてきている様子を示す。また、図435の状態と比較して、図435の第2表示パネル1400bは、継続して合体領域DR6に背景画像HKN（一部）が表示される。従って、図436（C）に示すように、正面視認画面は、図435の状態と比較して、弾TMA3及びスピード線SPDが示される。このようにすれば、遊技者は、善玉キャラの主役的な男性に弾が目前に迫っていると感じることができ、弾を避ければ、有利な遊技状態へ移行する可能性が高くなるので、男性が弾を避けることに大きな期待を寄せることができる。

20

【1645】

図437は、図436のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図436の状態と比較して、図437の第1表示パネル1400aでは、一部が欠けた背景画像HKMと、弾TMA4とが表示される。第1表示パネル1400aにおいて、背景画像HKMは、弾TMA3が通過した領域周辺、及び、合体領域DR5からなる合体領域DR7が欠けて示され、当該合体領域DR7は、透明状態CLRに制御される。弾TMA4は、略中央付近に示されると共に、上記善玉キャラの主役的な男性の横を通り過ぎたように示される。また、図436の状態と比較して、図437の第2表示パネル1400bでは、第1表示パネル1400aを重ね合わせた場合に、第1表示パネル1400aの合体領域DR7に対応する合体領域DR8に、背景画像HKN（一部）が表示される。従って、図437（C）に示すように、正面視認画面は、図436の状態と比較して、合体領域DR7（合体領域DR8）に対応する合体領域DR7Cが欠けた背景画像HKMと、背景画像HKMの男性の横に弾TMA4とが示されると共に、合体領域DR7Cに、背景画像HKN（一部）が示される。このようにすれば、遊技者は、「上記善玉キャラの主役的な男性が弾を避け続け、背景画像HKMがどんどん割れており、もう少しで有利な遊技状態への移行がなされるかもしれない」などと今後の発展演出への期待感を大きく増長させることができる。

30

40

【1646】

図438は、図437のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図437の状態と比較して、図438の第1表示パネル1400aでは、背景画像HKMは消去され、破片画像PCE19が表示される。第1表示パネル1400aにおいて、破片画像PCE19以外の部分は、透明状態CLRに制御される。また、図437の状態と比較して、図438の第2表示パネル1400bでは、全領域に背景画像HKNが表示さ

50

れる。従って、図438(C)に示すように、正面視認画面は、図437の状態と比較して、背景画像HKMは消去され、背景画像HKNが示されると共に、背景画像HKNを背景として破片画像PCE19が示される。このようにすれば、遊技者は、上記善玉キャラの主役的な男性がすべての弾を避け、背景画像HKMが割れたことを認知することができる。

【1647】

図439は、図438のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図438の状態と比較して、図439の第1表示パネル1400aでは、破片画像PCE19が消去され、全領域が透明状態CLRに制御される。また、図438の状態と比較して、図439の第2表示パネル1400bは、全領域に継続して背景画像HKNが表示される。なお、背景画像HKNには、「弾避け成功!!」の文字からなるタイトルTL15が示されている。従って、図439(C)に示すように、正面視認画面は、図438の状態と比較して、破片画像PCE19が消去され、背景画像HKNが全領域に示される。このようにすれば、遊技者は、上記善玉キャラの主役的な男性がすべての弾を避け、背景画像HKMが割れたことを認知することができ、有利な遊技状態へ移行される可能性が飛躍的に高まったことを認識することができる。

【1648】

ところで、上述した特殊演出は、図427～図439に示すように、次のような5つの工程を経ている。

第1工程：まず、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKMの左上領域DR1が破壊され（透明化され）、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aで透明化された領域に対応する領域（左上領域DR2）に、背景画像HKNの一部が出現する（図431、432参照）。

第2工程：次に、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKMの左下領域DR3が破壊され（透明化され）、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aで透明化された領域に対応する領域（左側領域DR4）に、背景画像HKNの一部がさらに出現する（図433、434参照）。

第3工程：さらに、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKMの一部（合体領域DR5）が破壊され（透明化され）、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aで透明化された領域に対応する領域（合体領域DR6）に、背景画像HKNの一部がさらに出現する（図435、436参照）。

第4工程：次に、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKMの一部（合体領域DR7）がさらに破壊され（透明化され）、第2表示パネル1400bにおいて、第1表示パネル1400aで透明化された領域に対応する領域（合体領域DR8）に、背景画像HKNの一部がさらに出現する（図437参照）。

第5工程：そして、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKMのすべてが破壊され（透明化され）、第2表示パネル1400bにおいて、背景画像HKNのすべてが出現する（図438、439参照）。

以下では、上記第1工程から第5工程までを経る上記特殊演出を第5段階終了演出とも呼ぶ。

【1649】

本演出例の特殊演出は、上記第5段階終了演出に限られず、以下に説明する、第1段階終了演出、第2段階終了演出、第3段階終了演出、第4段階終了演出も含んでいる。

第1段階終了演出：上記第1工程後、第1表示パネル1400aにおいて、それ以上背景画像HKMが破壊（透明化）されず、第2表示パネル1400bにおいて、背景画像HKNの表示領域が拡大せず、言い換えれば、次の工程に移行せず、その時点で特殊演出を終了する演出。

第2段階終了演出：上記第2工程後、第1表示パネル1400aにおいて、それ以上背景画像HKMが破壊（透明化）されず、第2表示パネル1400bにおいて、背景画像HKNの表示領域が拡大せず、言い換えれば、次の工程に移行せず、その時点で特殊演出を

10

20

30

40

50

終了する演出。

第3段階終了演出：上記第3工程後、第1表示パネル1400aにおいて、それ以上背景画像HKMが破壊（透明化）されず、第2表示パネル1400bにおいて、背景画像HKMの表示領域が拡大せず、言い換えれば、次の工程に移行せず、その時点で特殊演出を終了する演出。

第4段階終了演出：上記第4工程後、第1表示パネル1400aにおいて、それ以上背景画像HKMが破壊（透明化）されず、第2表示パネル1400bにおいて、背景画像HKMの表示領域が拡大せず、言い換えれば、次の工程に移行せず、その時点で特殊演出を終了する演出。

【1650】

本演出例では、周辺制御MPU4140aは、主制御基板4100において決定された変動パターンが、図219に示す番号53～56の変動パターンであった場合において、上記特殊演出を行うが、まず、第1表示パネル1400aにおいて、弾によって背景画像HKMを破壊させる（透明化させる）の回数（以下では、破壊回数とも呼ぶ）KAISを、変動パターン番号に基づいて決定する。

【1651】

具体的には、周辺制御MPU4140aは、変動パターン番号が、番号54及び番号56の場合（すなわち、大当たりD及び大当たりEの場合）には、破壊回数KAISを5回と決定する。一方、周辺制御MPU4140aは、変動パターン番号が、番号53の場合（すなわち、小当たりの場合）には、破壊回数KAISを1回～5回と決定し、さらに、具体的な破壊回数KAISを後述の振り分けテーブルUUU（図示せず）に基づいて決定する。周辺制御MPU4140aは、変動パターン番号が、番号55の場合（すなわち、大当たりCの場合）には、破壊回数KAISを1回～5回と決定し、さらに、具体的な破壊回数KAISを後述の振り分けテーブルVVV（図示せず）に基づいて決定し、振り分けテーブルUUU及び振り分けテーブルVVVは、周辺制御基板4140に設けられる。

【1652】

破壊回数KAISが1回ということは、第1段階終了演出を実行するということである。破壊回数KAISが2回ということは、第2段階終了演出を実行するということである。破壊回数KAISが3回ということは、第3段階終了演出を実行するということである。破壊回数KAISが4回ということは、第4段階終了演出を実行するということである。破壊回数KAISが5回ということは、第5段階終了演出を実行するということである。

【1653】

従って、周辺制御MPU4140aは、変動パターン番号が、番号54及び番号56の場合（すなわち、大当たりD及び大当たりEの場合）には、破壊回数KAISを5回と決定して、上記図427～図439に示す特殊演出、すなわち、上記第5段階終了演出を実行する。また、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルUUUまたは振り分けテーブルVVVに基づいて、破壊回数KAIS：4回を決定した場合には、上記第4段階終了演出を実行する。さらに、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルUUUまたは振り分けテーブルVVVに基づいて、破壊回数KAIS：3回を決定した場合には、上記第3段階終了演出を実行する。また、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルUUUまたは振り分けテーブルVVVに基づいて、破壊回数KAIS：2回を決定した場合には、上記第2段階終了演出を実行する。そして、周辺制御MPU4140aは、振り分けテーブルUUUまたは振り分けテーブルVVVに基づいて、破壊回数KAIS：1回を決定した場合には、上記第1段階終了演出を実行する。

【1654】

また、本実施形態では、振り分けテーブルUUUにおいて、破壊回数KAIS（1回or2回or3回or4回）、と、乱数とが対応付けられており、破壊回数KAIS：1回が選択される確率をUUAとし、破壊回数KAIS：2回が選択される確率をUUBとし、破壊回数KAIS：3回が選択される確率をUUCとし、破壊回数KAIS：4回が選

10

20

30

40

50

択される確率をUUDとすると、これらの関係が、 $UUA > UUB > UUC > UUD$ となるように振り分け率が設定されている。振り分けテーブルVVVにおいて、破壊回数KAIS(1回or2回or3回or4回)、と、乱数とが対応付けられており、破壊回数KAIS:1回が選択される確率をVVAとし、破壊回数KAIS:2回が選択される確率をVVBとし、破壊回数KAIS:3回が選択される確率をVVCとし、破壊回数KAIS:4回が選択される確率をVVDとすると、これらの関係が、 $VVD > VVC > VVB > VVA$ となるように振り分け率が設定されている。

【1655】

従って、本演出例の特殊演出を番号53の変動パターン(小当たり)に基づいて実行する場合には、破壊回数KAISが、1回、2回、3回、4回の順に選択率が高くなるように設定され、本演出例の特殊演出を番号55の変動パターン(大当たりC)に基づいて実行する場合には、破壊回数KAISが、4回、3回、2回、1回の順に選択率が高くなるように設定される。その結果、本演出例の特殊演出を番号53の変動パターンに基づいて実行する場合には、破壊回数KAISが多く設定される確率が低く、背景画像HKMがあまり破壊されない場合が多くなり、言い換えれば、選択される演出の確率の高さは、第1段階終了演出>第2段階終了演出>第3段階終了演出>第4段階終了演出の順となる。一方、本演出例の特殊演出を番号55の変動パターンに基づいて実行する場合には、破壊回数KAISが多く設定される確率が高く、より多くの背景画像HKMが破壊される場合が多くなり、言い換えれば、選択される演出の確率の高さが、第4段階終了演出>第3段階終了演出>第2段階終了演出>第1段階終了演出の順となる。すなわち、破壊回数KAISが多いほど、小当たりよりも大当たりCとなる確率が高くなるように構成されており、破壊回数KAISが少ないほど、大当たりCより小当たりが高くなるように構成されている。

【1656】

以上のように、周辺制御基板4140は、遊技者にとって比較的価値の高い特典である大当たりDまたは大当たりEの場合において、上記第5段階終了演出を実行する、すなわち、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKMをすべて破壊(透明化)し、第2表示パネル1400bにおいて、遊技者から見て第1表示パネル1400aの背景画像HKMが表示されていた領域と重なる領域に、背景画像HKNを表示するようにしている。このようにすれば、遊技者に対して、背景画像HKMが破壊されればされるほど、背景画像HKNが出現すればするほど、より価値の高い大当たりの付与への期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することができる。そして、この場合、2つのパネル画像間で画像の移り変わりが行われており、すなわち、第1表示パネル1400aの背景画像HKMが消える動作と、第2表示パネル1400bにおける背景画像HKNの出現動作とが並行して行われているので、背景画像HKNの出現動作をダイナミックに表現することができ、価値の高い特典付与への期待感を飛躍的に高めることができる。

【1657】

また、周辺制御基板4140は、遊技者にとって比較的価値の高い特典である大当たりDまたは大当たりEの場合において、上記第5段階終了演出を実行する、すなわち、第1表示パネル1400aに表示された背景画像HKMをすべて破壊(透明化)し、第2表示パネル1400bにおいて、遊技者から見て第1表示パネル1400aの背景画像HKMが表示されていた領域と重なる領域に、背景画像HKNを表示するようにしている。言い換えれば、周辺制御基板4140は、第5段階終了演出を実行することで、当該変動の抽選結果が大当たりDまたは大当たりEである蓋然性が高いことを遊技者に認識させるようにしていると言える。このようにすれば、遊技者は、第1段階終了演出~第4段階終了演出の段階であると、第5段階終了演出への移行を願い、わくわくドキドキしながら大きな期待感をもって一連の楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1658】

10

20

30

40

50

さらに、周辺制御基板 4 1 4 0 は、決定した破壊回数 K A I S が大きいほど、言い換えれば、Z (Z は、 1、 2、 3、 4、 5 のいずれか) がより大きい第 Z 段階終了演出を実行するほど、遊技者にとって価値の高い特典が付与される確率が高くなるように構成されている。このようにすれば、遊技者に対して、背景画像 H K M が破壊 (透明化) されるほど、背景画像 H K N が出現するほど、特典付与への期待感を抱かせることができ、興趣性溢れるパチンコ機を提供することができる。

【 1 6 5 9 】

なお、上記特殊演出において、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、破壊回数 K A I S を 1 ~ 5 回のいずれかのうちから決定するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、破壊回数 K A I S を W 回 (W は、 6 以上の整数) と

10

【 1 6 6 0 】

[外部通常遊技状態における演出]

外部通常遊技状態における演出の一例について、図 4 4 0 ~ 図 4 4 5 を参照して説明する。図 4 4 0 ~ 図 4 4 5 において、(A) は第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容を示し、(B) は第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容を示し、(C) は第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容とが重ね合わされて表現される内容 (正面視認画面 (正面視認画像)) の図を示す。

20

【 1 6 6 1 】

図 4 4 0 ~ 図 4 4 5 は、本実施形態における外部通常遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図 4 4 0 ~ 図 4 4 5 は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図 4 4 0 ~ 図 4 4 5 を図番に従って見ていくことで、外部有利遊技状態 B における演出の一パターンとして動画像の内容を把握できる。

【 1 6 6 2 】

図 4 4 0 ~ 図 4 4 4 に示す外部通常遊技状態における演出は、装飾図柄が変動する様子を表している。本演出例では、建物 (ビルディング) を正面に見た様子を描く背景画像 Z B B 上を、各図柄列 1 1 5 3 a、 1 1 5 3 b、 1 1 5 3 c の装飾図柄が変動・停止する。

30

【 1 6 6 3 】

図 4 4 0 は、変動開始の直前のフレーム画像を表している。図 4 4 0 の例では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a (図 4 4 0 (A)) には、背景画像 Z B B と、各図柄列 1 1 5 3 a、 1 1 5 3 b、 1 1 5 3 c に停止した装飾図柄画像 S 7、 S 8、 S 7 とが表示されている。これらの装飾図柄は、前回の特別図柄抽選結果を表している。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b (図 4 4 0 (B)) においては、全面が透明状態 C L R に制御されている。これらにより、正面視認画面 (図 4 4 0 (C)) は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と同じ画像を示している。

【 1 6 6 4 】

本演出例では、装飾図柄は、比較的濃い色 (暗い色) で表されている。一方、背景画像 Z B B は、装飾図柄と比べて薄い色 (明るい色) を多用して表されている。例えば、図 4 4 0 の例では、背景画像 Z B B の左側の領域は、主に明るい色を用いて描かれている。背景画像 Z B B の中央の領域と右側の領域とは、明るい色と暗い色との両方を用いて描かれている。

40

【 1 6 6 5 】

図 4 4 1 には、図 4 4 0 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 4 0 の画像からの変化は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a (図 4 4 1 (A)) の各図柄列 1 1 5 3 a、 1 1 5 3 b、 1 1 5 3 c において、装飾図柄が高速変動表示されている点だけである。なお、装飾図柄の高速変動表示は、縦の 3 本線で表現されている。図 4 4 1 ~ 図 4 4 5 についても、装飾図柄が高速変動表示されている場合には、その様子が縦の 3 本線で表現されている。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b (図 4 4 1 (B)) では、全領域が透

50

明状態 C L R に制御される。従って、図 4 4 1 (C) に示すように、正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と同じである。

【 1 6 6 6 】

図 4 4 2 には、図 4 4 1 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 4 1 の画像からの変化は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a (図 4 4 2 (A)) の第 1 図柄列 1 1 5 3 a において、装飾図柄が低速変動表示されている点だけである。図 4 4 2 の例では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に、5 図柄 S 5 と 6 図柄 S 6 とが下に向かってゆっくり移動している様子が示されている (移動速度は、移動する装飾図柄が何であるかを遊技者が特定できる程度にゆっくりである) 。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b (図 4 4 2 (B)) では、全面が透明状態 C L R に制御されている。従って、図 4 4 2 (C) に示すように、正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と同じである。

10

【 1 6 6 7 】

上述したように、装飾図柄 (例えば、5 図柄 S 5 と 6 図柄 S 6) は、濃い色で表されている。従って、遊技者が装飾図柄を意識して画像を見る場合には、目のピント (視点) は、手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に合う。

【 1 6 6 8 】

一方、背景画像 Z B B (特に、第 1 図柄列 1 1 5 3 a と重なる左領域 Z F L) は、薄い色で表されている (建物の輪郭を表す部分に濃い色が利用されているが、それ以外の部分は、ほぼ白 (透明) に制御されている) 。従って、遊技者は、左領域 Z F L を通して奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b を透視することが容易である。これにより、遊技者が背景画像 Z B B (特に左領域 Z F L) を意識して見る場合には、遊技者の目は、奥側に何か表示されていないかを見つけようとする。その結果、目のピントが、手前側の第 1 表示パネル 1 4 0 0 a から奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に移動する。本演出例では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b も透明状態 C L R に制御されているので、目のピントは、更に奥側のバックライト 1 4 0 6 まで移動し得る。なお、本演出例では、バックライト 1 4 0 6 が白色光源であるので、左領域 Z F L が白っぽく見える。

20

【 1 6 6 9 】

このように、装飾図柄 (例えば、5 図柄 S 5) を意識すると、目のピントが手前側に合い、背景画像 Z B B (特に左領域 Z F L) を意識すると、目のピントは手前側と奥側との間を行き来し得る。従って、図 4 4 2 のような動画像を観察する遊技者にとっては、背景画像 Z B B が装飾図柄よりも奥側に表示されているように感じられる。すなわち、遊技者は、装飾画像が手前に飛び出し、その周囲が奥にあるように、感じる。このように、奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に何も表示せずに (全面が透明状態 C L R) 、奥行き感を醸し出すことが可能である。

30

【 1 6 7 0 】

また、本演出例では、背景画像 Z B B (左領域 Z F L) を背景に、装飾図柄が画面内で移動している。従って、左領域 Z F L 上の見る位置 (視点) を固定すると、その位置には、装飾図柄 (手前側に目のピントが合う) と、左領域 Z F L (奥側に目のピントが移動し得る) とが交互に表示され得る。その結果、遊技者が、装飾図柄がゆっくり移動する第 1 図柄列 1 1 5 3 a を眺めると、目のピントが合う位置 (距離) が、手前側と奥側との間を行き来する。これにより、遊技者は、装飾図柄が浮かび上がってその周囲が奥にあるような奥行き感を強く認識する。

40

【 1 6 7 1 】

図 4 4 3 には、図 4 4 2 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 4 2 の画像からの変化は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a (図 4 4 3 (A)) の第 1 図柄列 1 1 5 3 a において、装飾図柄が停止表示 (表示された図柄が変更されずに維持) されている点だけである。図 4 4 3 の例では、7 図柄 S 7 が停止表示されている。

【 1 6 7 2 】

図 4 4 4 には、図 4 4 3 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 4 3 の画像からの変化は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a (図 4 4 2 (A)) の第 3 図

50

柄列 1 1 5 3 c において、装飾図柄が低速変動表示されている点だけである。図 4 4 4 の例では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に、6 図柄 S 6 と 7 図柄 S 7 とが下に向かってゆっくり移動している様子が示されている。第 2 表示パネル 1 4 0 0 b (図 4 4 4 (B)) では、全面が透明状態 C L R に制御されている。従って、図 4 4 4 (C) に示すように、正面視認画面は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a (図 4 4 4 (A)) の表示内容と同じである。

【 1 6 7 3 】

図 4 4 5 には、図 4 4 4 のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図 4 4 4 の画像からの変化は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a (図 4 4 5 (A)) の第 3 図柄列 1 1 5 3 c において、装飾図柄が停止表示 (表示された図柄が変更されずに維持) されている点だけである。図 4 4 5 の例では、7 図柄 S 7 が停止表示されている。

10

【 1 6 7 4 】

このように、本演出例では、いわゆるリーチ状態が形成されている。その後、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、主制御基板 4 1 0 0 において選択された変動パターンに従った演出表示を継続する。例えば、本明細書で説明される種々の「リーチ成立後の演出 (リーチ演出) 」が実現される。また、選択された変動パターンによっては、リーチ状態が形成されずに、全ての図柄列 1 1 5 3 a、1 1 5 3 b、1 1 5 3 c において、装飾図柄が停止表示され得る。このような演出表示も、主制御基板 4 1 0 0 において選択された変動パターンに応じて、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a が実現する。

【 1 6 7 5 】

以上のように、本演出例の演出表示によって、装飾図柄が背景画像 Z B B から飛び出しているように見せることができる。特に本演出例では第 2 表示パネル 1 4 0 0 b には何も表示せずに、奥行き感を醸し出すことができる。その結果、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に加えて第 2 表示パネル 1 4 0 0 b にも画像を表示することによる明白な奥行き表示を用いずに、遊技者に奥行き感を感じさせることができる。従って、2 つのパネル 1 4 0 0 a、1 4 0 0 b の両方に画像を表示する演出を特別な場合 (例えば、一部の特定の変動パターンが選択された場合) にのみ実現すれば、そのような奥行き演出の稀少さを損なわずに、本演出例の演出表示によって、遊技者は奥行き感を味わうことができる。なお、本演出例のような演出表示は、外部通常遊技状態に限らず、他の遊技状態で実行されてもよい。

20

【 1 6 7 6 】

[外部有利遊技状態における演出]

30

外部有利遊技状態における演出の一例について、図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 を参照して説明する。図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 において、(A) は第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容を示し、(B) は第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容を示し、(C) は第 1 表示パネル 1 4 0 0 a の表示内容と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示内容とが重ね合わされて表現される内容 (正面視認画面 (正面視認画像)) の図を示す。

【 1 6 7 7 】

図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 は、本実施形態における外部有利遊技状態における演出の一パターンとして液晶表示装置 1 4 0 0 に表示される動画像を構成するフレーム画像を示す図である。図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 は、図番が大きくなるに連れて時間的に後のフレーム画像を図示しており、図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 を図番に従って見ていくことで、外部有利遊技状態における演出の一パターンとして動画像の内容を把握できる。

40

【 1 6 7 8 】

図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 に示す外部有利遊技状態における演出のパターンは、外部有利遊技状態における図柄の 1 回の変動において表示されるパターンの一例である。当該パターンは、ビル (建物) の間を人物が高速に移動する様子を描いている。当該パターンにおいて、変動開始時は、図 4 4 6 に示すように、各図柄列 1 1 5 3 a、1 1 5 3 b、1 1 5 3 c に停止した装飾図柄画像 Z S 5、Z S 3、Z S 6 と、人物を示す人物画像 Z M A と、複数のビル (建物) を示すビル画像 Z B L と空を表す空画像 Z S K とを主体とする背景画像 Z B 3 0 とが、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示されている (図 4 4 6 (A))。なお、図 4 4 6 の状態では、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b は、全体が透明状態 C L R に制御されてい

50

る（図４４６（Ｂ））。これらにより、正面視認画面は、第１表示パネル１４００aの表示内容と同じ画像を示している（図４４６（Ｃ））。

【１６７９】

図４４７には、図４４６のフレーム画像の数フレーム後のフレーム画像が示されている。図４４８には、図４４７のフレーム画像の直後のフレーム画像が示されている。図４４７、４４８のフレーム画像では、第１表示パネル１４００aにおいて表示されていた３つの装飾図柄画像ＺＳ５、ＺＳ３、ＺＳ６は消去され、人物画像ＺＭＡと、背景画像ＺＢ３０とが表示されている（図４４７（Ａ）、図４４８（Ａ））。図４４７には３つのビルＺＢＬ１、ＺＢＬ２、ＺＢＬ３が示され、図４４８には、それら３つのビルに加えて、４つめのビルＺＢＬ４が示されている。第２表示パネル１４００bについては、全面が透明状態ＣＬＲに制御されている（図４４７（Ｂ）、図４４８（Ｂ））。これらにより、正面視認画面は、第１表示パネル１４００aの表示内容と同じ画像を示している（図４４７（Ｃ）、図４４８（Ｃ））。

10

【１６８０】

人物画像ＺＭＡ（図４４６～図４４８）は、主に濃い色（本実施形態では、黒を主体とした色）で配色されている。その結果、遊技者が人物画像ＺＭＡを意識して画像を見る場合には、目のピント（視点）は、手前側の第１表示パネル１４００aに合う。

【１６８１】

第１表示パネル１４００aに表示される複数のビルの１つ１つ（例えば、図４４７の第３ビルＺＢＬ３）は、主に窓領域ＺＢＬＡと壁領域ＺＢＬＢとで表されている。本演出例では、帯状の窓領域ＺＢＬＡと帯状の壁領域ＺＢＬＢとが交互に複数（例えば、それぞれ５～１０程度）並べて配置されることによって、１つのビルが表されている。窓領域ＺＢＬＡは、濃い色（本演出例では、黒に近いグレー）に配色されている（図中ではハッチングで表されている）。壁領域ＺＢＬＢは、薄い色（本演出例では透明状態（バックライトの白色））に配色されている。このように、窓領域ＺＢＬＡにおいては奥側の第２表示パネル１４００bを透視することが困難なので、遊技者が窓領域ＺＢＬＡを意識して画像を見る場合には、目のピントは、手前側の第１表示パネル１４００aに合う。一方、壁領域ＺＢＬＢにおいては奥側の第２表示パネル１４００bを透視することが容易であるので、遊技者が壁領域ＺＢＬＢを意識して画像を見る場合には、遊技者の目は、壁領域ＺＢＬＢの奥側に何か表示されていないかを見つけようとする。その結果、目のピントが、手前側の第１表示パネル１４００aから奥側の第２表示パネル１４００bに移動する。本演出例では、第２表示パネル１４００bも透明状態ＣＬＲに制御されているので、目のピントは、更に奥側のバックライト１４０６まで移動し得る。なお、本演出例では、バックライト１４０６が白色光源であるので、壁領域ＺＢＬＢが白色に見える。

20

30

【１６８２】

このように、遊技者がビル画像（例えば、図４４７、図４４８の第３ビルＺＢＬ３）を意識すると、目のピントは、手前側と奥側との間を行き来し得る。従って、第２表示パネル１４００bの全面が透明状態ＣＬＲに制御されている（換言すれば、何も表示されていない）にも拘わらずに、遊技者には、ビル画像ＺＢＬが、人物画像ＺＭＡよりも奥側に向かってシフトした位置に表現されているように、感じられる。

40

【１６８３】

また、図４４６から図４４８へ至る動画像では、人物画像ＺＭＡの表示位置は、第１表示パネル１４００aの略中央部の概ね同じ位置に維持されている。人物画像ＺＭＡは、停止表示あるいは低速で移動表示されている。

【１６８４】

これに対して、ビル画像（例えば、図４４７、図４４８の第３ビルＺＢＬ３）は、人物画像ＺＭＡと比べて大幅に高速で移動表示されている。例えば、図４４７、図４４８で表される動画像では、人物画像ＺＭＡは、右に向かって飛行する人物を表している。そして、ビル群が、右から左に向かって移動している。例えば、図４４７では、人物画像ＺＭＡの全体と重なるように描かれていた第３ビルＺＢＬ３が、図４４８では、人物画像ＺＭＡ

50

の左側に移動している。図448では、人物画像ZMAの右側に、新しい第4ビルZBL4が現れている。ここで、1つのビル画像が人物画像ZMAの右側から左側まで（画面の幅のおよそ半分）を、移動するのに要する時間は、0.05～0.3秒程度である。なお、フレーム画像の図示を省略するが、本演出例の動画は、ビルが種々の方向に移動する動画を含んでおり、ビルの移動方向としては、横方向、斜め方向、縦方向といった種々の方向が採用されている。

【1685】

ビル画像の高速移動表示の結果、第1表示パネル1400a上の見る位置（視点）を固定すると、その位置には、窓領域ZBLA（手前側に目のピントが合う）と壁領域ZBLB（奥側に目のピントが移動し得る）とが交互に表示され得る。その結果、ビル画像を主とする背景画像ZB30は、全体として、第1表示パネル1400aよりも奥側、すなわち、人物画像ZMAよりも奥側に表示されているように感じられる。このように、図446から図448へ至る動画では、第2表示パネル1400bには何も表示されていないにも拘わらずに、人物画像ZMAは手前側に見え、背景画像ZB30は、人物画像ZMAよりも奥側（ただし、第2表示パネル1400bよりも手前側）にあるように見える。このように、遊技者は、人物画像ZMAが浮かび上がって、背景画像ZB30が奥にあるような奥行き感を覚える。ただし、ビル画像の移動速度が、人物画像ZMAの移動速度よりも遅くてもよい。

【1686】

図449には、外部有利遊技状態における演出の一パターンにおいて挿入され得るフレーム画像例が示されている。図449のフレーム画像では、第1表示パネル1400aの表示内容は、図447、図448のフレーム画像と概ね同じである（図449（A））。図449のフレーム画像では、第2表示パネル1400bにおいて、濃い色の背景画像ZLBと、人の顔を表す顔画像ZLHとが表示される（図449（B））。図449のフレーム画像の正面視認画像は、第1表示パネル1400aに表示された人物画像ZMAと背景画像ZB30と、第2表示パネル1400bに表示された背景画像ZLBと顔画像ZLFとが重畳された画像となる（図449（B））。なお、図示を省略するが、背景画像ZLBは、刻々と変化する模様を表している。

【1687】

遊技者が、顔画像ZLHや背景画像ZLBを意識すると、目のピントは第2表示パネル1400bに合う。特に、遊技者がビルの壁領域ZBLBを見ると、他の領域を見る場合と比べて、その奥側に顔画像ZLHあるいは背景画像ZLBがはっきり見える。これらにより、遊技者は、人物画像ZMAや窓領域ZBLAよりも奥側に何かが表示され得ることを確認できる。その結果、第2表示パネル1400bに画像が表示されていない状態にビル画像を観察したときに覚える奥行き感に対する遊技者の疑問が払拭されて、遊技者は、そのような奥行き感を、確信を持って楽しむことができる。

【1688】

また、図449に示されるように第2表示パネル1400bに顔画像ZLHと背景画像ZLBとが表示されている間も、図449に示されるフレーム画像を含む動画では、第1表示パネル1400aの背景画像ZB30においてビル画像ZBLが高速で様々な方向に移動表示される。この結果、図449に示されるフレーム画像を含む動画を遊技者が見た場合、人物画像ZMAは遊技者から見て手前側の第1表示パネル1400aに表示されているように見える。また、顔画像ZLHと背景画像ZLBとは、遊技者から見て奥側の第2表示パネル1400bに表示されているように見える。そして、上述した理由により、ビル画像ZBLを主体とする背景画像ZB30は、全体として、第1表示パネル1400aより遊技者から見て奥側であり、第2表示パネル1400bより遊技者から見て手前側に表示されているように見える。背景画像ZB30は、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとの間に、擬似的に作りだされた疑似中間画面に表示されているかのように見える。

【1689】

10

20

30

40

50

このように、図 4 4 9 に示されるフレーム画像を含む動画を見た遊技者は、遊技者から見て一番手前側に人物画像 Z M A が表示されているように見え、2 番目に手前側に背景画像 Z B 3 0 が表示されているように見え、一番奥側に顔画像 Z L H と背景画像 Z L B とが表示されているように見える。すなわち、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b という 2 枚の表示パネルを用いて、3 段階の奥行きを遊技者に感じさせる表示を実現することができる。

【 1 6 9 0 】

図 4 5 0 には、外部有利遊技状態における演出の一パターンにおいて挿入され得る別のフレーム画像例が示されている。図 4 5 0 のフレーム画像では、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、図 4 4 8 のフレーム画像と同様に、人物画像 Z M A が表示されている。第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において、背景画像 Z B 3 1 は、ビル画像の無い空画像を表している。この空画像（背景画像 Z B 3 1）は、濃色領域 Z D A と薄色領域 Z L A とにより形成されている。濃色領域 Z D A は、比較的濃い色（本実施形態では、青を主体とする色）で表されており、この濃色領域 Z D A から奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b を透視することは困難である。薄色領域 Z L A は、比較的薄い色（本演出例では透明状態（バックライトの白色））で表されており、この薄色領域 Z L A から奥側の第 2 表示パネル 1 4 0 0 b を透視することが容易である。これらの結果、図 4 4 7、図 4 4 8 の背景画像 Z B 3 0 と同様に、遊技者には、背景画像 Z B 3 1 が実際よりも奥に表現されているように、感じられる。

10

【 1 6 9 1 】

また、濃色領域 Z D A と薄色領域 Z L A とのそれぞれが、画面内を移動してもよい。こうすれば、図 4 4 7、図 4 4 8 の背景画像 Z B 3 0 と同様に、背景画像 Z B 3 1 が、全体として、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a と第 2 表示パネル 1 4 0 0 b との間に表示されているかのように、遊技者には見える。これにより、遊技者は、人物画像 Z M A が浮かび上がって、背景画像 Z B 3 1 が奥にあるような奥行き感を覚える。

20

【 1 6 9 2 】

以上の表示の後、再び図 4 4 6 のように、特別図柄抽選結果を表す図柄の組み合わせが停止表示される。以後、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a は、上述した演出表示のサイクルを繰り返し実行する。なお、外部有利遊技状態における演出としては、図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 に示す演出に限らず、他の演出表示を組み合わせてもよい。

30

【 1 6 9 3 】

以上のように、図 4 4 6 ~ 図 4 4 8 の演出によって、あからさまに第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に画像を表示せずに、奥行き感に溢れた印象を遊技者に与えることができる。また、このような奥行き感を醸し出す演出表示により、遊技者は、外部有利遊技状態における遊技を楽しく行うことができる。

【 1 6 9 4 】

[第 2 表示パネルの利用頻度について]

ノーマルリーチハズレや、リーチ態様が表示されないで左図柄列 1 1 5 3 a、中図柄列 1 1 5 3 b、右図柄列 1 1 5 3 c にそれぞれ装飾図柄が停止する通常変動（図 2 2 1 における番号 1 2 6 ~ 1 2 8）のように出現頻度が高いハズレの演出表示パターンでは、高い確率で、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a（表示手段とも呼ぶ。）のみに画像が表示され、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b（後方表示手段とも呼ぶ。）は全体が透明状態 C L R に制御されている。このように第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に画像が表示されず、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のみを用いて演出表示を行う演出表示パターンを第 1 種演出表示パターンとも呼ぶ。第 1 種演出表示パターンが表示されている間は、遊技者は第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の存在をほとんど意識しない。

40

【 1 6 9 5 】

一方で、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に加えて第 2 表示パネル 1 4 0 0 b を用いた様々な演出表示パターンを第 2 種演出表示パターンとも呼ぶ。第 1 種演出表示パターンは、第 2 種演出表示パターンと比較して、選択される確率が高い。第 2 種演出表示パターンに該当

50

する演出例は、例えば、図 2 5 7 ~ 図 2 7 4 に示す切り抜きスベリ演出、図 2 7 5 ~ 図 3 1 7 に示す第 1 特殊モード演出、第 2 特殊モード演出、第 3 特殊モード演出、図 3 1 8 ~ 図 3 2 9 に示す画面カット予告、図 3 3 0 ~ 図 3 5 9 に示すステップアップ予告、図 3 6 0 ~ 図 3 7 3 に示すリーチ選択演出、図 3 7 4 ~ 図 3 8 2 に示す群を用いた演出、図 3 8 3 ~ 図 3 9 0 に示す画像の表示を一方の表示パネルと他方の表示パネルとの間で移動させる演出、図 3 9 1 ~ 図 4 0 1 に示す両面リーチ演出、図 4 0 2 ~ 図 4 1 3 に示す画像を浮遊しているように見せる演出、図 4 1 4 ~ 図 4 2 6 に示す変動中昇格演出、図 4 2 7 ~ 図 4 3 9 に示す特殊演出、などが含まれる。

【 1 6 9 6 】

第 1 種演出表示パターンと第 2 種演出表示パターンとから成る全ての種類の演出表示パターンは、少なくとも第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における画像表示を用いて行われる。すなわち、第 1 種演出表示パターンと第 2 種演出表示パターンとから成る全ての種類の演出表示パターンは、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に画像表示が行われている場面を含んでいる。そして、第 1 種演出表示パターンが変動において表示される演出表示パターンとして選択されている場合には、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のみを用いて演出表示が行われるが、第 2 種演出表示パターンが変動において表示される演出表示パターンとして選択された場合に限って、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における画像表示に加えて、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b における画像表示を行う場面を含む演出表示が行われる。

10

【 1 6 9 7 】

また、本実施形態のパチンコ機 1 では、第 2 種演出パターンが表示された場合の大当たり信頼度は、第 1 種演出パターンが表示された場合の大当たり信頼度と比較して極めて高く設定されている（例えば、1 0 0 倍 ~ 1 0 0 0 倍高い）。

20

【 1 6 9 8 】

さらに、第 2 種演出表示パターンは、小面積第 2 種演出表示パターンと、大面積第 2 種演出表示パターンとに分類することができる。小面積第 2 種演出表示パターンは、画面カット予告演出において、第 1 工程で終了する演出表示パターンのように、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の端部近傍の小さな領域（例えば、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示面積の 2 0 % 以下）にのみ画像を表示する演出表示パターンである。大面積第 2 種演出表示パターンは、画面カット予告演出において、第 4 工程まで行われる演出表示パターンのように、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の中央部分を含む比較的大きな領域（例えば、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の表示面積の 6 0 % 以上）に画像を表示する演出表示パターンである。また、大面積第 2 種演出パターンが表示された場合の大当たり信頼度は、小面積第 2 種演出パターンが表示された場合の大当たり信頼度と比較して極めて高い（例えば、1 0 倍 ~ 1 0 0 倍高い）。

30

【 1 6 9 9 】

さらに、1 変動の演出表示パターンのうち、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に画像が表示されていない（透明状態 C L R に制御されている）時間に対する第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に画像が表示されている時間の比率（後方表示比率とも呼ぶ）について述べる。本実施形態のパチンコ機 1 では、画像の表示内容が類似した演出表示パターンにおいて、後方表示比率が高い演出表示パターンの大当たり期待度が、後方表示比率が低い演出表示パターンの大当たり期待度と比較して極めて高い（例えば、1 0 倍 ~ 1 0 0 倍高い）。

40

【 1 7 0 0 】

第 1 種演出表示パターンと第 2 種演出表示パターンとから成る全ての種類の演出表示パターンは、少なくとも第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における画像表示を用いて行われる。そして、第 1 種演出表示パターンが変動において表示される演出表示パターンとして選択されている場合には、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のみを用いて演出表示が行われるが、第 2 種演出表示パターンが変動において表示される演出表示パターンとして選択された場合に限って、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a における画像表示に加えて、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b における画像表示を行いながら演出表示が行われる。

【 1 7 0 1 】

50

以上のように演出表示パターンが振り分けられているため、本実施形態のパチンコ機 1 は、確変機能が作動していない遊技状態において、主として（時間にして 80～95% 以上程度）、第 1 表示パネル 1400a のみに画像表示しながら進行する中で、時間にして 5～20% 以下程度の割合で第 2 表示パネル 1400b にも画像表示しながら行われる。そして、初めて本実施形態のパチンコ機 1 を打つ遊技者は、第 2 表示パネル 1400b の存在を意識しない状態で遊技を進め、初めて第 2 表示パネル 1400b に画像が表示されたときに、第 2 表示パネル 1400b の存在を認識して上述した第 2 表示パネル 1400b を用いた各種演出に驚嘆する。パチンコ機 1 の遊技機に慣れた遊技者は、第 2 表示パネル 1400b を用いた各種演出が表示された後に大当たり遊技に結びつく確率が高いことを学習するため、第 2 表示パネル 1400b に画像が表示された演出を心待ちにして遊技

10

【1702】

さらに、遊技者は、第 2 表示パネル 1400b に表示された画像の大きさや時間に応じて大当たり遊技に結びつく確率が高いことを学習するため、初見の演出であっても、その演出が第 2 表示パネル 1400b に表示されたものであれば、その画像の大きさや表示時間でも大当たり期待度を推測しながら、遊技を進めることができる。また、従来のパチンコ機 1 のように 1 枚の第 1 表示パネル 1400a を用いて遊技を進める中で、時折、第 2 表示パネル 1400b も加えて演出を行うことで、遊技が単調化することを抑制することができる。この結果、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

20

【1703】

以上のことは演出表示パターンのうちのリーチ成立前演出の部分に限っても同様のことが言える。例えば、リーチ成立前演出が第 1 表示パネル 1400a のみを用いて行われる確率は、リーチ成立前演出が第 1 表示パネル 1400a に加えて第 2 表示パネル 1400b も用いて行われる確率よりも高い。また、第 1 表示パネル 1400a に加えて第 2 表示パネル 1400b を用いてリーチ成立前演出が行われた場合の大当たり信頼度は、第 1 表示パネル 1400a のみを用いてリーチ成立前演出が行われた場合の大当たり信頼度と比較して極めて高く設定されている。

30

【1704】

さらには、演出表示パターンのうちのリーチ成立時演出の部分に限っても同様のことが言える。例えば、リーチ成立時演出が第 1 表示パネル 1400a のみを用いて行われる確率は、リーチ成立時演出が第 1 表示パネル 1400a に加えて第 2 表示パネル 1400b も用いて行われる確率よりも高い。また、第 1 表示パネル 1400a に加えて第 2 表示パネル 1400b を用いてリーチ成立時演出が行われた場合の大当たり信頼度は、第 1 表示パネル 1400a のみを用いてリーチ成立時演出が行われた場合の大当たり信頼度と比較して極めて高く設定されている。

40

【1705】

以上説明した第 2 表示パネル 1400b の利用頻度について、例えば、図 374～図 382 に示す群を用いた演出を実現する観点から抽出される技術的思想として以下のように表現することができる。

[技術的思想]

50

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選情報に応じて複数の絵柄を前記表示手段に変動表示可能な変動表示制御手段を少なくとも有する表示制御手段と、

前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

50

を備え、

前記表示制御手段は、

前記変動表示制御手段により前記表示手段の所定の大きさの領域に前記絵柄を変動表示させられた後に、少なくとも当該表示手段の前記所定の大きさの領域をほぼ覆う程度分に、複数のアイテムによって形成されたアイテム群により群表示する群演出表示制御手段を有し、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側に、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記群演出表示制御手段は、

前記表示手段に前記アイテム群を表示しつつも、当該表示手段の後方に配置された後方表示手段に、複数の後方アイテムによって形成された後方アイテム群を視認可能に群表示することで多重群演出を行い得る多重群演出表示手段を有し、

前記表示制御手段は、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

前記変動表示制御手段と前記群演出表示制御手段とを有するとともに、前記選択された演出表示パターンに基づいて演出表示を前記表示手段と前記後方表示手段とに実現させる演出実現手段と、

を含み、

前記複数種類の演出表示パターンは、前記後方表示手段には画像を表示せずに前記表示手段に画像を表示する第1種演出表示パターンと、前記表示手段に画像を表示するとともに前記後方表示手段にも画像を表示する演出表示パターンであって、前記多重群演出表示手段による前記後方アイテム群の表示を含む演出表示パターンを含む第2種演出表示パターンと、を含み、

前記演出表示パターン選択手段は、前記第2種演出表示パターンが選択される確率よりも、前記第1種演出表示パターンが選択される確率の方が高くなるように、前記演出表示パターンの選択を実行する、

遊技機。

【1706】

こうすれば、表示手段による1重表示を用いた演出が実現される確率が高く、表示手段に加えて後方表示手段による2重表示を用いた演出が実現される確率が低いので、後方表示手段による2重表示を用いた奥行き感に溢れる演出を見たいという遊技者の意欲の低減を抑制できる。

【1707】

[液晶制御基板における処理について]

[空間分割]

図451は、液晶制御基板4150(図189、図190)における処理の説明図である。上述したように、本実施態様では、液晶制御基板4150が周辺制御基板4140から表示コマンドを受信すると、液晶制御基板4150の液晶制御MPU4150aは、受信した表示コマンドに基づいて、VDP4150cに画面データを供給する。上述したように、画面データは、画像データや描画コマンド等を含んでおり、VDP4150cは、受信した画面データに基づいて画像データを生成する。以下、1枚の画像を表すものとしてVDP4150cによって生成される画像データのための画面データのことを、「画像生成コマンド」、あるいは単に「生成コマンド」とも呼ぶ。すなわち、VDP4150cは、(1枚分の)生成コマンドに応じて、1枚の画像を表すものとして、画像データを生成する。なお、1枚分の生成コマンドは、VDP4150cに対する複数のコマンドを含み得る。それらの複数のコマンドの全体が、1枚分の生成コマンドに相当する。

【1708】

10

20

30

40

50

図451(A)は、液晶制御MPU4150aの動作と、VDP4150cの動作とを示すタイミングチャートである。図451(A)は、図198、図199に示す「空間分割」を採用した場合の動作を示している。図中の「LCD制御MPU」は、液晶制御MPU4150aの動作を示し、「VDP生成」は、VDP4150cによる画像データ生成を示し、「VDP出力」は、VDP4150cから出力される画像データを示している。図199では、VDP生成が2系列(第1描画D1、第2描画D2)に分けて示されているが、図451(A)では、それらが1つにまとめて示されている。

【1709】

図451(A)に示す時間範囲では、液晶制御MPU4150aは、第1生成コマンドCMD1~第9生成コマンドCMD9を、周期的なタイミングで順番にVDP4150cに供給している。これらの生成コマンドCMD1~CMD9は、第1画像データDATA1~第9画像データDATA9をそれぞれ生成するための生成コマンドである。VDP4150cは、受信した生成コマンドに応じて画像データを生成する。1回の画像データ生成には、2フレーム、あるいは、2フレーム弱に相当する所定期間(以下「生成待期間」と呼ぶ)が割り当てられている(図451中の期間1frmは、表示パネル1400a、1400bにおける1フレーム分の期間を示している)。生成待期間は、周期的に繰り返される。VDP4150cは、生成待期間内に画像データの生成を完了することによって、一定の周期で画像データを順番に出力することができる。このように、液晶制御MPU4150aとVDP4150cとは、2フレーム分の時間を1周期として、生成コマンドの供給と画像データの生成・出力を繰り返す。なお、生成待期間としては、繰り返される種々の期間を採用可能である。例えば、VDP4150cが生成コマンドを受信してから所定の時間が経過するまでの期間であってもよい。また、生成待期間が、生成コマンドの供給のタイミングとは独立に予め決められたタイミングで周期的に繰り返されもよい。なお、図451(A)では、「VDP生成」に示された期間gp1が、生成待期間に相当する。

【1710】

画像データの生成が完了したことに応じて、VDP4150cは、完了通知を液晶制御MPU4150aに供給する。完了通知を供給する方法としては任意の方法を採用可能である。例えば、VDP4150cは、液晶制御MPU4150aへの割り込みを発生させることによって、完了通知を液晶制御MPU4150aに供給してもよい。また、VDP4150cは、VDP4150cの内部のレジスタに、画像データ生成が完了したことを表すデータ(フラグ)を格納し、液晶制御MPU4150aが、VDP4150cのレジスタを参照して完了通知の有無を確認してもよい。なお、画像データの生成に要する実際の時間は、生成コマンドに依存して異なり得る。例えば、生成コマンドが複雑な描画(例えば、多数のスプライト画像の描画や、複雑な色調整処理等)を要求する場合には、画像データの生成に要する時間が長くなる場合がある。後述するように、画像データの生成に要する時間が長くなると、完了通知が生成待期間gp1内に発行されない場合もある。

【1711】

なお、図198で説明したように、各画像データDATA1~DATA9は、それぞれ、第1表示パネル1400a(図190、図191)用の画像データと、第2表示パネル1400b用の画像データとを含んでいる。VDP4150cは、各画像データDATA1~DATA9のそれぞれを、1枚の画像を表すデータとして生成する。そして、VDP4150cは、生成した画像データDATA1~DATA9を、周期的なタイミングで順番に、画像分割モジュール4150f(図190、図191)に出力する。

【1712】

図451(B)は、図451(A)と同様のタイミングチャートである。図451(A)との差異は、第2生成コマンドCMD2~第5生成コマンドCMD5の4つのコマンドが、特に複雑な描画を要求している点である。液晶表示装置1400に表示される動画像では、表示される対象(例えば、装飾図柄やキャラクタ等)が遊技者に認識されるように、連続する複数のフレーム画像に亘って同じ対象が表示される。多数のスプライト画像が

10

20

30

40

50

描画される場合も、同様に、連続する複数のフレーム画像に多数のスプライト画像が表示され得る。多数のスプライト画像に限らず、複雑な描画処理によってフレーム画像が描かれる場合も、同様に、連続する複数のフレーム画像が、同様の描画処理によって描かれる。従って、複雑な描画を要求する生成コマンドは、連続して発行される場合が多い。

【1713】

図451(B)の例では、第2生成コマンドCMD2～第5生成コマンドCMD5のそれぞれに基づく画像生成が、1周期分の生成待期間gp1内に終了しないこととしている。生成待期間gp1内に完了通知を受信しない場合には、液晶制御MPU4150aは、次の周期での生成コマンドの供給をやめることによって、VDP4150cに画像データの生成を完了させる。図451(B)の例では、第2生成コマンドCMD2に応じた第2画像データDATA2の生成が生成待期間gp1内に完了していない。そこで、液晶制御MPU4150aは、次の周期での生成コマンド(第3生成コマンドCMD3)の供給をやめる。これにより、VDP4150cは、第2画像データDATA2の生成を続けて行って完了させる。VDP4150cは、第2画像データDATA2の生成が遅れているので、1つ先に生成された第1画像データDATA1を続けて出力する。そして、続く周期で、VDP4150cは、遅れて生成された第2画像データDATA2を出力する。

10

【1714】

なお、本実施形態では、図451の処理を実現する場合には、VDP4150cは、生成が完了した画像データ(「完成画像データ」とも呼ぶ)のうちの最新の画像データを、メモリ4150cb(図191)に残すこととしている。そして、VDP4150cは、画像データを出力すべきタイミングにおいて新たな画像データの生成が完了していない場合には、メモリ4150cbに格納された完成画像データ(既に生成が完了している最新の画像データ)を出力することとしている。

20

【1715】

第2画像データDATA2の完了通知を受信した次の周期では、液晶制御MPU4150aは、生成コマンドを供給する。図451(B)の手順では、液晶制御MPU4150aは、供給をやめた生成コマンドをキャンセルして次の生成コマンドを供給する。例えば、図451(B)では、第2画像データDATA2の完了通知を受信した液晶制御MPU4150aは、次の周期で、第3生成コマンドCMD3ではなく第4生成コマンドCMD4を供給する。第4生成コマンドCMD4の供給の周期(タイミング)は、第3生成コマンドCMD3の供給をやめなかった場合(図451(A))と同じである。

30

【1716】

図451(B)の例では、第4画像データDATA4の生成も生成待期間gp1内に完了していない。そこで、液晶制御MPU4150aは、次の周期での第5生成コマンドCMD5の供給をやめる。VDP4150cは、2周期分の時間を用いて第4画像データDATA4の生成を完了させる。VDP4150cは、第4画像データDATA4の生成が遅れているので、1つ先に生成された第2画像データDATA2を続けて出力する。そして、続く周期で、VDP4150cは、遅れて生成された第4画像データDATA4を出力する。

40

【1717】

第4画像データDATA4の完了通知を受信した次の周期では、液晶制御MPU4150aは、生成コマンドを供給する(第6生成コマンドCMD6)。次の周期では、液晶制御MPU4150aは、第7生成コマンドCMD7を供給する。液晶制御MPU4150aは、第7画像データDATA7を生成しつつ、先に生成が完了した第4画像データDATA4を出力する。以後の処理は、図451(A)の例と同じである。

【1718】

以上の処理により、画像データの生成に1周期分の時間を超える時間(ここでは、2周期分の時間)を要するような生成コマンドが連続する場合に、VDP4150cは、2周期毎に出力する画像データを更新することができる。

【1719】

50

図452は、液晶制御MPU4150aとVDP4150cとの動作の参考例を示すタイミングチャートである。図451(B)との差異は、液晶制御MPU4150aが、完了通知を受信しない場合にも、次の周期で生成コマンドをVDP4150cに供給する点である。これにより、液晶制御MPU4150aは、第1生成コマンドCMD1～第9生成コマンドCMD9を、周期的なタイミングで順番に、VDP4150cに供給している。

【1720】

一方、VDP4150cは、第2画像データDATA2～第5画像データDATA5のそれぞれに関しては、画像データの生成が完了する前に、次の周期で新たな生成コマンドを受信する。その結果、VDP4150cは、新しい画像データの生成を完了することができない状態で次の画像データの生成を開始することを繰り返す。この場合、VDP4150cは、先に生成が完了している第1画像データDATA1を繰り返し出力する。図452の例では、第1画像データDATA1が5周期にわたって出力されている。この結果、液晶表示装置1400には、第1画像データDATA1によって表される同じフレーム画像が長時間にわたって表示されることになる。遊技者には、表示される画像が更新されずに止まっているように認識される可能性がある。

10

【1721】

一方、図451(B)の例によれば、同じ画像データは、最大でも2周期しか出力されない。その結果、遊技者から見て、表示される画像が止まっているように認識される可能性を大幅に低減できる。

20

【1722】

このように、図451に示す処理によれば、複雑な描画を要求する生成コマンドが連続する場合であっても、表示される画像が止まって見える可能性を大幅に低減できる。その結果、複雑な描画を要求する生成コマンドが用いられるような演出を適切に実現することができる。これにより、遊技者の遊技意欲が減退することを抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【1723】

[時分割]

図453は、液晶制御MPU4150aとVDP4150cとの動作の別の態様を示すタイミングチャートである。図453は、図193、図194に示す「時分割」を採用した場合の動作を示している。図中の「LCD制御MPU」、「VDP生成」、「VDP出力」、「期間1frm」のそれぞれの意味は、図451のものと同じである。

30

【1724】

図453(A)に示す時間範囲では、図451(A)に示す態様と同様に、液晶制御MPU4150aは、第1生成コマンドCMD1～第9生成コマンドCMD9を、周期的なタイミングで順番にVDP4150cに供給している。これらの生成コマンドCMD1～CMD9は、第1画像データDATA1～第9画像データDATA9をそれぞれ生成するための生成コマンドである。奇数番目の画像データは、第1表示パネル1400aのための画像データであり、偶数番目の画像データは、第2表示パネル1400bのための画像データである。奇数番目の画像データと、それに続く偶数番目の画像データとは、同時に表示されるべき画像をそれぞれ表している。以下、同時に表示されるべき2枚の画像を表す奇数番目画像データと偶数番目画像データとのペアを「同時ペア」とも呼ぶ。1回の画像データ生成には、1フレーム、あるいは、1フレーム弱に相当する所定期間(生成待期間gp2)が割り当てられている。液晶制御MPU4150aとVDP4150cとは、1フレーム分の時間を1周期として、生成コマンドの供給と画像データの生成・出力を繰り返す。液晶制御MPU4150aは、第1表示パネル1400aのための生成コマンドと、第2表示パネル1400bのための生成コマンドとを、周期的なタイミングで交互にVDP4150cに供給する。VDP4150cは、画像データの生成が完了したことに応じて、液晶制御MPU4150aに完了通知を供給する。完了通知を供給する方法は、図12の態様と同様である。VDP4150cは、第1表示パネル1400aのための画

40

50

像データと、第2表示パネル1400bのための画像データとを、生成した順番に(すなわち、交互に)周期的なタイミングで出力する。なお、生成待期間gp2は、上述の生成待期間gp1と同様に、種々の期間を採用可能である。

【1725】

図453(B)は、図453(A)と同様のタイミングチャートである。図453(A)との差異は、第3生成コマンドCMD3が、特に複雑な描画を要求している点である。これにより、第3画像データDATA3の生成が、1周期分の生成待期間gp2内に完了していない。生成待期間gp2内に完了通知を受信しない場合には、液晶制御MPU4150aは、次の周期での生成コマンドの供給をやめて、VDP4150cに画像データの生成を完了させる。また、液晶制御MPU4150aは、生成中の同時ペアの生成完了を優先し、時系列の順番が次の同時ペアの生成(生成コマンドの供給)をキャンセルする。図453(B)の例では、液晶制御MPU4150aは、第3画像データDATA3の生成が完了した次の周期で、第3画像データDATA3と同時ペアを成す第4画像データDATA4のための第4生成コマンドCMD4をVDP4150cに供給する。これにより、生成中の同時ペア(画像データDATA3、DATA4)の生成が滞りなく行われる。なお、画像データDATA3、DATA4の生成が遅れているので、VDP4150cは、画像データDATA1、DATA2を順番に出力した後に、再び、生成済みの同じ画像データDATA1、DATA2を順番に出力する。続けて、生成が完了した画像データDATA3、DATA4が、順番に出力される。

10

【1726】

なお、本実施形態では、図453の処理を実現する場合には、VDP4150cは、完成画像データのうちの、最新の同時ペアを構成する第1表示パネル1400a用の完成画像データと第2表示パネル1400b用の完成画像データとのそれぞれを、メモリ4150cb(図191)に残すこととしている。そして、VDP4150cは、画像データを出力すべきタイミングにおいて新たな同時ペア(2枚分の画像データ)の生成が完了していない場合には、メモリ4150cbに格納された同時ペア(既に生成が完了している最新の同時ペアを構成する画像データ)を出力することとしている。

20

【1727】

第4画像データDATA4を生成した周期の次の周期では、液晶制御MPU4150aは、生成コマンドを供給していない。この理由は、以下の通りである。図453の態様では、生成コマンドの供給の1回のキャンセルが、1つの画像データではなく同時ペアに対して行われるので、1回のキャンセルによって2周期分の余裕が生まれる。図453の例のように同時ペア(DATA3、DATA4)の生成完了に3周期分の時間を要した場合には、1周期分の時間が余る。そこで、液晶制御MPU4150aは、余った周期での生成コマンドの供給をやめることによって、次に生成される同時ペア(DATA7、DATA8)の生成のタイミングを、生成コマンド供給のキャンセルが無かった場合(図453(A))と同じタイミングに合わせている。

30

【1728】

なお、図453では、奇数番目画像データ(第3画像データDATA3)の生成完了が遅れた場合について説明したが、偶数番目画像データ(例えば、第4画像データDATA4)の生成完了が遅れた場合も同様に処理が進行する。例えば、液晶制御MPU4150aは、生成中の同時ペアの生成完了を優先して、時系列の順番が次の同時ペアのための生成コマンド供給をキャンセルする。そして、生成がキャンセルされた同時ペアの次の同時ペアの生成からは、キャンセルが無かった場合と同じタイミングで処理が進行する。

40

【1729】

また、図453では、画像データの生成完了に遅れが生じた生成コマンドが1つだけであるが、複数の連続する生成コマンドに関して画像データの生成完了に遅れが生じ得る場合にも、同様に処理が進行する。この場合には、同時ペアの生成と、同時ペアの生成のキャンセルとが、交互に生じる。その結果、図452の参考例のように長時間に亘って画像が更新されなくなることを回避でき、そして、図451の態様と同様に、更新頻度が減る

50

ものの画像の更新を継続することができる。その結果、遊技者から見て、表示される画像が止まっているように認識される可能性を大幅に低減できる。

【1730】

このように図453に示す処理によれば、複雑な描画を要求する生成コマンドが連続する場合であっても、表示される画像が止まって見える可能性を大幅に低減できる。その結果、複雑な描画を要求する生成コマンドが用いられるような演出を適切に実現することができる。これにより、遊技者の遊技意欲が減退することを抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【1731】

以上のように、図451の態様や図453の態様を採用すれば、複雑な描画を要求する生成コマンドが用いられるような演出を適切に実現することができる。これにより、遊技者の遊技意欲が減退することを抑制することが可能な遊技機を提供することができる。なお、そのような演出としては、本明細書で説明されている種々の演出を採用可能である。例えば、図257～図274に示す切り抜きスベリ演出、図275～図317に示す第1特殊モード演出、第2特殊モード演出、第3特殊モード演出、図318～図329に示す画面カット予告、図330～図359に示すステップアップ予告、図360～図373に示すリーチ選択演出、図374～図382に示す群を用いた演出、図383～図390に示す画像の表示を一方の表示パネルと他方の表示パネルとの間で移動させる演出、図391～図401に示す両面リーチ例、図402～図413に示す画像を浮遊しているように見せる演出、図414～図426に示す変動中昇格演出、図427～図439に示す特殊演出などを採用してもよい。なお、図451～図453の説明では、1回の生成コマンドに応じた画像データの生成に要する周期が2周期を超えることが無いこととしているが、3周期以上を要する生成コマンドが利用される場合も、同様に処理が行われて良い。

【1732】

なお、図451、図453の態様では、VDP4150c(図191)が、最新の完成画像データを保持することとしているが、VDP4150cの代わりに画像分割モジュール4150fが、最新の完成画像データを保持することとしてもよい。この場合には、画像分割モジュール4150fは、最新の完成画像データをSDRAM4150gに残せばよい。そして、画像データの生成に遅れが生じた場合には、液晶制御MPU4150aが、画像分割モジュール4150fに、SDRAM4150gに格納された生成が完了している完成画像データを出力するように、指示を供給すればよい。ここで、VDP4150cは、画像データを出力すべきタイミングにおいて新たな画像データの生成が完了していない場合には、画像データの出力をやめてよい。

【1733】

[主制御部判定処理の詳細について]

ここで、本実施形態における主制御MPU4100aが行う判定処理(主制御部判定処理)について詳細に説明する。ここでは、主制御部判定処理について、主制御MPU4100aが、複数種類の乱数A～乱数Dに基づいて、6種類の判定結果「0」～「5」を導き出す処理を汎用的な例として説明する。このような主制御部判定処理の手法は、例えば、本実施形態では、図207におけるステップS11045における先行判定処理を行う際に採用され得る。図454は、主制御部判定処理において、主制御MPU4100aが参照するデータ(判定用情報とも呼ぶ)のデータ構造を示す概念図である。

【1734】

ここで説明する主制御部判定処理は、乱数A～乱数Dの4種類の乱数に基づいて実行される。この主制御部判定処理の手法を用いた図207におけるステップS11045における先行判定処理では、処理対象の第二特別図柄抽選単位データに含まれる乱数のうち、第二特別乱数、リーチ判定用乱数、第一変動パターン用乱数、図柄乱数の4種類を用いて行われることになる。ここでは、乱数Aは、0～999までの1000種類の値をとり、乱数B～乱数Dは、0～99までの100種類の値を取るものとして説明するが、実際にこの主制御部判定処理の手法を図207におけるステップS11045における先行判定

10

20

30

40

50

処理を行う際に採用する際には、第二特別乱数、リーチ判定用乱数、第一変動パターン用乱数、図柄乱数のそれぞれが取り得る値に応じて、図 208 のテーブルに示すような判定が行われるように判定用情報が準備される。

【1735】

図 207 におけるステップ S 11045 における先行判定処理によって決定される判定結果は、図 208 の下側のテーブルに示すように 6 種類（通常ハズレ、リーチ A、リーチ B、通常当たり、確変当たり 1、確変当たり 2）である。そして、図 454 に示す判定用情報において、6 種類の判定結果は、6 種類の数値 0 ~ 5 によって表されている。したがって、ここで説明する主制御部判定処理の手法を、図 207 におけるステップ S 11045 における先行判定処理に適用する場合には、判定結果「0」を「通常ハズレ」とし、「1」を「通常当たり」とし、「2」を「リーチ A」とし、「3」を「リーチ B」とすれば良い。また、判定結果「4」を「確変当たり 1」とし、判定結果「5」は「確変当たり 2」とすれば良い。

10

【1736】

主制御基板 4100 には、判定手段として機能する主制御 MPU 4100a が用いる記憶手段として ROM (Read only memory) 及び RAM (Random access memory) が備えられている。この ROM は、図 454 に示す判定用情報が記憶されている。この RAM には、判定結果 (0 ~ 5 の値) を記憶するための判定結果記憶領域が確保されている。

【1737】

主制御部判定処理は、所定の使用順番に従って、4 つの乱数を用いて行われる。使用順番は、乱数 A、乱数 B、乱数 C、乱数 D の順番である。ここで、判定用情報は、主制御部判定処理に用いる乱数の値と判定結果とを対応付けた判定用対応情報 Dkm を含んでいる。

20

【1738】

ここで、図 454 に示すように、「k」は、当該判定用対応情報において判定結果と対応付けられている乱数の種類を上述した使用順番で表している値であり、1 ~ 4 までの自然数の値をとる。図 454 に示すように、乱数 A 用の判定用対応情報は、判定用対応情報 D11 だけであるが、乱数 B 用の判定用対応情報は、判定用対応情報 D21、D22 の 2 つが記憶されている。また、乱数 C 用の判定用対応情報は、判定用対応情報 D31、D32、D33 の 3 つが記憶されている。さらに、乱数 D 用の判定用対応情報は、判定用対応情報 D41、D42、D43、D44 の 4 つが記憶されている。ここで、乱数の使用順番 k (1、2、3、4 のいずれかの値) を用いて、使用順番 k の乱数用の判定用対応情報を第 k の判定用対応情報とも呼ぶ。使用順番が 1 番目である乱数 A 用の判定用対応情報は、第 1 の判定用対応情報とも呼び、使用順番が 2 番目の乱数 B 用の判定用対応情報は、第 2 の判定用対応情報とも呼ぶ。

30

【1739】

すなわち、使用順番が 1 番目の乱数である乱数 A 用の判定用対応情報は、1 つである。そして、使用順番が 2 番目以降の乱数用の判定用対応情報は、1 つ前の使用順番の乱数によって判定がなされた結果、判定結果が取り得る種類の数と同じ数だけ用意されている。そして、当該同じ数だけ用意された判定用対応情報は、1 つ前の使用順番の乱数によって判定がなされた結果、取り得る判定結果のそれぞれに 1 つずつ対応付けられている。

40

【1740】

具体的には、使用順番が 1 番目の乱数 A に基づいて判定用対応情報 D11 を参照して判定を行った結果、その時点で取り得る判定結果は、図 454 に示すように、「0」と「1」の 2 つである。従って、使用順番が 2 番目の乱数 B 用の判定用対応情報は、上述のとおり 2 つ (判定用対応情報 D21、D22) 用意されている。そして、判定用対応情報 D21 は、判定結果「0」と対応付けられており、判定用対応情報 D22 は、判定結果「1」と対応付けられている。

【1741】

50

また、使用順番が2番目の乱数Bに基づいて判定用対応情報D21またはD22を参照して判定を行った結果、その時点で取り得る判定結果は、図454に示すように、「0」と「1」と「2」の3つである。従って、使用順番が3番目の乱数C用の判定用対応情報は、上述のとおり3つ(判定用対応情報D31、D32、D33)用意されている。そして、判定用対応情報D31は、判定結果「0」と対応付けられており、判定用対応情報D32は、判定結果「2」と対応付けられており、判定用対応情報D33は、判定結果「1」と対応付けられている。

【1742】

さらに、使用順番が3番目の乱数Cに基づいて判定用対応情報D31またはD32またはD33を参照して判定を行った結果、その時点で取り得る判定結果は、図454に示すように、「0」と「1」と「2」と「3」の4つである。従って、使用順番が4番目の乱数D用の判定用対応情報は、上述のとおり4つ(判定用対応情報D41、D42、D43、D44)用意されている。そして、判定用対応情報D41は、判定結果「0」と対応付けられており、判定用対応情報D42は、判定結果「2」と対応付けられている。また、判定用対応情報D43は、判定結果「3」と対応付けられており、判定用対応情報D44は、判定結果「1」と対応付けられている。

10

【1743】

図455は、主制御部判定処理の処理ステップを示すフローチャートである。主制御部判定処理が開始されると、主制御MPU4100aは、使用順番kを初期化する、すなわち、kを1とする(ステップS3010)。次に、主制御MPU4100aは、参照する判定用対応情報を選択する(ステップS3020)。

20

【1744】

k=1の場合は、必ず、判定用対応情報D11が選択される。参照する判定用対応情報が選択されると、主制御MPU4100aは、使用順番がk番目の乱数と、選択された判定用対応情報を用いて判定を実行する(ステップS3030)。

【1745】

例えば、k=1の場合は、主制御MPU4100aは、乱数Aの値と判定用対応情報D11を用いて判定を行う。すなわち、乱数Aの値が0~996のいずれかである場合には、「0」と判定し、乱数Aの値が997~999のいずれかである場合には、「1」と判定する。

30

【1746】

主制御MPU4100aは、判定結果を上述した判定結果記憶領域に記憶する(ステップS3040)。すなわち、主制御MPU4100aは、直近のステップS3030での判定結果と、既に判定結果記憶領域に記憶されている判定結果が異なっていれば、直近のステップS3030での判定結果に更新する。一方、主制御MPU4100aは、直近のステップS3030での判定結果と、既に判定結果記憶領域に記憶されている判定結果が同じであれば、判定結果記憶領域に記憶されている判定結果を維持する。

【1747】

判定結果を記憶すると、主制御MPU4100aは、kが4未満であるか否かを判断する(ステップS3050)。主制御MPU4100aは、kが4未満であれば(ステップS3050: YES)、kをインクリメントして(ステップS3060)、ステップS3020に戻る。一方、主制御MPU4100aはkが4に達していれば、判定結果記憶領域に現在記憶されている判定結果を主制御部判定処理の最終的な判定結果として(ステップS3070)、主制御部判定処理を終了する。4種類の乱数を用いて主制御部判定処理を行うため、4種類の乱数を使用順番に従って1つずつ用いて、ステップS3030の判定制御を4回行い、4回目の判定制御の判定結果が、最終的な判定結果となる。

40

【1748】

ところで、上述したステップS3020において、kが2以上の場合には、その時、判定結果記憶領域に記憶されている判定結果、すなわち、使用順番が(k-1)番目の乱数を用いてステップS3030で判定された結果に応じて、選択される判定用対応情報が

50

異なる。

【 1 7 4 9 】

具体的には、k が 2 の場合には、上述したステップ S 3 0 2 0 の時点で判定結果記憶領域に記憶されている判定結果は、「0」と「1」のうちのいずれかである。「0」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「0」に対応付けられた判定用対応情報 D 2 1 が選択される（図 4 5 4）。一方、「1」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「1」に対応付けられた判定用対応情報 D 2 2 が選択される（図 4 5 4）。

【 1 7 5 0 】

同様に、k が 3 の場合には、上述したステップ S 3 0 2 0 の時点で判定結果記憶領域に記憶されている判定結果は、「0」「1」「2」のうちのいずれかである。「0」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「0」に対応付けられた判定用対応情報 D 3 1 が選択される（図 4 5 4）。一方、「1」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「1」に対応付けられた判定用対応情報 D 3 3 が選択され（図 4 5 4）、「2」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「2」に対応付けられた判定用対応情報 D 3 2 が選択される（図 4 5 4）。

【 1 7 5 1 】

同様に、k が 4 の場合には、上述したステップ S 3 0 2 0 の時点で判定結果記憶領域に記憶されている判定結果は、「0」「1」「2」「3」のうちのいずれかである。「0」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「0」に対応付けられた判定用対応情報 D 4 1 が選択され、「1」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「1」に対応付けられた判定用対応情報 D 4 4 が選択される（図 4 5 4）。一方、「2」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「2」に対応付けられた判定用対応情報 D 4 2 が選択され（図 4 5 4）、「3」が判定結果として記憶されている場合には、判定結果「3」に対応付けられた判定用対応情報 D 4 3 が選択される（図 4 5 4）。

【 1 7 5 2 】

ここで、図 4 5 4 に示す判定用対応情報 D 2 2、D 3 3 のように、値の欄に「判定不要識別子」と記述されている判定用対応情報が存在する。判定不要識別子は、所定の識別情報であれば良く、例えば、「_ 0 0 0 0 H」という値が用いられ得る。この判定不要識別子は、使用対象の乱数の全てを 1 つの判定結果に対応付けることを表している。このような判定用対応情報を参照して、ステップ S 3 0 3 0 及び S 3 0 4 0 が行われる場合は、判定結果記憶領域に記憶される判定結果は、更新されることなく、維持されることになる。実質的には、このような判定用対応情報を参照して、ステップ S 3 0 3 0 及び S 3 0 4 0 が行われる場合には、その時の使用対象である乱数については判定結果が分岐しない、すなわち、判定が行われないことに等しい。

【 1 7 5 3 】

以上説明した主制御部判定処理によれば、4 種類の乱数を用いて判定をする際に、4 回の判定を行うだけで、最終的な判定結果を導くことができるので、主制御基板 4 1 0 0 における判定処理の処理負荷を低減することができる。主制御基板 4 1 0 0 の主制御 M P U 4 1 0 0 a には、周辺制御基板 4 1 4 0 の周辺制御 M P U 4 1 4 0 a と比較して演算能力の低い計算機が用いられるので、処理負荷の低減が求められる。

【 1 7 5 4 】

図 4 5 6 は、比較例としての判定処理について説明する図である。比較例の判定処理では、図 4 5 6 に示すように、判定結果ごとに参照するデータを、判定に用いる乱数の種類数ずつ記憶していた。すなわち、判定結果「0」用に記憶されたデータを参照して、乱数が当該データの条件に合致した場合は、判定結果は「0」と判断していた。そして、判定結果「0」用に記憶されたデータの条件に合致しない場合は、判定結果は「0」ではないと判断して、次に判定結果「1」用に記憶されたデータを参照して、乱数が当該データの条件に合致するか否かを判断していた。その結果、最大で判定に用いる乱数の数×判定結果の種類の数だけ、1 つの乱数と参照データとを照合する判定が必要になる場合があった。判定結果が図 4 5 6 に示すように 6 種類あり、判定処理に用いる乱数が 4 種類

10

20

30

40

50

ある場合には、1回の判定処理で最終的な判定結果を導き出すために、最大で $4 \times 6 = 24$ 回の判定が必要となるおそれがあった。

【1755】

比較例と比較すると、4種類の乱数を用いて判定をする際に、4回の判定を行うだけで、最終的な判定結果を導くことができる本実施形態の主制御部判定処理による処理負荷の低減効果ははっきりと理解できる。

【1756】

さらに、本実施形態の主制御部判定処理では、判定用情報のデータ量を削減することができる。図454に示す本実施形態の主制御部判定処理の判定用情報と、図456に示す比較例における判定用情報を比較すれば明らかなように、本実施形態の主制御部判定処理では、判定用情報が、使用順番に従ったツリー構造で記憶されている(図454)ので、使用順番が早い乱数についての判定用情報のデータ量が少なく済むという利点がある。

10

【1757】

さらに、本実施形態の主制御部判定処理のための判定用情報は、開発段階での仕様変更時に変更箇所が少なく済むため、開発期間の短縮、開発負荷の低減が実現できる。図457は、本実施形態における仕様変更の一例を説明するための図である。図457に示す例では、図454に示す判定用情報に、仕様変更により判定結果「6」が新たに追加される場合を示している。

【1758】

この仕様変更により、乱数A用の判定用対応情報D11の破線で示す部分が変更されている。まず、図454では、判定用対応情報D11において、乱数Aの値「0~996」が判定結果「0」に対応付けられていた。一方、図457では仕様変更の結果、乱数Aの値「0~651」と「657~996」が判定結果「0」に対応付けられ、乱数Aの値「652~656」が判定結果「6」に対応付けられている。

20

【1759】

さらに、図457では仕様変更の結果、乱数B用の判定用対応情報D23、乱数C用の判定用対応情報D34、乱数D用の判定用対応情報D45が追加されている。このように、本実施形態では、判定結果を追加する仕様変更を行う場合には、主制御部判定処理に用いる乱数の種類の数(本実施形態では「4」)と同数の判定用対応情報を変更または更新すれば良い。

30

【1760】

図458は、比較例における仕様変更の一例を説明するための図である。同様の仕様変更を、図456に示す比較例における参照データについて行う場合には、図458において破線で示すように、判定結果「6」用に4つの参照データを追加する必要がある。さらに、図458において破線で示すように、判定結果「0」用、判定結果「2」用、判定結果「3」用の参照データにおいて、乱数Aに基づく判定で参照する部分に変更を行う必要がある。

【1761】

以上の説明から解るように、比較例において、例えば、判定結果を追加する仕様変更を行う場合には、追加分の参照データに加えて、既存の参照データにも適宜、修正を加える必要であった。また、比較例において、判定結果を追加する仕様変更を行う場合には、1回の主制御部判定処理において最終的な判定結果を得るまでの判定の最大回数が変わってしまうため、参照データに加えて、主制御部判定処理のプログラムまで修正する必要があった。このため、修正間違い等が発生しやすく、開発期間の長期化や開発負荷の増大の懸念があった。しかしながら、本実施形態では、例えば、判定結果を追加する仕様変更を行う場合には、上述のように主制御部判定処理に用いる乱数の種類の数(本実施形態では「4」)と同数の判定用対応情報を変更または更新すれば良い。また、主制御部判定処理のプログラムは修正する必要がない。この結果、仕様変更への対応が容易であり、開発期間の短縮や開発負荷の低減を実現することができる。

40

【1762】

50

なお、図209におけるステップS11085の先行判定処理（第一特別図柄抽選単位データに基づく先行判定処理）についても、上述した主制御部判定処理の手法と同様の構造（数値は、当然に処理に応じて異なる）の判定用情報（図454）を用いて、同様の処理フロー（図455）によって実行されるので、その説明を省略する。

【1763】

なお、本実施形態において、主制御部判定処理では、4種類の乱数に基づいて判定を行うが、用いられる乱数の数は4種類に限られず任意の数 n （ n は2以上の自然数）を採用可能である。

【1764】

なお、本実施形態における主制御部判定処理の手法（判定用情報の構造、主制御部判定処理のフローなど）は、いわゆる先読みにおける先行判定に限られず、遊技機における様々な判定に用いられ得る。

【1765】

[連動演出処理の説明]

ところで、スピーカー121、1391などから成る音発生装置、ガラスLED453a、装飾基板2020、3104などから成るランプ作動装置、または、遊技板側駆動モータ2333、3220、遊技板側ソレノイド3514、回転灯モータ245、265、285などから成る役物作動装置を演出補助装置とも呼ぶ。この演出補助装置は、液晶表示装置1400での表示演出と連動して、音を発生させたり（音発生演出）、ランプを作動させたり（ランプ作動演出）、役物を動かしたり（役物作動演出）するなどの補助演出を行う装置である。

【1766】

以下では、上述した主制御基板4100及び周辺基板4010が、表示演出、及び、補助演出についての制御の詳細を、図459～図462を用いて説明する。なお、表示演出及び補助演出を合わせて連動演出とも呼ぶ。

【1767】

図459は、周辺制御MPU4140aの機能ブロックを示す図である。図460は、主制御MPU4100a、周辺制御MPU4140a、及び、液晶制御MPU4150aが行う連動演出処理を示すフローチャートである。この図460が示す連動演出処理は、第一始動口2001または第二始動口2002に遊技球が受け入れられたことに基づく抽選結果に応じて行われ、すなわち、一変動分の連動演出処理を示している。図461は、主制御基板4100及び周辺基板4010が行う演出制御についてのタイミングチャートである。図462は、主制御基板4100及び周辺基板4010が行う演出制御で用いられるコマンドについて説明するための図である。

【1768】

図459に示すように、周辺制御MPU4140aは、コマンド処理部4141と、演出補助制御部4142として機能する。コマンド処理部4141は、コマンド処理フィールドA、コマンド処理フィールドB、及び、コマンド処理フィールドCを有しており、これらコマンド処理フィールドで主制御MPU4100aから送信されてくるコマンドを処理し、液晶制御MPU4150aに送信する制御を行う。演出補助制御部4142は、ランプ駆動基板3120を介して、上記音発生装置、ランプ作動装置、役物作動装置などの演出補助装置を制御し、音発生演出、ランプ作動演出、または、役物作動演出などを実行させる。これらの機能ブロックについての詳細は、演出制御についてのフローの説明の際に合わせて説明する。

【1769】

連動演出処理において、図460に示すように、まず、主制御MPU4100aは、複数のコマンドから成るコマンド群XAを作成する（ステップS1a）。このコマンド群XAは、第一始動口2001または第二始動口2002に遊技球が受け入れられたことに応じた抽選結果に基づく、変動パターン情報（ステップS1560参照）、変動タイプ情報、当たり情報、状態情報などを表すコマンドで形成される。当たり情報とは、当該変動が

10

20

30

40

50

、小当たりまたは大当たりであるか否かを示す情報（当たり判別情報）や、大当たりである場合には、大当たり A ~ E のいずれであるのかを示す情報（大当たり状態情報）が含まれる。また、状態情報とは、当該変動における遊技状態がどのような遊技状態かを示す情報、すなわち、当該変動における遊技状態が、外部通常遊技状態 A（通常モード）、外部通常遊技状態 B（潜伏確変モード）、外部有利遊技状態 A（時短モード）、または、外部有利遊技状態 B（確変モード）のいずれであるのかを示す情報が含まれる。コマンド群 X A におけるコマンド数は、一定数 C M A となっている。コマンド群 X A の詳細については、後述のステップ S 4 a で説明する。

【1770】

主制御 M P U 4 1 0 0 a は、作成したコマンド群 X A を周辺制御 M P U 4 1 4 0 a に送信する（ステップ S 2 a）と共に、第一特別図柄表示器 6 4 1 または第二特別図柄表示器 6 4 2 を制御して、特別図柄の変動を開始させる（ステップ S 3 a、図 4 6 1 参照）。なお、主制御 M P U 4 1 0 0 a は、特別図柄を変動させる変動時間 T h j を、抽選結果に応じた変動パターンに基づいて決定している。

【1771】

一方、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a のコマンド処理部 4 1 4 1 は、主制御 M P U 4 1 0 0 a から送信されるコマンド群 X A を受信し、図 4 6 2（A）に示すように、コマンド処理フィールド A に記憶していく（ステップ S 4 a）。図 4 6 2（A）に示されるコマンド X 1 ~ コマンド X X は、それぞれの一つのコマンドが、上記変動パターン情報、変動タイプ情報、当たり情報、状態情報などの情報のいずれかを表すコマンドである。例えば、本実施形態では、コマンド X 3 は、変動パターンに対応するコマンドとなっており、コマンド X X は、状態情報を表すコマンドとなっている。また、コマンド X 1 ~ コマンド X X は、コマンド X 1、コマンド X 2・・・コマンド X X の順に受信され、図 4 6 2（A）のコマンド処理フィールド A において、各コマンドは、受信順に記憶される。

【1772】

次に、コマンド処理部 4 1 4 1 は、演出コマンドを含むコマンド群 X B を作成する（ステップ S 5 a）。この演出コマンドは、液晶表示装置 1 4 0 0 における表示演出に関するコマンドであって、演出表示パターンを構成するコマンドである。図 4 6 2（B）のコマンド処理フィールド B に示すように、コマンド群 X B の各コマンドは、コマンド群 X A の各コマンドに対応して作成される。図 4 6 2（B）のコマンド処理フィールド B において、点線の四角形で示されているが、これは、説明の便宜上示しており、コマンド群 X A の各コマンドに対応している。そして、便宜上示したコマンド群 X A の各コマンドの下に、対応するコマンド群 X B のコマンドが、1つ～複数個示されている。この場合、コマンド群 X A の各コマンドに対応して作成される演出コマンドの数は、コマンド群 X A のコマンドの内容に応じて変化するが、コマンド群 X A の各コマンドに対応して作成される演出コマンドの最大数は、予め決められている。この最大数は、周辺基板 4 0 1 0 の具体的な設計等によって適宜変更可能であり、図 4 6 2 の例では、4 としている。

【1773】

コマンド処理部 4 1 4 1 は、コマンド群 X B を作成する場合、具体的には、まず、コマンド群 X A の各コマンドに基づいて、各コマンドに対応させて1つ～複数個の演出コマンドを作成する。そして、コマンド処理部 4 1 4 1 は、コマンド群 X A の各コマンドにおいて、対応づけて作成した演出コマンドの数が、作成可能な演出コマンドの最大数に足りない場合には、足りないコマンド数分のダミーコマンド D M C を作成し、充足する。なお、ダミーコマンド D M C とは、演出表示パターンを構成し得ないコマンド（演出表示パターンに影響を与えないコマンド）であり、例えば、0 X E E 0 0（H）などのコマンドが用いられる。

【1774】

例えば、コマンド処理部 4 1 4 1 は、コマンド群 X A のコマンド X 3 に応じたコマンドを作成する場合には、図 4 6 2（B）に示すように、コマンド X 3 の内容に応じて演出コマンド X 3 a、X 3 b、X 3 c を作成する。そして、コマンド処理部 4 1 4 1 は、図 4 6

10

20

30

40

50

2 (B) に示すように、コマンド X 3 に対応させて作成可能な演出コマンドの最大数が 4 つと予め決まっているので、1 つのダミーコマンド D M C を充足し、コマンド X 3 に対応する演出コマンドまたはダミーコマンド D M C の作成を終える。コマンド処理部 4 1 4 1 は、コマンド X 3 以外のコマンド群 X A のコマンドにおいても、同様に、対応した演出コマンドを作成し、必要があれば、ダミーコマンド D M C を充足する。なお、この場合、コマンド X 3 は、変動パターン情報を表すコマンドであるので、演出コマンド X 3 a、X 3 b、X 3 c は、例えば、チャンスアップ演出などを示す情報である。また、コマンド X X は、状態情報を表すコマンドであり、コマンド処理フィールド B では、演出コマンド及びダミーコマンド D M C は、作成されない。

【 1 7 7 5 】

以上のように、コマンド処理部 4 1 4 1 は、コマンド群 X A の各コマンドに対応させて、演出コマンドを作成し、作成可能な演出コマンドの最大数に足りない場合には、ダミーコマンド D M C を作成し、充足する。また、コマンド群 X A のコマンド数は、一定数 C M A である。従って、コマンド群 X B のコマンド (演出コマンド及びダミーコマンド D M C) の合計数は、常に一定数 C M B となる。なお、この一定数 C M B は、周辺基板 4 0 1 0 の具体的な設計等によって適宜変更可能であり、例えば、1 0 0 ~ 3 0 0 程度の数とすることができる。

【 1 7 7 6 】

続いて、コマンド処理部 4 1 4 1 は、演出コマンド及びダミーコマンド D M C を含むコマンド群 X C を作成する (ステップ S 6 a) 。具体的には、コマンド処理部 4 1 4 1 は、
図 4 6 2 (C) に示すように、コマンド処理フィールド C において、コマンド処理フィールド A のコマンド群 X A に、対応関係に従って、コマンド処理フィールド B のコマンド群 X B のコマンドを対応させることによって、コマンド群 X C を作成する。すなわち、コマンド群 X C は、コマンド群 X A 及びコマンド群 X B とから成る。コマンド群 X C は、コマンド群 X A 及びコマンド群 X B が一定数であるので、一定数 C M C となる。なお、一定数 C M C は、一定数 C M A と一定数 C M B との和である。

【 1 7 7 7 】

次に、コマンド処理部 4 1 4 1 は、図 4 6 2 (C) に示すように、作成したコマンド群 X C を、コマンド群 X C が含むコマンド群 X A の受信順に対応させて、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a に送信を開始する (ステップ S 7 a) 。この場合、コマンド群 X C において、コマンド X X が最後のコマンドとなる。

【 1 7 7 8 】

なお、コマンド処理部 4 1 4 1 は、上記ステップ S 6 a 及びステップ S 7 a では、コマンド群 X C をすべて完成させてから、当該コマンド群 X C を液晶制御 M P U 4 1 5 0 a に送信するようにしているが、コマンド群 X C の 1 つのコマンドを作成したら、すぐに、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a に送信ようにしてもよいし、コマンド群 X C の一部をある程度作成してから、作成した分だけ液晶制御 M P U 4 1 5 0 a に送信するようにしてもよい。

【 1 7 7 9 】

また、コマンド処理部 4 1 4 1 は、コマンド群 X C (コマンド群 X B) の作成と並行させて、コマンド群 X A を解析し、演出補助パターンを決定する (ステップ S 8 a) 。この演出補助パターンとは、当該変動において、各演出補助装置に対して、どのような補助演出を、どのくらいの期間行うのか、などを示す情報であり、すなわち、演出内容やスケジュール内容を示す情報である。例えば、音発生装置に対する演出補助パターンであれば、当該変動において、どのスピーカーから、どのような音域の音を、どこからどこまでの期間発生させるかなどを示す情報であり、ランプ作動装置に対する演出補助パターンであれば、当該変動において、どのランプ (L E D) を、どのような程度で、どこからどこまでの期間点滅または点灯させるかなどを示す情報であり、役物作動装置に対する演出補助パターンであれば、当該変動において、どの役物を、どのような程度で、どこからどこまでの期間作動させるかなどを示す情報である。

【 1 7 8 0 】

本実施形態では、コマンド処理部 4 1 4 1 による演出補助パターンの決定は、コマンド群 X C の送信開始とほぼ同時期に行う。しかしながら、本発明はこれに限られることなく、例えば、コマンド処理部 4 1 4 1 による演出補助パターンの決定を、コマンド群 X C の作成より前（例えば、コマンド群 X A 受信時など）に行うようにしてもよいし、コマンド群 X C の作成後すぐに行うようにしてもよい。

【 1 7 8 1 】

そして、演出補助制御部 4 1 4 2 は、演出補助装置の作動を開始させる（ステップ S 9 a）。しかし、この場合、演出補助制御部 4 1 4 2 は、演出補助装置に演出補助パターンを用いて補助演出を行わせるのではなく、演出補助装置を作動可能状態にさせているだけである。従って、遊技者から見れば、演出補助装置は、作動しているようには見えない。例えば、演出補助装置が音発生装置の場合には、演出補助制御部 4 1 4 2 は、音発生装置を消音状態に制御する。また、演出補助装置がランプ作動装置の場合には、演出補助制御部 4 1 4 2 は、ランプ作動装置を消灯状態に制御する。さらに、演出補助装置が役物作動装置の場合には、演出補助制御部 4 1 4 2 は、役物作動装置をスタンバイ状態に制御する。

10

【 1 7 8 2 】

一方、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a（コマンド処理部 4 1 4 1）からコマンド群 X C の各コマンドが送信されてくると、順次それを受信し、受信した順番に、各コマンドを解析し、演出コマンドが示す演出表示パターンに対応した表示演出をすべく V D P 4 1 5 0 c 用のコマンドを作成する（ステップ S 1 0 a）。なお、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、コマンドを解析した結果、当該コマンドがコマンド群 X C 中に含まれるダミーコマンド D M C や表示演出に関係ないコマンド場合には、それらコマンドに応じては何もしない。それらコマンドは、いわゆる、「N O P（N O O p e r e t i o n）コマンド」に相当すると考えることができる。

20

【 1 7 8 3 】

そして、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、受信したコマンド群 X C のすべてのコマンドの解析を終了したか否かを判断する（ステップ S 1 0 a b）。この場合、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、受信したコマンド群 X C において、コマンド X X が最後に送信されてくるコマンドであるので、コマンド X X の解析が終了した場合に、コマンド群 X C のすべてのコマンドの解析が終了したと判断する。液晶制御 M P U 4 1 5 0 a は、受信したコマンド群 X C のすべてのコマンドの解析を終了していない場合には（ステップ S 1 0 a b : N o）、ステップ S 1 0 a の処理にリターンする。

30

【 1 7 8 4 】

一方、周辺制御 M P U 4 1 4 0 a の演出補助制御部 4 1 4 2 は、演出補助装置の作動を開始後、予め定められる規定時間 K t j 経過したか否かを判断する（ステップ S 9 a b）。演出補助制御部 4 1 4 2 は、演出補助装置の作動を開始後、規定時間 K t j 経過していない場合（ステップ S 9 a b : N o）には、規定時間 K t j が経過するまで待つ。この規定時間 K t j は、コマンド処理部 4 1 4 1 がコマンド群 X C の送信を開始してから、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a がコマンド群 X C における一定数 C M C のコマンドを受信してすべてのコマンドの解析を終了するまでの時間（以下では、コマンド送受信解析時間とも呼ぶ）に基づいて予め決定される時間である。例えば、コマンド処理部 4 1 4 1 がコマンド群 X C の 1 つのコマンドを送信し、液晶制御 M P U 4 1 5 0 a が当該 1 つのコマンドを受信し、解析を終了するまでの時間（1 つのコマンド分の送信、受信及び解析にかかる時間）に、一定数 C M C の数を乗じた時間を規定時間 K t j としてもよい。この場合、1 つのコマンド分の送信、受信及び解析にかかる時間が 2 m s で、一定数 C M C が、2 0 0 であれば、規定時間 K t j は、4 0 0 m s となる。1 つのコマンド分の送信、受信及び解析にかかる時間は、ほぼ一定であるので、規定時間 K t j は、一定数 C M C によって定まる時間と言える。

40

【 1 7 8 5 】

演出補助制御部 4 1 4 2 は、演出補助装置の作動を開始後、規定時間 K t j 経過した場

50

合（ステップS 9 a b : Y e s ）には、演出補助装置に、演出補助パターンに基づいて、遊技者から視認可能に補助演出を開始させる（ステップS 1 1 a、図4 6 1参照）。

【1 7 8 6】

なお、図4 6 1において、主制御M P U 4 1 0 0 aの特別図柄変動開始のタイミングと、演出補助装置の作動開始のタイミングとは、コマンド群X Aの送信、受信にかかる時間のずれており、このずれは、非常に小さなずれと考えられる。

【1 7 8 7】

液晶制御M P U 4 1 5 0 aは、受信したコマンド群X Cのすべてのコマンドの解析を終了した場合には（ステップS 1 0 a b : Y e s ）、すなわち、演出コマンドが示す演出表示パターンに対応したV D P 4 1 5 0 c用のコマンドをすべて作成した場合には、V D P 4 1 5 0 cに当該演出表示パターンに対応した表示演出を開始させる（ステップS 1 2 a）。この場合、図4 6 1に示すように、液晶制御M P U 4 1 5 0 aは、演出補助装置が作動を開始してから、ほぼ規定時間K t j後に表示演出を開始することとなる。

10

【1 7 8 8】

一方、主制御M P U 4 1 0 0 aは、特別図柄の変動開始から、変動時間T h j経過した場合（ステップS 1 3 a : Y e s ）には、連動演出を停止させるべく、演出停止コマンドを周辺制御M P U 4 1 4 0 aに送信する（ステップS 1 4 a）と共に、特別図柄の変動を停止させる（ステップS 1 6 a、図4 6 1参照）。

【1 7 8 9】

周辺制御M P U 4 1 4 0 aのコマンド処理部4 1 4 1は、演出停止コマンドを受信すると、当該コマンドを液晶制御M P U 4 1 5 0 aに転送する（ステップS 1 5 a）。また、周辺制御M P U 4 1 4 0 aの演出補助制御部4 1 4 2は、主制御M P U 4 1 0 0 aからの演出停止コマンドを受信すると、演出補助装置を制御して、補助演出を停止させる（ステップS 1 7 a、図4 6 1参照）。

20

【1 7 9 0】

液晶制御M P U 4 1 5 0 aは、演出停止コマンドを受信すると、V D P 4 1 5 0 cを制御して、表示演出を停止させる（ステップS 1 8 a、図4 6 1参照）。

【1 7 9 1】

ところで、連動演出処理において、例えば、図4 6 0のステップS 6 a（ステップS 5 a）の処理で、コマンド群X CにダミーコマンドD M Cを充足せず、そして、演出補助パターンを決定後（ステップS 8 a）、すぐに補助演出を開始させるような処理を行う場合がある。このようにすると、コマンド処理部4 1 4 1が作成する演出コマンド数が少ない時には、液晶制御M P U 4 1 5 0 aですぐに表示演出が開始でき、補助演出と表示演出との連動のずれが生じにくい、コマンド処理部4 1 4 1が作成する演出コマンド数が多いときには、コマンド処理部4 1 4 1から液晶制御M P U 4 1 5 0 aへの送受信や液晶制御M P U 4 1 5 0 aでのコマンド解析に時間がかかり、液晶制御M P U 4 1 5 0 aですぐに表示演出が開始できず、補助演出と表示演出との連動にずれが生じるおそれがあった。すなわち、コマンド処理部4 1 4 1で作成する演出コマンド数によって、補助演出と表示演出との間にずれが生じたり生じなかつたりするおそれがあり、その結果、全体として調和性のない遊技演出（連動演出）となるおそれがあった。

30

40

【1 7 9 2】

一方、本実施形態の連動演出処理では、図4 6 0のステップS 6 a（ステップS 5 a）の処理で、コマンド群X CにダミーコマンドD M Cを充足してコマンド群X Cのコマンド数を一定数C M Cとし、コマンド処理部4 1 4 1から液晶制御M P U 4 1 5 0 aへの送受信時間及び液晶制御M P U 4 1 5 0 aでのコマンド群X Cのコマンド解析時間（コマンド送受信解析時間）をほぼ一定時間にさせている。そして、演出補助パターンを決定後（ステップS 8 a）、当該一定時間に対応した一定数C M Cに基づく規定時間K t j経過してから補助演出を開始するようにしている。このようにすれば、周辺制御M P U 4 1 4 0 aで作成する演出コマンド数が幾つであっても、図4 6 1に示すように、補助演出の開始タイミングを、表示演出の開始タイミングにほぼ合うようにすることができる。従って、表

50

示演出と補助演出との間にずれが生じることを抑制することができ、調和性豊かな遊技演出（連動演出）を提供することができ、遊技者が遊技意欲を損なうことを抑制することができる。

【1793】

ここで、図461に示すように、演出コマンドが構成する演出表示パターンの演出時間を演出時間 H_{pj} とする。また、演出補助パターンの演出時間を演出時間 E_{pj} とする。これら演出時間 H_{pj} 及び演出時間 E_{pj} は、周辺制御MPU4140aによって変動パターンを示すコマンドX3に基づいて決定され、同じ時間となっている。そして、本実施形態において、変動時間 T_{hj} は、規定時間 K_{tj} と演出時間 H_{pj} との和とほぼ等しくなるように予め決定されている。このようにすれば、特別図柄の変動開始から変動時間 T_{hj} 経過後、主制御MPU4100aが演出停止コマンドを送信した場合に（ステップS14a）、特別図柄の変動停止タイミング、表示演出の終了タイミング、及び、補助演出の終了タイミングをほぼ一致させることが可能となる。従って、調和性の高い遊技演出（連動演出）を提供することができ、遊技者が遊技意欲を損なうことを抑制することができる。

10

【1794】

上記連動演出処理において、図460のステップS6a（ステップS5a）の処理で、コマンド群XCにダミーコマンドDMCを充足してコマンド群XCのコマンド数を一定数CMCとし、コマンド送受信解析時間をほぼ一定時間にさせているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、図460のステップS6a（ステップS5a）の処理で、コマンド群XCにダミーコマンドDMCを充足せず、すなわち、コマンド送受信解析時間を可変とし、すなわち、規定時間 K_{tj} を可変としてもよい。この場合、可変な規定時間 K_{tj} は、コマンド群XCの演出コマンドの数に基づいて決定するようにしてもよい。このようにしても、周辺制御MPU4140aで作成する演出コマンド数が幾つであっても、図461に示すように、補助演出の開始タイミングを、表示演出の開始タイミングにほぼ合うようにすることができる。従って、表示演出と補助演出との間にずれが生じることを抑制することができ、調和性豊かな遊技演出（連動演出）を提供することができ、遊技者が遊技意欲を損なうことを抑制することができる。

20

【1795】

上記連動演出処理において、液晶制御MPU4150aは、図460：ステップS10abで、受信したコマンド群XCにおいて、コマンドXXが最後に送信されてくるコマンドであるので、コマンドXXの解析が終了した場合に、コマンド群XCのすべてのコマンドの解析が終了したと判断するようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、液晶制御MPU4150aは、コマンド処理部4141から送信され、受信したコマンド群XCのコマンドの数を数えて、その数が一定数CMCとなった場合に、コマンド群XCのすべてのコマンドの解析が終了したと判断するようにしてもよい。このようにしても、コマンド群XCの解析終了のタイミングを判断することができる。

30

【1796】

[その他の変形例]

(1) 上記実施形態において、第1表示パネル1400aの少なくとも一部を透明状態CLRに制御して、当該透明状態CLRに制御された領域を介して、遊技者が第2表示パネル1400bを透視させる手法を用いた演出が多数ある（例えば、切り抜きスベリ演出、変動中昇格演出、画面カット予告、ステップアップ予告）。この場合、第2表示パネル1400bを透視させるための第1表示パネル1400aの領域は、透明状態CLRに制御された透明制御領域に限られず、透視容易に配色された透視容易領域であれば良い。透視容易領域は、遊技者から見て、手前側の第1表示パネル1400aを通して奥側の第2表示パネル1400bを透視することが容易な状態に制御されていればよい（透視することが容易な色を表していればよい）。具体的には、第1表示パネル1400aの或る領域において、第1表示パネル1400aで制御可能な明るさ（光の透過率に相当する）がその最大の50%以上であれば、その領域は第2表示パネルを透視容易に配色されている、と

40

50

いうことができる（例えば、第1表示パネル1400aにおいて色の明るさが0（最暗）から255（最明）までの256段階で制御されている場合には、明るさが128以上であればよい）。具体的には、薄い色を表す領域を採用してもよく、より白に近い色や白（透明状態CLR）を表す領域を採用してもよい。なお、より効果的に奥行き感を生み出すためには、透視容易領域において、第2表示パネル1400bの透視がより容易であることが好ましい。例えば、第1表示パネル1400aで制御される明るさが、最大値の80%以上であることが特に好ましく、最大値の90%以上であることが最も好ましい。

【1797】

なお、上記実施形態において、第1表示パネル1400aの少なくとも一部を黒色に配色して、当該配色がなされた領域を介して、遊技者が第2表示パネル1400bを透視困難または透視不可能にさせる手法を用いた演出がある（例えば、第2特殊モード演出）。この場合、第2表示パネル1400bを透視不可能にさせるための第1表示パネル1400aの領域は、黒色に配色された領域に限られず、第2表示パネルを透視困難に配色された領域（「透視困難領域」と呼ぶ）であれば良い。透視困難領域は、遊技者から見て、手前側の第1表示パネル1400aを通して奥側の第2表示パネル1400bを透視することが困難な状態に制御されていればよい（透視することが困難な色を表していればよい）。具体的には、第1表示パネル1400aの或る領域において、第1表示パネル1400aで制御可能な明るさ（光の透過率に相当する）がその最大の50%未満であれば、その領域は第2表示パネル1400bを透視困難に配色されている、ということが出来る（例えば、第1表示パネル1400aにおいて色の明るさが0（最暗）から255（最明）までの256段階で制御されている場合には、明るさが128未満であればよい）。また、第2表示パネル1400bの透視がより困難であることが好ましいので、例えば、第1表示パネルで制御される明るさが、最大値の20%未満であることが特に好ましく、最大値の10%未満であることが最も好ましい。

【1798】

(2) 上記実施形態では、液晶表示装置1400は、二枚の重ねられた表示パネルを一例として説明したが、本発明は、三枚以上の多重表示パネルにも適用可能である。かかる場合、遊技者から見て最も奥側に位置する表示パネルを除く表示パネルを透過型で透明制御可能な表示パネルで構成することが好ましい。

【1799】

(3) 上記実施形態では、弾球遊技機（いわゆるパチンコ遊技機）を例に説明したが、上述した演出表示を他の種類の遊技機に適用しても良い。他の遊技機には、回胴式遊技機（いわゆるスロット遊技機）、業務用アミューズメント遊技機（いわゆるゲームセンター向けの遊技機）、携帯型遊技機などの家庭用遊技機が含まれる。

【1800】

(4) 上記実施形態において、ハードウェアによって実現されていた構成の一部をソフトウェアに置き換えてもよく、逆に、ソフトウェアによって実現されていた構成の一部をハードウェアに置き換えてもよい。

【1801】

以上、実施形態、変形例に基づき本発明について説明してきたが、上記した発明の実施形態及び変形例は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定するものではない。本発明は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物が含まれる。

【1802】

[種々の態様（技術思想）について]

上述した実施形態からは、以下のような種々の態様（技術思想）を抽出することができる。以下の各態様は、単独で実現してもよい。また、複数の態様から選択された任意の複数の態様を組み合わせ実現してもよい。また、或る態様の一部の構成を、他の態様に適用してもよい。このような或る態様の一部の構成の他の態様への適用は、任意の態様の組み合わせの間で行ってよい。また、以下の各態様は、実施形態を技術思想として表現した

10

20

30

40

50

ものである。各態様では、実施形態で用いられている用語を上位概念化して得られる用語が用いられている。上位概念化した用語と実施形態の要素との対応については、適宜説明を行う。なお、上位概念化された用語の解釈は、実施形態で用いられている用語に限定されるものではない。

【1803】

上記実施形態を、画面カット予告例（例えば、図318～図329に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1804】

[態様1]

遊技機であって、
遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記第1の表示パネル及び前記第2の表示パネルの表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって、第1演出表示パターンが選択された場合において、前記第1の表示パネルに、第1画像を表示させる第1ステップと、前記第1ステップ後、前記第1の表示パネルにおいて、前記第1画像の少なくとも一部を透明状態にさせると共に、前記第2の表示パネルにおいて、前記第1の表示パネルを重ね合わせた場合に前記第1の表示パネルにおいて前記透明状態とした領域と対応する領域に、第2画像を表示させる第2ステップと、を実現可能な第1表示制御手段と、

前記演出表示パターン選択手段によって、第2演出表示パターンが選択された場合において、前記第1ステップを行うが、前記第2ステップは実現しない第3ステップを実現可能な第2表示制御手段と、

を含み、前記第1表示制御手段が前記第2ステップを実現した場合に前記特典が付与される確率は、前記第2表示制御手段が前記第3ステップを実現した場合に前記特典が付与される確率よりも高くなるように構成される、遊技機。

【1805】

上記構成の遊技機によれば、前記第1表示制御手段が前記第2ステップを実現した場合に前記特典が付与される確率は、前記第2表示制御手段が前記第3ステップを実現した場合に前記特典が付与される確率よりも高くなっているため、第2ステップが実現された場合には、遊技者は、わくわくドキドキしながら遊技演出を楽しむことができる。その結果、魅力ある遊技演出を提供することができる。

【1806】

[態様2]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

10

20

30

40

50

透過型の第 1 の表示パネルと、遊技者から見て前記第 1 の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第 2 の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記第 1 の表示パネル及び前記第 2 の表示パネルの表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記第 1 の表示パネルに、第 1 画像を表示させる第 1 ステップと、前記第 1 ステップ後、前記第 1 の表示パネルにおいて、前記第 1 画像の少なくとも一部を透明状態にさせると共に、前記第 2 の表示パネルにおいて、前記第 1 の表示パネルを重ね合わせた場合に前記第 1 の表示パネルにおいて前記透明状態とした領域と対応する領域に、第 2 画像を表示させる第 2 ステップと、を実現可能な第 1 表示制御手段と、前記第 1 ステップを行うが、前記第 2 ステップは実現しない第 3 ステップを実現可能な第 2 表示制御手段と、

を含み、

前記抽選手段による前記抽選結果が前記所定の当たりである場合において、前記演出表示パターンに基づく前記表示制御中に、前記第 1 表示制御手段に前記第 1 ステップ及び前記第 2 ステップを実現させる第 1 確率は、前記抽選手段による前記抽選結果が前記所定の当たりでない場合において、前記演出表示パターンに基づく前記表示制御中に、前記第 1 表示制御手段に前記第 1 ステップ及び前記第 2 ステップを実現させる第 2 確率よりも高くなるように構成される、遊技機。

【 1 8 0 7 】

上記構成の遊技機によれば、前記演出表示パターンに基づく前記表示制御中に、前記第 1 表示制御手段に前記第 1 ステップ及び前記第 2 ステップを実現させる第 1 確率は、前記抽選手段による前記抽選結果が前記所定の当たりでない場合において、前記演出表示パターンに基づく前記表示制御中に、前記第 1 表示制御手段に前記第 1 ステップ及び前記第 2 ステップを実現させる第 2 確率よりも高くなっているため、前記第 2 ステップが実現された場合には、遊技者は、期待感からわくわくドキドキしながら遊技演出を楽しむことができる。その結果、魅力ある遊技演出を提供することができる。

【 1 8 0 8 】

[態 様 3]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段によって、

前記演出表示パターン選択手段によって第 1 演出表示パターンが選択された場合、前記表示手段に、前記遊技機の演出の一部を担う第 1 演出画像を表示させる第 1 表示処理が実行された後、前記表示手段において、前記第 1 演出画像の一部が透明状態にされると共に

10

20

30

40

50

、前記後方表示手段に、前記遊技機の演出の一部を担う第2演出画像の少なくとも一部が表示される第2表示処理が実行され、その後、前記表示手段において、前記第1演出画像がさらに透明状態にされると共に、前記後方表示手段に、前記第2演出画像の少なくとも一部がさらに表示される第3表示処理が、 n (n は自然数)回実行され、

前記演出表示パターン選択手段によって、第2演出表示パターンが選択された場合において、前記第1表示処理及び前記第2表示処理に続けて、前記第3表示処理が、($n - 1$)回実行され、

前記遊技機において、前記第3表示処理が n 回実行された場合に前記特典が付与される確率は、前記第3表示処理が($n - 1$)回実行された場合に前記特典が付与される確率よりも高い、遊技機。

10

【1809】

上記構成の遊技機によれば、第3表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、第3表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第3表示処理が n 回実現された場合には、第3表示処理が($n - 1$)回実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて特典付与の確率が高いので、遊技者は、第3表示処理が実現されればされるほど、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

20

【1810】

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

30

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、前記遊技機の演出の一部を担う第1演出画像を表示させる第1表示処理を実行可能な第1表示処理実行手段を備え、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、

40

前記第1表示処理実行手段が前記第1表示処理を実行した後、前記表示手段において、前記第1演出画像の一部を透明状態にさせると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の前記透明状態とした領域と重なる領域に、前記遊技機の演出の一部を担う第2演出画像の少なくとも一部を表示させる第2表示処理を実行可能な第2表示処理実行手段と、

前記第2表示処理実行手段が前記第2表示処理を実行した後に実行させる処理であって、前記表示手段において、前記第1演出画像から前記透明状態となった部分を除く画像の一部をさらに透明状態にさせると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の新しく前記透明状態にさせた領域と重なる領域に、前記第2演出画像の少なくとも一部を表示させる第3表示処理を、前記演出表示パターン選択手段によって、第1演

50

出表示パターンが選択された場合に、 n (n は自然数) 回実行可能な第 1 繰返表示制御手段と、

前記演出表示パターン選択手段によって、第 2 演出表示パターンが選択された場合において、前記第 3 表示処理を、 $(n - 1)$ 回実行可能な第 2 繰返表示制御手段と、

を含み、前記第 1 表示制御手段が前記第 3 表示処理を n 回実行した場合に前記特典が付与される確率は、前記第 2 表示制御手段が前記第 3 表示処理を $(n - 1)$ 回実行した場合に前記特典が付与される確率よりも高くなるように構成される、遊技機。

【1811】

上記構成の遊技機によれば、第 3 表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、第 3 表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第 3 表示処理が n 回実現された場合には、第 3 表示処理が $(n - 1)$ 回実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて特典付与の確率が高いので、遊技者は、第 3 表示処理が実現されればされるほど、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

10

【1812】

上記構成の記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

20

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する 1つの画像データ生成モジュールと、

前記 1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記 1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記 1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

30

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

40

を備え、

前記 1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記 1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記 1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第 1 画像データと第 2 画像データであって、前記表示手段に表示されるべき一部が透明状態にされた前記第 1 演出画像を表す第 1 画

50

像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第2演出画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記第2表示処理実行手段と前記第1繰返制御手段と第2繰返制御手段と、として機能する、遊技機。

【1813】

[態様4]

遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記第1の表示パネル及び前記第2の表示パネルの表示制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記第1の表示パネル若しくは前記第2の表示パネルのうち、一方の表示パネルにおいて、第1領域に、暗い態様から明るい態様に徐々に変化する第1グラデーション画像を表示させる第1表示制御手段と、

前記第1の表示パネル若しくは前記第2の表示パネルのうち、他方の表示パネルにおいて、遊技者から見て前記一方の表示パネルの前記第1グラデーション画像と重なる第2領域に隣接する第3領域に、暗い態様から明るい態様に徐々に変化する第2グラデーション画像を表示させる第2表示制御手段と、を含む、遊技機。

【1814】

上記構成の遊技機によれば、グラデーション画像によって、奥行き感溢れる画像表示を行うことができ、魅力ある遊技演出を提供することができる。

【1815】

上記態様4に記載の遊技機は、以下の態様を含んでいてもよい。すなわち、第1グラデーション画像は、直線状であり、第1辺から第2辺へ向けて暗い態様から明るい態様に徐々に変化し、第2グラデーション画像も、直線状であり、第3辺から第4辺へ向けて暗い態様から明るい態様に徐々に変化するようにしてもよい。そして、前記他方の表示パネルにおいて、第2グラデーション画像は、その第4辺と、第2領域において前記第1グラデーション画像の第2辺に対応する第5辺とが隣接するように配置されるようにしてもよい。言い換えれば、各表示パネルにおいて、第1グラデーション画像と第2グラデーション画像は、遊技者から見て第1グラデーション画像の第2辺と第2グラデーション画像の第4辺とが重なって視認されるように配置されるようにしてもよい。

【1816】

以上、画面カット予告例（例えば、図318～図329に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1817】

上記実施形態を、ステップアップ予告例（例えば、図330～図359に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1818】

[態様1]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手

10

20

30

40

50

段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段によって、

前記演出表示パターン選択手段によって第1演出表示パターンが選択された場合において、前記表示手段が複数の領域区分され、前記表示手段において、前記複数の領域のそれぞれに前記遊技機の演出の一部を担う演出画像が表示される演出画像表示処理が実行され、その後、前記表示手段において、前記複数の領域の一領域が、透明状態にされると共に、前記後方表示手段において、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像が表示される一領域表示処理が実行され、その後、前記表示手段において、前記複数の領域の一領域が、さらに透明状態にされると共に、前記後方表示手段に、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像がさらに表示される新領域表示処理が、 n (n は自然数)回実行され、

前記演出表示パターン選択手段によって第2演出表示パターンが選択された場合において、前記演出画像表示処理及び前記一領域表示処理に続いて、前記新領域表示処理が、($n - 1$)回実行され、

前記遊技機において、前記新領域表示処理が n 回実行された場合に前記特典が付与される確率は、前記新領域表示処理が($n - 1$)回実行された場合に前記特典が付与される確率よりも高い、遊技機。

【1819】

上記構成の遊技機によれば、一領域表示処理または新領域表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、これら表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、新領域表示処理が n 回実現された場合には、新領域表示処理が($n - 1$)回実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて特典付与の確率が高いので、遊技者は、新領域表示処理が実現されればされるほど、進行する遊技演出にわくわくどきどきしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1820】

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段を、複数の領域に区分し、前記複数の領域のそれぞれに前記遊技機の演出の一部を担う演出画像を表示させることが可能な演出画像表示制御手段を備え、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、

前記演出画像表示制御手段が前記演出画像の表示を実行した後、前記表示手段において、前記複数の領域のうち、前記第1領域を透明状態にさせると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段における前記透明状態とした前記第1領域と重なる領域に、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像を表示させる第1領域表示処理を実行可能な第1領域表示制御手段と、

前記第1領域表示制御手段が前記第1領域表示処理を実行した後に行う処理であって、前記表示手段において、前記複数の領域のうち、前記透明状態となった領域を除く領域の少なくとも一領域を、さらに透明状態にさせると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の新しく前記透明状態にさせた前記一領域と重なる領域に、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像を表示させる新領域表示処理を実行可能な新領域表示制御手段と、

前記演出表示パターン選択手段によって、第1演出表示パターンが選択された場合において、前記新領域表示処理を、 n (n は自然数)回実現可能な第1繰返表示制御手段と、

前記演出表示パターン選択手段によって、第2演出表示パターンが選択された場合において、前記新領域表示処理を、 $(n-1)$ 回実現可能な第2繰返表示制御手段と、

を含み、前記第1表示制御手段が前記新領域表示処理を n 回実現した場合に前記特典が付与される確率は、前記第2表示制御手段が前記新領域表示処理を $(n-1)$ 回実現した場合に前記特典が付与される確率よりも高くなるように構成される、遊技機。

【1821】

上記構成の遊技機によれば、第1領域表示処理または新領域表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、これら表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、新領域表示処理が n 回実現された場合には、新領域表示処理が $(n-1)$ 回実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて特典付与の確率が高いので、遊技者は、新領域表示処理が実現されればされるほど、進行する遊技演出にわくわくどきどきしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができる、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1822】

上記構成の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手

段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段における前記複数の領域のうちの透明状態にされていない領域に表示されるべき演出画像を表す第1画像データと、前記後方表示手段における前記表示手段の透明状態にされた領域と重なる領域に表示されるべき演出画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記第1領域表示制御手段及び前記新領域表示制御手段として機能する、遊技機。

【1823】

[態様2]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者によって入力される入力情報を受け付け可能な入力情報受付手段と、

前記入力情報受付手段に受け付けられた前記入力情報が所定条件を満たしているか否かを判断する入力情報判断手段と、

を備え、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段によって、

前記演出表示パターン選択手段によって第2演出表示パターンが選択された場合において、前記表示手段が複数の領域に区分され、前記複数の領域のそれぞれに前記遊技機の演出の一部を担う演出画像が表示される領域区分表示処理が実行され、その後、前記表示手段において、前記複数の領域のうちの一領域が透明状態にされると共に、前記後方表示

10

20

30

40

50

手段において、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像を表示される一領域表示処理が実行され、その後、前記表示手段において、前記複数の領域の一領域が、さらに透明状態にされると共に、前記後方表示手段において、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像が表示される新領域表示処理が、前記入力情報判断手段によって前記入力情報が前記所定条件を満たしているとは判断されていることを条件として、 n (n は自然数)回実行され、

前記演出表示パターン選択手段によって第2演出表示パターンが選択された場合において、前記領域区分表示処理及び前記一領域表示処理に続いて、前記入力情報判断手段によって前記入力情報が前記所定条件を満たしているとは判断されていることを条件として、前記新領域表示処理が、 $(n - 1)$ 回実行され、

前記遊技機において、前記新領域表示処理が n 回実行された場合に前記特典が付与される確率は、前記新領域表示処理が $(n - 1)$ 回実行された場合に前記特典が付与される確率よりも高い、遊技機。

【1824】

上記構成の遊技機によれば、一領域表示処理または新領域表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、これら表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、新領域表示処理が n 回実現された場合には、新領域表示処理が $(n - 1)$ 回実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて特典付与の確率が高いので、遊技者は、新領域表示処理が実現されればされるほど、進行する遊技演出にわくわくどきどきしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。また、新領域表示処理は、入力情報が所定条件が満たされていることを条件として実現されることとしており、言い換えれば、新領域表示処理は、入力情報が所定条件を満たしていない場合には実現されないため、遊技者の遊技参加意欲を向上させることができる。以上より、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができる、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1825】

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者によって入力される入力情報を受け付け可能な入力情報受付手段と、

前記入力情報受付手段に受け付けられた前記入力情報が所定条件を満たしているか否かを判断する入力情報判断手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段を、複数の領域に区分し、前記複数の領域のそれぞれに前記遊技機の演出の一部を担う演出画像を表示させる領域区分表示処理を実行可能な領域区分表示制御手段を備えており、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、

前記領域区分表示制御手段が前記領域区分表示処理を実行した後、前記表示手段におい

10

20

30

40

50

て、前記複数の領域のうち、第1領域を透明状態にさせると共に、前記第後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の前記透明状態とした前記第1領域と重なる領域に、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像を表示させる第1領域表示処理を実行可能な第1領域表示制御手段と、

前記第1領域表示制御手段が前記第1領域表示処理を実行した後、前記表示手段において、前記複数の領域のうち、前記透明状態となった領域を除く領域の少なくとも一領域を、さらに透明状態にさせると共に、前記第後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の新しく前記透明状態にさせた前記一領域と重なる領域に、前記遊技機の演出の一部を担う演出画像を表示させる新領域表示処理を、前記演出表示パターン選択手段によって、第1演出表示パターンが選択され、前記入力情報判断手段によって前記入力情報が前記所定条件を満たしているとは判断されていることを条件として、 n (n は自然数)回実現可能な第1繰返表示制御手段と、

前記演出表示パターン選択手段によって、第2演出表示パターンが選択され、前記入力情報判断手段によって前記入力情報が前記所定条件を満たしているとは判断されていることを条件として、前記新領域表示処理を、 $(n-1)$ 回実現可能な第2繰返表示制御手段と、

を含み、前記第1表示制御手段が前記新領域表示処理を n 回実現した場合に前記特典が付与される確率は、前記第2表示制御手段が前記新領域表示処理を $(n-1)$ 回実現した場合に前記特典が付与される確率よりも高くなるように構成される、遊技機。

【1826】

上記構成の遊技機によれば、第1領域表示処理または新領域表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、これら表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興味性を付与することができる。そして、新領域表示処理が n 回実現された場合には、新領域表示処理が $(n-1)$ 回実現された場合と比較して、視覚的な興味性が付与される点に加えて特典付与の確率が高いので、遊技者は、新領域表示処理が実現されればされるほど、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。また、第1繰返表示制御手段または第2繰返表示制御手段は、新領域表示処理を、入力情報が所定条件を満たしていることを条件として実現することとしており、言い換えれば、新領域表示処理は、入力情報が所定条件を満たしていない場合には実現されないの

【1827】

上記構成の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記第後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記第後方表示手段のための画像データを前記第後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段における前記複数の領域のうちの透明状態にされていない領域に表示されるべき演出画像を表す第1画像データと、前記後方表示手段における前記表示手段の透明状態にされた領域と重なる領域に表示されるべき演出画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記第1領域表示制御手段と前記第1繰返制御手段と前記第2繰返制御手段ととして機能する、遊技機。

【1828】

以上、ステップアップ予告例（例えば、図330～図359に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1829】

上記実施形態を、リーチ選択演出例（例えば、図360～図373に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1830】

[態様1]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

10

20

30

40

50

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記演出表示パターン選択手段によって特定の演出表示パターンが選択された場合に、前記表示制御手段によって、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像が前記表示手段に表示され、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域が透明領域に変更され、前記第1リーチ演出が実行された場合よりも前記特典が付与される確率が高い第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出示唆画像が前記後方表示手段に表示され、前記第2リーチ演出が行われる、遊技機。

【1831】

10

上記構成の遊技機によれば、第2リーチ演出の実行に至る過程において、表示手段のみならず後方表示手段も用いられるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を生み出すことができ、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、上記第2リーチ演出が実行される場合には、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、第1リーチ演出が実行される場合と比較して特典付与の確率が高いので、遊技者は、進行する遊技演出にわくわくどきどきしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1832】

20

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

30

を備え、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって第1演出表示パターンが選択された場合において、前記表示手段において、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像を表示させ、前記第1リーチ演出示唆画像の表示の後に前記第1リーチ演出を行う第1リーチ演出実行処理を実現可能な第1リーチ演出実行手段と、

前記演出表示パターン選択手段によって第2演出表示パターンが選択された場合において、前記表示手段において、前記第1リーチ演出示唆画像を表示させる第1リーチ演出示唆画像表示手段とを有し、

40

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって第2演出表示パターンが選択された場合において、前記第1リーチ演出示唆画像表示手段による第1リーチ演出示唆画像の表示の後に、前記表示手段において、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域を段階的に透明領域に変更させて前記透明領域を所定面積以上に拡大させると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の前記透明領域と重なる領域に、前記第1リーチ演出とは異なる第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出

50

示唆画像を表示させ、前記第2リーチ演出示唆画像の表示の後に前記第2リーチ演出を行う第2リーチ演出実行処理を実現可能な第2リーチ演出実行手段を有し、

前記表示制御手段は、前記第2リーチ演出実行手段によって前記第2リーチ演出が実行された場合に前記特典が付与される確率が、前記第1リーチ演出実行手段によって前記第1リーチ演出が実行された場合に前記特典が付与される確率よりも高くなるように構成される、遊技機。

【1833】

上記構成の遊技機によれば、上記第2リーチ演出実行処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、第2リーチ演出が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、上記第2リーチ演出実行処理が実現された場合には、第1リーチ演出実行処理が実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、特典付与の確率が高いので、遊技者は、第2リーチが実現された場合には、進行する遊技演出にわくわくどきどきしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

10

【1834】

上記構成の遊技機であって、表示手段における前記第1リーチ演出示唆画像が、複数の領域に区分され、それぞれに所定のリーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆するリーチ演出示唆画像を表示してもよい。この場合、前記第1リーチ演出は、複数のリーチ演出を含んでいることになる。前記第1リーチ演出示唆画像を透明領域にする場合、前記複数のリーチ演出のうち、前記特典が付与される確率が最も低いリーチ演出が示される領域の画像から透明領域とするようにしてもよい。

20

【1835】

上記構成の遊技機であって、
前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

30

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

40

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像

50

データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段に表示されるべき前記第1リーチ演出示唆画像と前記透明領域とを表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第2リーチ演出示唆画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

10

前記第2リーチ演出実行手段として機能する、遊技機。

【1836】

[態様2]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

20

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

30

前記演出表示パターン選択手段によって特定の演出表示パターンが選択された場合には、前記表示制御手段によって、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像と、前記第1リーチ演出が実行された場合よりも前記特典が付与される確率が高い第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出示唆画像とが前記表示手段に表示され、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域が透明領域に変更され、前記第2リーチ演出が実行された場合よりも前記特典が付与される確率が高い第3リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第3リーチ演出示唆画像が前記後方表示手段に表示され、前記第2リーチ演出が行われ、

前記演出表示パターン選択手段によって別の特定の演出表示パターンが選択された場合には、前記表示制御手段によって、前記第1リーチ演出示唆画像と前記第2リーチ演出示唆画像とが前記表示手段に表示され、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域と前記第2リーチ演出示唆画像が表示された領域とが透明領域に変更され、前記第3リーチ演出示唆画像が前記後方表示手段に表示され、前記第3リーチ演出が行われる、遊技機。

40

【1837】

上記構成の遊技機によれば、第2リーチ演出や第3リーチ演出の実行に至る過程において、表示手段のみならず後方表示手段も用いられるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を生み出すことができ、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第2リーチ演出や第3リーチ演出が実行される場合には、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、第1リーチ演出が実現された場合と比較して特典付与の確率が高いので、遊技者は、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽

50

しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができる。遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【 1 8 3 8 】

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって第1演出表示パターンが選択された場合において、前記表示手段において、表示領域を複数の領域に区分すると共に、前記複数の領域のうちの第1領域に、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像を表示させ、前記複数の領域のうちの第2領域に、前記第1リーチ演出とは異なる第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出示唆画像を表示させる示唆画像表示手段と、

前記演出表示パターン選択手段によって第1演出表示パターンが選択された場合において、前記示唆画像表示手段による前記第1リーチ演出示唆画像と前記第2リーチ演出示唆画像との表示の後に前記第1リーチ演出を行う第1リーチ演出実行処理を実現可能な第1リーチ演出実行手段と、

を有し、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記示唆画像表示手段は、前記演出表示パターン選択手段によって、第2演出表示パターンが選択された場合においても、前記第1リーチ演出示唆画像と前記第2リーチ演出示唆画像との表示を実行し、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって前記第2演出表示パターンが選択された場合において、前記示唆画像表示手段による前記第1リーチ演出示唆画像と前記第2リーチ演出示唆画像との表示の後に、前記表示手段において前記第1リーチ演出示唆画像が表示された前記第1領域を透明領域に変更させると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の前記透明領域と重なる領域に、前記第1リーチ演出及び前記第2リーチ演出とのいずれとも異なる第3リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第3リーチ演出示唆画像を表示させ、前記第3リーチ演出示唆画像を表示させたにも拘わらずに前記第3リーチ演出示唆画像の表示の後に前記第2リーチ演出を行う第2リーチ演出実行処理を実現可能な第2リーチ演出実行手段を有し、

前記示唆画像表示手段は、前記演出表示パターン選択手段によって第3演出表示パターンが選択された場合においても、前記第1リーチ演出示唆画像と前記第2リーチ演出示唆画像との表示を実行し、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって前記第3演出表示パターンが選択された場合において、前記示唆画像表示手段による前記第1リーチ演出示唆画像と前記第2リーチ演出

10

20

30

40

50

示唆画像との表示の後に、前記表示手段において前記第 1 リーチ演出示唆画像が表示された前記第 1 領域及び前記第 2 リーチ演出示唆画像が表示された前記第 2 領域を透明領域に変更させると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の前記透明領域と重なる領域に前記第 3 リーチ演出示唆画像を表示させ、前記第 3 リーチ演出示唆画像の表示の後に前記第 3 リーチ演出を行う第 3 リーチ演出実行処理を実現可能な第 3 リーチ演出手段を有し、

前記表示制御手段は、前記第 2 リーチ演出実行手段によって前記第 2 リーチ演出が実行された場合に前記特典が付与される第 2 確率が、前記第 1 リーチ演出実行手段によって前記第 1 リーチ演出が実行された場合に前記特典が付与される第 1 確率よりも高く、かつ、前記第 3 リーチ演出実行手段によって前記第 3 リーチ演出が実行された場合に前記特典が付与される第 3 確率が、前記第 2 リーチ演出実行手段によって前記第 2 リーチ演出が実行された場合に前記特典が付与される第 2 確率よりも高くなるように構成される、遊技機。

10

【 1 8 3 9 】

上記構成の遊技機によれば、第 2 リーチ演出実行処理または第 3 リーチ演出実行処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行き感を創造することができ、第 2 リーチ演出が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第 2 リーチ演出実行処理または第 3 リーチ演出実行処理が実現された場合には、第 1 リーチ演出実行処理が実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、特典付与の確率が高いので、遊技者は、第 2 リーチ演出実行処理または第 3 リーチ演出実行処理が実現された場合には、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

20

【 1 8 4 0 】

上記構成の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する 1つの画像データ生成モジュールと、

前記 1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記 1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

30

を有し、

前記 1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

40

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記 1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記 1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像

50

データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段に表示されるべき前記第2リーチ演出示唆画像と前記透明領域とを表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第3リーチ演出示唆画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

10

前記第2リーチ演出実行手段として機能し、さらに、

前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第3画像データと第4画像データであって、前記表示手段における透明領域である第1領域及び第2領域を表す第3画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第3リーチ演出示唆画像を表す第4画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第3画像データと前記第4画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第3画像データを前記表示手段に出力し、前記第4画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記第3リーチ演出実行手段として機能する、遊技機。

20

【1841】

[態様3]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

30

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者によって入力される入力情報を受け付け可能な入力情報受付手段と、

前記入力情報受付手段に受け付けられた前記入力情報が所定条件を満たしているか否かを判断する入力情報判断手段と、

を備え、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

40

前記演出表示パターン選択手段によって特定の演出表示パターンが選択された場合には、前記表示制御手段によって、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像が前記表示手段に表示され、前記第1リーチ演出示唆画像の表示の後、前記入力情報判断手段によって前記所定条件が満たされていると判断された場合に、前記表示制御手段によって、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域が段階的に透明領域に変更され、前記第1リーチ演出よりも前記特典が付与される確率が高い第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出示唆画像が前記後方表示手段に表示され、前記第2リーチ演出が行われる、

遊技機。

50

【 1 8 4 2 】

上記構成の遊技機によれば、第2リーチ演出の実行に至る過程において、表示手段のみならず後方表示手段を用いられるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を生み出すことができ、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第2リーチ演出が実現される場合には、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、第1リーチ演出が実現された場合と比較して特典付与の確率が高いので、遊技者は、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。また、第2リーチ演出は、入力情報が所定条件を満たしていることを条件として実現されるので、遊技者の遊技参加意欲を向上させることができる。以上より、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

10

【 1 8 4 3 】

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

20

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者によって入力される入力情報を受け付け可能な入力情報受付手段と、

前記入力情報受付手段に受け付けられた前記入力情報が所定条件を満たしているか否かを判断する入力情報判断手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって第1演出表示パターンが選択された場合に、前記表示手段に、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像を表示させる第1リーチ演出示唆画像表示手段と、

30

前記第1リーチ演出示唆画像表示手段による前記第1リーチ演出示唆画像の表示の後、前記入力情報判断手段が前記所定条件を満たしていないと判断した場合に、前記表示手段において、前記第1リーチ演出を行う第1リーチ演出実行処理を実現可能な第1リーチ演出実行手段と、

を有し、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔を置いて配置された後方表示手段を備えており、

40

前記表示制御手段は、

前記第1リーチ演出示唆画像表示手段による前記第1リーチ演出示唆画像の表示の後、前記入力情報判断手段が前記所定条件を満たしていると判断した場合に、前記表示手段において、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域を段階的に透明領域に変更させて前記透明領域を第1面積以上に拡大させると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の前記透明領域と重なる領域に、前記第1リーチ演出よりも前記特典が付与される確率が高い第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出示唆画像を表示させ、前記第2リーチ演出示唆画像の表示の後、前記第2リーチ演出を行う第2リーチ演出実行処理を実現可能な第2リーチ演出実行手段を有する、遊技機。

50

【 1 8 4 4 】

上記構成の遊技機によれば、第2リーチ演出実行処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、第2リーチ演出実行処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第2リーチ演出実行処理が実現された場合には、第1リーチ演出実行処理が実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、特典付与の確率が高いので、遊技者は、第2リーチ演出実行処理が実現されることで、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。また、第2リーチ演出実行手段は、第2リーチ演出実行処理を、入力情報が所定条件を満たしていることを条件として実現することとしており、言い換えれば、第2リーチ演出実行処理は、入力情報が所定条件を満たしていない場合には実現されないもので、遊技者の遊技参加意欲を向上させることができる。以上より、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

10

【 1 8 4 5 】

上記構成の遊技機であって、
前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

20

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

30

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

40

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段に表示されるべき前記第1リーチ演出示唆画像と前記透明領域とを表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第2リーチ演出示唆画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完

50

了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記第2リーチ演出実行手段として機能する、遊技機。

【1846】

[態様4]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者によって入力される入力情報を受け付け可能な入力情報受付手段と、

前記入力情報受付手段に受け付けられた前記入力情報が所定条件を満たしているか否かを判断する入力情報判断手段と、

を備え、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記演出表示パターン選択手段によって特定の演出表示パターンが選択された場合には、前記表示制御手段によって、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像が前記表示手段に表示され、前記第1リーチ演出示唆画像の表示の後、前記入力情報判断手段によって前記所定条件が満たされていると判断された場合に、前記表示制御手段によって、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域が段階的に透明領域に変更され、前記第1リーチ演出よりも前記特典が付与される確率が高い第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出示唆画像が前記後方表示手段に表示され、前記第2リーチ演出が行われ、

前記遊技機では、前記表示制御手段による前記第2リーチ演出が実行されるよりも先に、前記入力情報の入力が前記第2リーチ演出の実行に結びつき得る旨が前記遊技者に対して報知されて前記入力情報の入力が前記遊技者に促進される、

遊技機。

【1847】

上記構成の遊技機によれば、第2リーチ演出の実行に至る過程において、表示手段のみならず後方表示手段が用いられるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を生み出すことができ、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第2リーチ演出が実行される場合には、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、第1リーチ演出が実現された場合と比較して特典付与の確率が高いので、遊技者は、進行する遊技演出にわくわくドキドキしながら大きな期待感を持って楽しむことができる。また、入力情報の入力が第2リーチ演出の実行に結びつき得る旨が遊技者に対して報知されて、入力情報の入力が遊技者に促進される。このようにすれば、遊技者は、第1リーチ演出よりも特典付与の確率が高い第2リーチ演出への実現へ向けて、入力情報の入力を積極的に行うようになり、遊技者が遊技に参加することを促進することができる。以上より、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1848】

10

20

30

40

50

遊技機であって、
遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

遊技者によって入力される入力情報を受け付け可能な入力情報受付手段と、

前記入力情報受付手段に受け付けられた前記入力情報が所定条件を満たしているか否かを判断する入力情報判断手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって第1演出表示パターンが選択された場合に、前記表示手段に、第1リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第1リーチ演出示唆画像を表示させる第1リーチ演出示唆画像表示手段と、

前記第1リーチ演出示唆画像表示手段による前記第1リーチ演出示唆画像の表示の後、前記入力情報判断手段が前記所定条件を満たしていないと判断した場合に、前記表示手段において、前記第1リーチ演出を行う第1リーチ演出実行処理を実現可能な第1リーチ演出実行手段と、

を有し、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、

前記第1リーチ演出示唆画像表示手段による前記第1リーチ演出示唆画像の表示の後、前記入力情報判断手段が前記所定条件を満たしていると判断した場合に、前記表示手段において、前記第1リーチ演出示唆画像が表示された領域を段階的に透明領域に変更させて、前記透明領域を第1面積以上に拡大させると共に、前記後方表示手段において、遊技者から見て前記表示手段の前記透明領域と重なる領域に、前記第1リーチ演出よりも前記特典が付与される確率が高い第2リーチ演出が今後行われる可能性があることを示唆する第2リーチ演出示唆画像を表示させ、前記第2リーチ演出示唆画像の表示の後、前記第2リーチ演出を行う第2リーチ演出実行処理を実現可能な第2リーチ演出実行手段と、

前記第2リーチ演出実行手段によって前記第2リーチ演出が実行されるよりも先に、前記入力情報の入力が前記第2リーチ演出の実行に結びつき得る旨を前記遊技者に対して報知して前記入力情報の入力を前記遊技者に促進する入力促進手段と、

を有する、遊技機。

【1849】

上記構成の遊技機によれば、第2リーチ演出実行処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、第2リーチ演出実行処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第2リーチ演出実行処理が実現された場合には、第1リーチ演出が実現された場合と比較して、視覚的な興趣性が付与される点に加えて、特典付与の確率が高いので、遊技者は、第2リーチ演出実行処理が実現されれば、進行する遊技演出にわくわくどきどきしながら大きな期待感を持って楽しむことができる。また、入力促進手段により、入力情報の入力が第2リーチ演出の実行に結びつき得る旨を遊技者に

10

20

30

40

50

対して報知して、入力情報の入力を遊技者に促進するようにしている。このようにすれば、遊技者は、第1リーチ演出よりも確率が高い第2リーチ演出への実現へ向けて、入力情報の入力を積極的に行うようになり、遊技者が遊技に参加することを促進することができる。以上より、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができる、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1850】

上記構成の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段に表示されるべき前記第1リーチ演出示唆画像と前記透明領域とを表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第2リーチ演出示唆画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記第2リーチ演出実行手段として機能する、遊技機。

【1851】

以上、リーチ選択演出例（例えば、図360～図373に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

10

20

30

40

50

【 1 8 5 2 】

上記実施形態を、両面リーチ演出例（例えば、図 3 9 1 ~ 図 4 0 1 に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【 1 8 5 3 】

[態様 1]

複数の図柄を組み合わせて大当たりを示す大当たり図柄組合せを停止表示させることにより遊技者に大当たり遊技を付与可能な遊技機であって、

透過型のパネル画像の第 1 の表示パネルと、遊技者から見て、前記第 1 の表示パネルの後方に前記第 1 の表示パネルと重なり合うように配置される第 2 の表示パネルと、を有する表示手段と、

(1) 前記第 1 の表示パネル若しくは前記第 2 の表示パネルのうち、一方の表示パネルに、停止状態の図柄と変動中の図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表す第 1 リーチ表示態様を表示させ、前記一方の表示パネルとは異なる他方の表示パネルに、停止状態の図柄と変動中の図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表す第 2 リーチ表示態様を表示させる第 1 ステップと、(2) 前記第 1 ステップ後、前記一方の表示パネルにおいて、前記第 1 リーチ表示態様の前記変動中の図柄を停止表示させて、前記大当たり図柄組合せではない外れ図柄組合せを表示させる第 2 ステップと、(3) 前記第 2 ステップ後、前記一方の表示パネルにおいて、前記外れ図柄組合せを表示しつつ、前記他方の表示パネルにおいて、前記第 2 リーチ表示態様を表示させる第 3 ステップと、(4) 前記第 3 ステップ後、前記一方の表示パネルにおいて、前記外れ図柄組合せを表示しつつ、前記他方の表示パネルにおいて、前記第 2 リーチ表示態様の前記変動中の図柄を停止表示させる第 4 ステップと、

を実行可能な表示制御手段と、

を備える、遊技機。

【 1 8 5 4 】

このようにすれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、奥行き感溢れる態様で、遊技者の興味を惹き付ける新たな図柄の変動表示演出を実現することができる。

【 1 8 5 5 】

[態様 2]

複数の図柄を組み合わせて大当たりを示す大当たり図柄組合せを停止表示させることにより遊技者に大当たり遊技を付与可能な遊技機であって、

透過型の第 1 の表示パネルと、遊技者から見て、前記第 1 の表示パネルの後方に前記第 1 の表示パネルと重なり合うように配置される第 2 の表示パネルと、を有する表示手段と、

前記第 1 の表示パネル若しくは前記第 2 の表示パネルのうち、一方の表示パネルに、停止状態の図柄と変動中の図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表す第 1 リーチ表示態様を表示させ、前記一方の表示パネルとは異なる他方の表示パネルに、停止状態の図柄と変動中の図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表す第 2 リーチ表示態様を表示させることによってダブルリーチ状態を形成可能な表示制御手段であって、前記ダブルリーチ状態の形成時において、前記第 1 リーチ表示態様における前記停止状態の図柄若しくは前記変動中の図柄、または、前記第 2 リーチ表示態様における停止状態の図柄若しくは変動中の図柄のうち、一部の図柄を、当該図柄である前記停止状態若しくは前記変動中の図柄の全体を表示した後に、当該図柄がリーチ表示態様を形成していることが識別可能な程度に当該図柄の一部をカットして表示させる表示制御手段と、

を備える、遊技機。

【 1 8 5 6 】

このようにすれば、第 1 リーチ表示態様の表示領域若しくは第 2 リーチ表示態様の表示領域をコンパクトにすることが可能となり、第 1 の表示パネルまたは第 2 の表示パネルにおいて様々な遊技演出を行う表示スペースを確保することが可能となる。

【 1 8 5 7 】

10

20

30

40

50

なお、「当該図柄がリーチ表示態様を形成していることが識別可能な程度」とは、当該図柄が図柄全体の面積の2割以上を有している状態であればよいと解する。なぜなら、当該図柄が図柄全体の面積の2割以上を有していれば、当該図柄の輪郭、及び、リーチ表示態様を形成する他の図柄から、おおよそ当該図柄の全体像を想像することができると解され、その結果、当該図柄を含むリーチ表示態様を識別可能であると解されるからである。従って、当該図柄が図柄全体の面積の8割以上を有している状態はもとより、当該図柄が図柄全体の面積の5割（半分）以上を有している状態であれば、当然に「当該図柄がリーチ表示態様を形成していることが識別可能な程度」に含まれる。

【1858】

[態様3]

複数の図柄を組み合わせて大当たりを示す大当たり図柄組合せを停止表示させることにより遊技者に大当たり遊技を付与可能な遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て、前記第1の表示パネルの後方に前記第1の表示パネルと重なり合うように配置される第2の表示パネルと、を有する表示手段と

表示制御手段であって、

(1)前記第1の表示パネル若しくは前記第2の表示パネルのうち、一方の表示パネルに、停止状態の図柄と変動中の図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表す第1リーチ表示態様を表示させ、前記一方の表示パネルとは異なる他方の表示パネルに、停止状態の図柄と変動中の図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表す第2リーチ表示態様を表示させる第1ステップと、(2)前記第1ステップ後、前記他方の表示パネルにおいて、前記第2リーチ表示態様を表示させつつ、前記一方の表示パネルにおいて、前記第1リーチ表示態様の前記変動中の図柄を停止表示させて、前記大当たり図柄組合せではない外れ図柄組合せを表示させる第2ステップと、を実現可能であり、前記第2ステップにおいて、前記他方の表示パネルに表示された前記第2リーチ表示態様における前記停止状態の図柄若しくは前記変動中の図柄、または、前記一方の表示パネルに表示された前記外れ図柄組合せにおける停止状態の図柄のうち、一部の図柄を、当該図柄である前記停止状態若しくは前記変動中の図柄の全体を表示した後に、当該図柄が前記第2リーチ表示態様若しくは前記外れ図柄組合せを形成していることが識別可能な程度に当該図柄の一部をカットして表示させる表示制御手段と、

を備える、遊技機。

【1859】

このようにすれば、第2リーチ表示態様の表示領域若しくは外れ図柄組合せの表示領域をコンパクトにすることが可能となり、第1の表示パネルまたは第2の表示パネルにおいて様々な遊技演出を行う表示スペースを確保することが可能となる。

【1860】

なお、「当該図柄が第2リーチ表示態様若しくは外れ図柄組合せを形成していることが識別可能な程度」とは、当該図柄が図柄全体の面積の2割以上を有している状態であればよいと解する。なぜなら、当該図柄が図柄全体の面積の2割以上を有していれば、当該図柄の輪郭、及び、第2リーチ表示態様若しくは外れ図柄組合せを形成する他の図柄から、おおよそ当該図柄の全体像を想像することができると解され、その結果、当該図柄を含む第2リーチ表示態様若しくは外れ図柄組合せを識別可能であると解されるからである。従って、当該図柄が図柄全体の面積の8割以上を有している状態はもとより、当該図柄が図柄全体の面積の5割（半分）以上を有している状態であれば、当然に「当該図柄が第2リーチ表示態様若しくは外れ図柄組合せを形成していることが識別可能な程度」に含まれる。

【1861】

以上、両面リーチ演出例（例えば、図391～図401に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は

10

20

30

40

50

、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1862】

上記実施形態を、特殊演出例（例えば、図427～図439に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1863】

[態様1]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された当落乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段によって、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の当たりである場合において、前記表示手段に、前記遊技機の演出の一部を担う第1演出画像を表示させる第1演出画像表示処理が実行され、その後、前記表示手段において、前記第1演出画像が表示された領域が透明領域に変更されると共に、前記後方表示手段において、遊技者が前記表示手段の前記透明領域を介して視認可能な部分が拡大するように、第2演出画像の少なくとも一部が表示されていく第2演出画像表示処理が実行され、その後、前記表示手段において、前記第1演出画像が表示されていた領域が第1透明領域とされると共に、前記後方表示手段において、前記第2演出画像が表示される第2演出画像出現処理が実行されることにより、前記遊技者に対して前記所定の当たりの蓋然性が高いことを認識させることが可能な、遊技機。

【1864】

上記構成の遊技機によれば、第2演出画像表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、第3表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第2演出画像表示処理を介した第2演出画像出現処理の実現により遊技者に所定の当たりである蓋然性が高いことを認識させるようにしている。このようにすれば、遊技者は、第2演出画像表示処理中には、第2演出画像出現処理への移行を願い、わくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【1865】

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された当落乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

画像を表示可能な透過型の表示手段と、

前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

選択された前記演出表示パターンに基づいて、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の当たりである場合において、前記表示手段に、前記遊技機の演出の一部を担う第1演出画像を表示させる第1演出画像表示処理を実現可能な第1演出画像表示制御手段を備えており、

10

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定の間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、

前記後方表示手段に、前記遊技機の演出の一部を担う第2演出画像を表示可能な制御手段であって、前記第1演出画像表示制御手段が前記第1演出画像表示処理を実行した後、前記表示手段において、前記第1演出画像が表示された領域を段階的に透明領域に変更させて、前記透明領域を拡大させると共に、前記後方表示手段において、前記表示手段における前記透明領域の段階的な拡大に伴って、遊技者が前記表示手段の前記透明領域を介して視認可能な部分が拡大するように、前記第2演出画像の少なくとも一部を表示させていく第2演出画像表示処理を実現可能な第2演出画像表示制御手段と、

20

前記第2演出画像表示制御手段が前記第2演出画像表示処理を実行した後、前記表示手段において、前記第1演出画像表示制御手段によって前記第1演出画像が表示されていた領域を第1透明領域とすると共に、前記後方表示手段において、前記遊技者から見て前記表示手段の前記第1透明領域と重なる領域に、前記第2演出画像を表示させる第2演出画像出現処理を行うことによって、前記遊技者に対して前記所定の当たりの蓋然性が高いことを認識させることが可能な第2演出画像出現処理実行手段と、を含む、遊技機。

【1866】

上記構成の遊技機によれば、第2演出画像表示処理は、表示手段のみならず、後方表示手段を用いて実現されるので、1つの表示手段では実現できない奥行感を創造することができ、第3表示処理が実現された場合には、遊技者に対して視覚的な興趣性を付与することができる。そして、第2演出画像表示処理を介した第2演出画像出現処理の実現により遊技者に所定の当たりである蓋然性が高いことを認識させるようにしている。このようにすれば、遊技者は、第2演出画像表示処理中には、第2演出画像出現処理への移行を願い、わくわくドキドキしながら大きな期待感をもって楽しむことができる。従って、遊技演出のマンネリ度合いが低く興趣性の高い遊技機を提供することができ、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

30

【1867】

上記構成の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

40

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

50

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

10

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段における前記複数の領域のうちの透明状態にされていない領域に表示されるべき前記第1演出画像を表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第2演出画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

20

前記第2演出画像表示制御手段として機能し、さらに、

前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第3画像データと第4画像データであって、前記表示手段における前記第1演出画像が表示されていた領域が前記第1透明領域となった状態を表す第3画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記第2演出画像を表す第4画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第3画像データと前記第4画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第3画像データを前記表示手段に出力し、前記第4画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

30

前記第2演出画像出現処理実行手段として機能する、遊技機。

【1868】

以上、特殊演出例（例えば、図427～図439に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

40

【1869】

上記実施形態を、図206～図209を主に参照して説明した先読み制御を実現する遊技機という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1870】

[態様1]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて当落乱数を取得する当落乱数取得手段と、

50

所定の始動条件の成立を待って、前記当落乱数取得手段により取得された当落乱数に基づく抽選を行って、第1の当たりと第2の当たりと第3の当たりとを少なくとも含む複数種類の当たりとハズレを含む複数種類の抽選結果の中から一種類の抽選結果を予め定められた抽選確率に基づいて決定する抽選手段と、

遊技球を受け入れない第1の状態と遊技球を受け入れ可能な第2の状態とに可変制御される可変入賞装置と、

前記可変入賞装置に受け入れられた遊技球の数に応じて遊技者に特典を付与する第1の特典付与手段と、

前記抽選結果が第1の当たりであった場合に、前記第1の状態から前記第2の状態にして第1の期間の後に前記第1の状態に戻すことを1回以上行う第1動作を前記可変入賞装置に行わせる第1入賞装置制御手段と、

前記抽選結果が第2の当たりであった場合に、前記第1動作と同一または近似する第2動作を前記可変入賞装置に行わせる第2入賞装置制御手段と、

前記抽選結果が第3の当たりであった場合に、前記第1動作及び前記第2動作とは異なる動作であって、前記第1の状態から前記第2の状態にして前記第1の期間より十分に長い第2の期間の後に前記第1の状態に戻すことを1回以上行う第3動作を前記可変入賞装置に行わせる第3入賞装置制御手段と、

前記抽選結果が第1の当たりであった場合に、前記可変入賞装置が前記第1の動作で動作した後、前記遊技者にさらなる所定の特典を付与するとともに、前記抽選結果が第2の当たりであった場合に、前記可変入賞装置が前記第2の動作で動作した後、前記遊技者にさらなる所定の特典を付与しない第2の特典付与手段と、

前記当落乱数に基づく抽選が前記抽選手段によって行われた場合に、当該抽選結果が取り得る抽選結果の種類を、前記当落乱数を少なくとも用いて前記始動条件の成立及び前記抽選手段による抽選に先立って判定する先行判定手段と、

前記先行判定手段の判定結果を反映した判定結果情報を送信する判定結果情報送信手段と、

前記判定結果情報送信手段から送信された前記判定結果情報を受信して、受信した前記判定結果情報に基づいて、前記抽選手段による抽選の結果が当たりとなる確率が前記予め定められた確率より高いことを示唆する先行演出を行うか否かを、前記始動条件の成立及び前記抽選手段による抽選に先立って決定する先行演出実行決定手段と、

前記先行演出実行決定手段により先行演出を実行すると決定された場合に、前記始動条件の成立及び前記抽選手段による抽選に先立って前記先行演出を実行する先行演出実行手段と、

を備え、

前記先行判定手段の判定結果が、前記抽選結果が前記第1の当たりとなる可能性を含む場合に前記判定結果情報送信手段によって送信される前記判定結果情報と、前記先行判定手段の判定結果が、前記抽選結果が前記第2の当たりとなる可能性を含む場合に前記判定結果情報送信手段によって送信される前記判定結果情報とは同一である、

遊技機。

【1871】

上記態様1では、第1の当たりと第2の当たりとでは、付与される可変入賞装置の動作は同一または近似しているが、第1の当たりではその後さらなる特典（例えば、確変状態への移行、可動片が促進態様に変更される、更に可変入賞装置が動作するなど）が付与されるのに対して、第2の当たりではさらなる特典は付与されない。このため、第1の当たりと第2の当たりとでは第1の当たりの方が遊技者にとって価値が高い。上記態様1では、先行判定手段の判定結果が抽選結果が第1の当たりとなる可能性を含む場合に判定結果情報送信手段によって送信される判定結果情報と、先行判定手段の判定結果が抽選結果が第2の当たりとなる可能性を含む場合に判定結果情報送信手段によって送信される判定結果情報とは同一であるので、抽選結果が第1の当たりである場合と第2の当たりとなる場合とで差別化された先行演出が行われることを確実に不可能とすることができる。この

10

20

30

40

50

結果、先行演出によって、第1の当たりと第2の当たりのいずれであるかが事前に遊技者に露見して、遊技機の興味がそがれることを抑制することができる。

【1872】

上述した実施形態において、ある特別図柄抽選単位データを処理対象とした変動開始処理（図210）の開始条件が成立することが、本態様における所定の始動条件に相当する。また、実施形態における開閉部材2006を備えるアタッカユニット2000は、本態様における「遊技球を受け入れない第1の状態（閉状態）と遊技球を受け入れ可能な第2の状態（開状態）とに可変制御される可変入賞装置」に相当する。また、実施形態におけるアタッカユニット2000への遊技球の入賞に応じて所定の賞球の払出しを制御する賞球払出制御基板1186は、本態様における「可変入賞装置に受け入れられた遊技球の数に応じて遊技者に特典を付与する第1の特典付与手段」に相当する。また、実施形態における「小当たり」は、本態様における「第2の当たり」に相当する。また、実施形態における「大当たりC」、「大当たりD」、「大当たりE」は、本態様における「第1の当たり」に相当する。また、実施形態における「大当たりC」、「大当たりD」の大当たり遊技後に、確変機能が作動すること、「大当たりE」の短時間開閉パターンでの可動片2005の動作の後、長時間開閉パターンで可動片2005が動作することが、それぞれ、本態様における「可変入賞装置が第1の動作で動作した後、遊技者にさらなる所定の特典を付与する（第2の特典付与手段）」ことに相当する。実施形態では、「小当たり」時の可動片2005の開閉動作後には、確変機能の作動や、さらなる開閉動作を行っていないが、この制御が本態様における「前記可変入賞装置が前記第2の動作で動作した後、前記遊技者にさらなる所定の特典を付与しない（第2の特典付与手段）」ことに相当する。また、実施形態における開閉部材2006を備えるアタッカユニット2000は、閉状態において、完全に遊技球を受け入れないように作製することは技術的に困難である場合もあるので、アタッカユニット2000の閉状態は、「開状態と比べて遊技球を受け入れ困難な状態」とも定義することができる。

10

20

【1873】

以上、図206～図209を主に参照して説明した先読み制御を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

30

【1874】

上記実施形態を、演出例の一つである連続演出（例えば、図230～図255に示す演出）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1875】

[態様1]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、表示手段と、を備え、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、前記表示手段において複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置に停止表示された図柄を特定の組合せとした後に、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

40

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

前記選択された演出表示パターンに基づいて、前記図柄変動・停止表示を含む演出表示を前記表示手段に実現させる表示制御手段と、

を備え、

前記複数種類の演出表示パターンのうちの特定演出表示パターンは、

(a) 前記複数の位置の全てについて図柄変動表示を行うステップと、

50

(b) 前記複数の位置のうち、図柄の停止表示を最後に行う最終停止位置を除く複数の位置に前記特定の組合せを構成する図柄を停止表示させてリーチ状態を成立させるステップと、

(c) 前記ステップ(b)の後に、前記最終停止位置に前記特定の組合せを構成する図柄を停止表示させて遊技者に抽選結果が所定の当たりであることを通知、あるいは、前記最終停止位置に前記特定の組合せを構成する図柄とは異なる図柄を停止表示させて遊技者に抽選結果が所定の当たりでないことを通知するステップと、

を含み、

前記特定演出表示パターンは、さらに、

前記ステップ(a)の後に、

(d) 前記リーチ状態の成立を阻止しようとする旨を示すリーチ阻止演出表示を行うステップと、

(e) 前記ステップ(d)の後に前記リーチ状態の成立の阻止に成功した旨を示すリーチ阻止成功演出表示、あるいは、前記リーチ状態の成立の阻止に失敗した旨を示すリーチ阻止失敗演出表示を行うステップと、

を含み、

前記ステップ(e)において前記リーチ阻止成功演出表示を行う場合には、当該ステップ(e)の後に前記ステップ(a)に戻って前記ステップ(a)、(d)、(e)を繰り返す、

前記ステップ(e)において前記リーチ阻止失敗演出表示を行う場合には、当該ステップ(e)の後に前記ステップ(b)に移行してリーチ状態を成立させ、

前記特定演出表示パターンのうち、前記ステップ(c)において遊技者に抽選結果が所定の当たりであることを通知するパターンを当たり特定演出表示パターンと呼び、

前記特定演出表示パターンのうち、前記ステップ(c)において遊技者に抽選結果が所定の当たりでないことを通知するパターンを外れ特定演出表示パターンと呼び、

前記特定演出表示パターンのうち、前記ステップ(a)、(d)、(e)をn(nは自然数)回行うパターンを、n回図柄変動を伴う前記特定演出表示パターンと呼ぶとき、

n回図柄変動を伴う前記外れ特定演出パターンが選択される確率に対するn回図柄変動を伴う前記当たり特定演出パターンが選択される確率の比率である大当たり期待度は、nの値が大きいほど大きく設定されている、遊技機。

【1876】

こうすれば、本来、遊技者が期待するものであるリーチの成立の直前に、当該リーチを阻止する演出表示であるリーチ阻止演出表示を表示して、リーチ阻止演出成功表示を表示する場合には装飾変動の連続演出への発展・あるいは連続演出の継続が行われ、リーチ阻止演出失敗表示を表示する場合にはリーチを成立させる。そして、リーチ阻止演出の成功表示の回数が多いほど、連続演出の回数が多くなる。そして、連続演出の回数が多いほど、最終的に当該変動が大当たり遊技に結びつく可能性が高い。この結果、遊技者は、この連続演出以外の演出表示パターンが表示された場合には、期待度の高いリーチ演出が表示されるように、まずはリーチの成立を願いながら当該演出表示パターンを見守りながら遊技をするが、この連続演出の演出表示パターンが表示された場合には、リーチ阻止演出表示が成功するように、すなわち、リーチが成立をしないことを願いながら当該演出表示パターンを見守りながら遊技をすることになる。この結果、遊技者は、この連続演出以外の演出表示パターンが表示された変動と、本実施形態の連続演出の演出表示パターンが表示された変動とで、全く正反対の思考状態で遊技することとなる。この結果、遊技者の頭を活性化させて遊技への興味が失われることを抑制でき、遊技者に退屈だと感じさせることを抑制することができる。また、遊技者に今までにない感情で遊技を行わせることができ、新鮮で魅力のある演出表示を実現できる。

【1877】

[態様 2]

上記態様1に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記特定演出表示パターンは、さらに、
前記ステップ（a）の後で、前記ステップ（d）の前に、
（f）前記リーチ状態が成立することが遊技者にとって不利となる旨を表示するステップを含む、遊技機。

こうすれば、「リーチが成立することがよくないことである」ことを表示した後、リーチ阻止演出表示を行うので、遊技者にとって新鮮な感情である「リーチが成立するな！！」という感情に遊技者を速やかに誘導できる。この結果、本実施形態の連続演出を初見の遊技者にも十分楽しんでもらうことができる。

【1878】

[態様 3]

10

上記態様1に記載の遊技機であって、
前記リーチ阻止演出表示は、前記複数の位置のうち、前記最終停止位置を除く位置に停止しようとする前記特定の組合せを構成する図柄の破壊を試みる様の表示であり、
前記リーチ阻止成功演出表示は、前記特定の組合せを構成する図柄が破壊される様の表示であり、

前記リーチ阻止失敗演出表示は、前記特定の組合せを構成する図柄が破壊されない様の表示である、遊技機。

こうすれば、遊技者にとって解りやすく迫力のある態様でリーチ阻止演出表示、リーチ阻止成功演出表示、及び、リーチ阻止失敗演出表示を行うことができる。

【1879】

20

[態様 4]

上記態様1に記載の遊技機は、さらに、
遊技者からの指示を受け付ける指示受け付け手段を備え、
前記特定演出表示パターンは、さらに、
前記ステップ（a）の後で、前記ステップ（d）の前に、
（g）遊技者に前記指示受け付け手段を用いた指示の入力を促す表示を行うステップを含み、

前記前記指示受け付け手段を介して前記指示を受け付けた場合に、前記ステップ（d）を行う、遊技機。

こうすれば、遊技者を遊技に積極的に参加させ、遊技者に遊技をより楽しんでもらうことができる。

30

【1880】

以上、演出例の一つである連続演出（例えば、図230～図255に示す演出）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1881】

上記実施形態を、演出例の一つである切り抜きスベリ演出（例えば、図257～図274に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

40

【1882】

[態様 1]

抽選を伴う遊技機であって、
図柄画像の所定の組み合わせを表示することによって遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示部であって、

透過型の第1の表示パネルと、

遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔を置いて配置された第2の表示パネルと、

を有する表示部と、

50

前記第 1 の表示パネルと前記第 2 の表示パネルの表示を制御する表示制御手段であって

- (a) 前記第 1 の表示パネルの所定の位置に第 1 の種類の図柄画像を表示し、
- (b) 前記ステップ (a) の後、前記第 1 の表示パネルの前記第 1 の種類の図柄画像が表示された領域を透明状態に制御し、
- (c) 前記ステップ (b) の後、前記第 2 の表示パネルにおいて、前記第 1 の表示パネルの透明状態に制御された領域と遊技者から見て重なる位置に所定の大きさを前記第 1 の種類の図柄画像とは異なる前記第 2 の種類の図柄画像を表示し、
- (d) 前記ステップ (c) の後、前記第 2 の表示パネルにおいて前記第 2 の種類の図柄画像を拡大させながら表示し、前記第 2 の表示パネルの前記第 2 の種類の図柄画像の拡大に連動して、前記第 2 の表示パネルの前記第 2 の種類の図柄画像を構成する画素の光の透過率を大きくするとともに、前記第 1 の表示パネルにおいて前記第 2 の表示パネルの前記第 2 の種類の図柄画像と遊技者から見て重なる重畳領域に前記第 2 の種類の図柄画像を前記第 2 の表示パネルの前記第 2 の種類の図柄画像と同様に拡大させながら表示し、前記第 1 の表示パネルの前記第 2 の種類の図柄画像の拡大に連動して、前記第 1 の表示パネルの前記第 2 の種類の図柄画像を構成する画素の光の透過率を小さくすることによって、前記第 2 の種類の図柄画像が遊技者から見て奥側から手前側へ近づく様を表現することにより、
前記第 1 の表示パネルの前記所定の位置に表示される図柄画像を前記第 1 の種類の図柄画像から前記第 2 の種類の図柄画像に入れ替える、

表示制御手段と、

を備える、遊技機。

こうすれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、奥行き感に富み、遊技者の興味を惹き付ける新たな図柄の変動表示演出を実現することができる。具体的には、遊技者には、第1の表示パネルに表示された図柄画像を含む所定領域が移動して、移動した部分が空洞となり、当該空洞から奥に隠されていた別の図柄画像が見えるように感じさせることができる。そして、別の図柄画像が、それまで表示されていた図柄画像と入れ替わることにより、装飾図柄の変動表示を行うので、今までにない新鮮味に溢れた図柄の変動態様を実現することができる。

【 1 8 8 3 】

[態様 2]

遊技機であって、

演出画像を表示可能な表示部であって、

透過型の第 1 の表示パネルと、

遊技者から見て前記第 1 の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第 2 の表示パネルと、

を有する表示部と、

前記第 1 の表示パネルと前記第 2 の表示パネルの表示を制御する表示制御手段であって、

前記第 2 の表示パネルの所定の位置に所定の大きさを所定の表示対象画像を表示した後、

前記第 2 の表示パネルにおいて前記表示対象画像を拡大させながら表示し、前記第 2 の表示パネルの前記表示対象画像の拡大に連動して、前記第 2 の表示パネルの前記表示対象画像を構成する画素の光の透過率を大きくするとともに、前記第 1 の表示パネルにおいて前記第 2 の表示パネルの前記表示対象画像と遊技者から見て重なる重畳領域に前記表示対象画像を前記第 2 の表示パネルの前記表示対象画像と同様に拡大させながら表示し、前記第 1 の表示パネルの前記表示対象画像の拡大に連動して、前記第 1 の表示パネルの前記表示対象画像を構成する画素の光の透過率を小さくすることによって、前記表示対象画像が遊技者から見て奥側から手前側へ近づく様を表現する、

表示制御手段と、

を備える、遊技機。

こうすれば、所定の表示対象画像が遊技者から見て奥側から手前側へ浮かび上がってくる様子を少なくとも二枚の表示パネルを用いてより奥行き感があり興味にあふれる表現で実現することができる。

【 1 8 8 4 】

[態 様 3]

抽選を伴う遊技機であって、

図柄画像の所定の組み合わせを表示することによって遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示手段であって、

透過型の第 1 の表示パネルと、

遊技者から見て前記第 1 の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第 2 の表示パネルと、

を有する表示手段と、

前記第 1 の表示パネルと前記第 2 の表示パネルの表示を制御する表示制御手段であって、

前記第 1 の表示パネルの所定の位置に第 1 の種類の図柄画像を表示した後、

前記第 1 の表示パネルにおいて前記第 1 の種類の図柄画像を含む領域である所定領域画像が前記所定領域画像を除く領域である他領域画像と分離して移動表示させると共に、前記第 1 の表示パネルにおいて前記移動表示前に前記所定領域画像が表示されていた領域であって現在は前記所定領域画像が表示されていない領域を透明状態に制御していくことにより、前記所定領域画像の移動表示に伴って前記透明状態に制御される透明領域を順次に拡大し、

前記第 2 の表示パネルにおける前記第 1 の表示パネルの前記透明領域と遊技者から見て重なる重畳領域に前記第 1 の種類の図柄画像とは異なる第 2 の種類の図柄画像の少なくとも一部を表示する、

表示制御手段と、

を備え、

前記第 2 の表示パネルにおける前記第 2 の種類の図柄画像の表示は、前記第 1 の表示パネルにおける前記透明領域の拡大に伴って、前記第 2 の種類の図柄画像のうち、遊技者が前記透明領域を介して視認可能な部分が拡大するように行い、最終的に遊技者に前記透明領域を介して前記第 2 の種類の図柄画像の全体を視認させることにより、前記遊技者から見て前記所定の位置に視認される図柄画像を前記第 1 の種類の図柄画像から前記第 2 の種類の図柄画像に入れ替える、

遊技機。

【 1 8 8 5 】

こうすれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、奥行き感に富み、遊技者の興味を惹き付ける新たな図柄の変動表示演出を実現することができる。具体的には、遊技者には、第 1 の表示パネルに表示された図柄画像を含む所定領域が移動して、移動した部分が空洞となり、当該空洞から奥に隠されていた別の図柄画像が見えるように感じさせることができる。そして、別の図柄画像が、それまで表示されていた図柄画像と入れ替わることにより、装飾図柄の変動表示を行うので、今までにない新鮮味に溢れた図柄の変動態様を実現することができる。

【 1 8 8 6 】

[態 様 4]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第 1 の表示パネルと、遊技者から見て前記第 1 の表示パネルの奥側に前記第 1 の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第 2 の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示態様の中から一の演出表示態様を決定する演

10

20

30

40

50

出表示パターン決定手段と、

前記決定された演出表示態様に基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、演出画像を表示する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記複数種類の演出表示態様のうちの特定演出表示態様において、前記第1の表示パネルに複数種類の図柄画像を変動表示及び停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記特定演出表示態様において、前記第1の表示パネルに前記変動表示または停止表示されている前記図柄画像の背景として背景画像を前記第1の表示パネルに表示させる背景画像表示制御手段と、

前記特定演出表示態様において、前記背景画像の平均濃度より平均濃度が低く、前記第1の特定演出表示態様に対応する前記抽選結果が前記所定の当たりである確率が前記予め定められた確率より高いことを示唆する高期待示唆画像を、前記第1の表示パネルにおける前記背景画像が表示されている領域と遊技者から見て重なる前記第2の表示パネルの領域に表示させる高期待示唆画像表示制御手段と、

を有する、遊技機。

【1887】

この態様によれば、高期待示唆画像は、第1の表示パネルに表示された背景画像の後方に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルに高期待示唆画像を表示するので、高期待示唆画像が背景画像よりさらに奥側にあることを遊技者にはっきりと認識させることができる。さらに、高期待示唆画像の平均濃度は、背景画像の平均濃度より高いので、背景画像の後方に表示しても、遊技者にその存在をはっきり視認させることができる。この結果、高期待示唆時には、奥行き感のある表示内容を、表示手段に表示することができる。

【1888】

高期待画像の表示により表示手段の表示内容が、平面的な状態から、奥行き感がある状態になると、遊技者は、驚きを感じるので、直感的にこの演出表示は当たりとなる期待度が高いのではないかと感じる。本態様によれば、遊技者の直感に合致した高期待示唆演出を実現できる。

【1889】

[態様5]

上記態様4において、前記高期待示唆画像は、第2の表示パネルにおいて、表示面積を拡大しながら表示されても良い。高期待示唆画像が拡大しながら表示されると、一枚の表示パネルしかない場合には、背景画像より前方に飛び出すように見えてしまうおそれがあった。しかしながら、本態様によれば、高期待示唆画像は、第2の表示パネルにおいて、表示面積を拡大しながら表示され、第1の表示パネルには背景画像が表示されるので、高期待示唆画像が拡大しながら表示されるにも拘わらず、高期待示唆画像が背景画像よりさらに奥側にあることを遊技者にはっきりと認識させることができる。

【1890】

[態様6]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方を用いて演出表示を実行する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

10

20

30

40

50

所定の演出表示において、前記第 1 の表示パネルに複数種類の図柄画像を変動表示及び停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記所定の演出表示において、前記変動表示または停止表示されている前記図柄画像の背景として背景画像を前記第 1 の表示パネルに表示させる背景画像表示制御手段と、

前記所定の演出表示において、前記背景画像の濃度より濃度が高い高濃度画像を、前記第 1 の表示パネルにおける前記背景画像が表示されている領域と遊技者から見て重なる前記第 2 の表示パネルの領域に表示させる高濃度画像表示制御手段と、

を有する、遊技機。

【 1 8 9 1 】

上記態様 6 では、高濃度画像は、第 1 の表示パネルに表示された背景画像の後方（奥側）に所定の間隔をおいて配置された第 2 の表示パネルに表示されるので、高濃度画像が背景画像よりさらに奥側にあることを遊技者にはっきりと認識させることができる。さらに、高濃度画像は、背景画像の濃度より濃度が高いので、背景画像の後方に表示しても、遊技者にその存在をはっきり視認させることができる。この結果、所定の演出表示では、奥行き感のある表示内容を表示手段に表示することができる。

10

【 1 8 9 2 】

以上、切り抜きスベリ演出の少なくとも一部を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

20

【 1 8 9 3 】

上記実施形態を、演出例の一つである特殊モード演出（具体的には、第 1 特殊モード演出、第 2 特殊モード演出、第 3 特殊モード演出、例えば、図 2 7 5 ~ 図 3 1 7 に示す演出）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【 1 8 9 4 】

[態様 1]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

30

透過型の第 1 の表示パネルと、遊技者から見て前記第 1 の表示パネルの奥側に前記第 1 の表示パネルと重なり合うように配置された第 2 の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

前記選択された演出表示パターンに基づいて、前記第 1 の表示パネルと前記第 2 の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

40

を備え、

前記複数種類の演出表示パターンのうちの第 1 の特定演出表示パターンは、

(a) 前記第 2 の表示パネルにおいて、第 1 の位置に図柄を停止表示させるステップと、
(b) 前記ステップ (a) の後に、前記第 2 の表示パネルにおいて、前記第 1 の位置とは遊技者から見て異なる第 2 の位置に前記ステップ (a) において前記第 1 の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させるステップと、

(c) 前記ステップ (b) の後に、前記第 1 の表示パネルにおいて、前記第 2 の表示パネルにおける前記第 1 の位置と遊技者から見て重なり合う第 3 の位置に前記ステップ (b) において前記第 2 の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示するステップと、

を含み、

50

前記複数種類の演出表示パターンのうちの第2の特定演出表示パターンは、
前記ステップ(a)と、
前記ステップ(b)と、

(d)前記ステップ(b)の後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第2の表示パネルにおける前記第3の位置に前記ステップ(b)において前記第2の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させるステップと、

(e)前記ステップ(d)の後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第2の表示パネルにおける前記第2の位置と遊技者から見て重なり合う第4の位置に前記ステップ(d)において前記第3の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示するステップと、

を含む、遊技機。

【1895】

[態様2]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと重なり合うように配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを選択する演出表示パターン選択手段と、

前記選択された演出表示パターンに基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

を備え、

前記複数種類の演出表示パターンのうちの第1の特定演出表示パターンは、

(a)前記第2の表示パネルにおいて、第1の位置に図柄を停止表示させるステップと、
(b)前記ステップ(a)の後に、前記第2の表示パネルにおいて、前記第1の位置とは遊技者から見て異なる第2の位置に前記ステップ(a)において前記第1の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させるステップと、

(c)前記ステップ(b)の後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第2の表示パネルにおける前記第2の位置と遊技者から見て重なり合う第3の位置に前記ステップ(b)において前記第1の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示するステップと、

を含み、

前記複数種類の演出表示パターンのうちの第2の特定演出表示パターンは、

前記ステップ(a)と、

前記ステップ(b)と、

(d)前記ステップ(b)の後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第2の表示パネルにおける前記第3の位置に前記ステップ(b)において前記第2の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させるステップと、

(e)前記ステップ(d)の後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第2の表示パネルにおける前記第1の位置と遊技者から見て重なり合う第4の位置に前記ステップ(d)において前記第3の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示するステップと、

を含む、遊技機。

【1896】

上記態様1及び態様2によれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、シンプルな演出でありながら、臨場感のある態様で、1回の変動表示において、複数回(例え

10

20

30

40

50

ば、3回)のリーチチャンスがあるように遊技者に感じさせることができる演出表示パターンを実現できる。

【1897】

[態様3]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記第1の表示パネルにおいて、第1の位置と、前記第1の位置とは遊技者から見て異なる第2の位置に図柄を停止表示可能な第1図柄表示制御手段と、

前記第2の表示パネルにおいて、前記第1の表示パネルの第1の位置と遊技者から見て重なる第3の位置と、前記第1の表示パネルの第2の位置と遊技者から見て重なる第4の位置に図柄を停止可能な第2図柄表示制御手段と、

前記第1図柄表示制御手段と前記第2図柄表示制御手段を用いて、最終停止図柄の変動表示と、前記所定の当たりを通知する図柄の組合せを構成する図柄の組合せのうち前記最終停止図柄を除く図柄の停止表示とからなるリーチ態様を表示するリーチ態様表示手段と

、

を有し、

前記リーチ態様表示手段は、前記リーチ態様として、前記第1の位置と前記第2の位置とにそれぞれ図柄を停止表示させる第1のリーチ態様と、前記第1の位置と前記第4の位置とにそれぞれ図柄を停止表示させる第2のリーチ態様と、前記第2の位置と前記第3の位置とにそれぞれ図柄を停止表示させる第3のリーチ態様と、前記第3の位置と前記第4の位置とにそれぞれ図柄を停止表示させる第4のリーチ態様と、を表示可能である、遊技機。

【1898】

上記態様3によれば、2枚の表示パネルを用いて、4種類のリーチ態様を表示することができるので、演出の多様性を向上することができる。また、奥行き方向に異なる位置に図柄を停止表示させるリーチ態様(第2のリーチ態様と第3のリーチ態様)を表示可能であるので臨場感に溢れるリーチ態様の表示を実現して遊技の興趣性を向上することができる。

【1899】

ここで、第1のリーチ態様は、実施形態において、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aと第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに同一種類の装飾図柄画像が停止表示されるリーチ態様に相当する(例えば、上述したパターンDにおいてリーチが成立する態様(図294))。第2のリーチ態様は、実施形態において、第1表示パネル1400aの左図柄列1153aと第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに同一種類の装飾図柄画像が停止表示されるリーチ態様に相当する(例えば、上述したパターンCにおいてリーチが成立する態様(図288))。第3のリーチ態様は、実施形態において、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aと第1表示パネル1400aの右図柄列1153cに同一種類の装飾図柄画像が停止表示されるリーチ態様に相当する(例えば、上述した第1変形例においてリーチが成立する態様)。第4のリーチ態様は、実施形態において、第2表示パネル1400bの左図柄列1153aと第2表示パネル1400bの右図柄列1153cに同一種類の装飾図柄画像が停止表示されるリーチ態様に相

10

20

30

40

50

当する（例えば、上述したパターンBにおいてリーチが成立する態様）。なお、上記態様において、例えば、第2のリーチ態様及び第3のリーチ態様のいずれか一方は表示可能でなくても良い。この場合は、2枚の表示パネルを用いて、3種類のリーチ態様を表示することができる。そして、また、奥行き方向に異なる位置に図柄を停止表示させるリーチ態様（第2のリーチ態様と第3のリーチ態様うちのいずれか一方）を表示可能であるので臨場感に溢れるリーチ態様の表示を実現して遊技の興趣性を向上することができる。

【1900】

[態様4]

上記態様3に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、さらに、

前記リーチ態様表示手段によって前記第2のリーチ態様が表示されているときに、前記第1の表示パネルの前記第2の位置を含む領域を透視可能状態に制御する第1透視化手段と、

前記リーチ態様表示手段によって前記第3のリーチ態様が表示されているときに、前記第1の表示パネルの前記第1の位置を含む領域を透視可能状態に制御する第2透視化手段と、

を有しても良い。

【1901】

上記態様4によれば、第2の表示パネルにリーチ態様を構成する図柄を停止表示させるときに、当該停止表示される図柄と重なる第1の表示パネルの領域を透視可能状態に制御するので、第2の表示パネルを用いた奥行き感に溢れるリーチ態様を遊技者にはっきりと視認させることができる。透視可能状態に制御するとは、例えば、第2表示パネル1400bに装飾図柄を停止表示させるときに、当該装飾図柄画像と重なり合う第1表示パネル1400a領域を透明状態CLRに制御することに対応する。

【1902】

[態様5]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを決定する演出表示パターン決定手段と、

前記決定された演出表示パターンに基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記複数種類の演出表示パターンのうちの特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、

(a) 前記第1の表示パネルにおいて、第1の位置に図柄を停止表示させる第1図柄表示制御手段と、

(b) 前記第1図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第1の位置とは遊技者から見て異なる第2の位置に前記第1図柄表示制御手段によって前記第1の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させる第2図柄表示制御手段と、

(c) 前記第2図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第2の表示パネルにおいて、前記第1の表示パネルにおける前記第1の位置と遊技者から見て重なり

10

20

30

40

50

合う第3の位置に前記第2図柄表示制御手段によって前記第2の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第3図柄表示制御手段と、

(d) 前記第3図柄表示手段による前記第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第1の表示パネルの前記第1の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する透明制御手段と、

を有する、遊技機。

【1903】

本態様によれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、シンプルな演出でありながら、臨場感のある態様で、1回の変動表示において、複数回(例えば、2回)のリーチチャンスがあるように遊技者に感じさせることができる演出表示パターンを実現できる。さらに、第3図柄表示制御手段による第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、第1の表示パネルの第1の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する。この結果、第3図柄表示制御手段によって第2の表示パネルに図柄が表示された場合には、当該図柄と遊技者から見て重なり合う位置に第1の表示パネルにおいて表示されている図柄は、透明状態に変更されるので、第3図柄表示制御手段によって第2の表示パネルに表示された図柄が、第1の表示パネルに表示された図柄と重なり合っ

【1904】

[態様6]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔において配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを決定する演出表示パターン決定手段と、

前記決定された演出表示パターンに基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記複数種類の演出表示パターンのうちの第1の特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、

(a) 前記第1の表示パネルにおいて、第1の位置に図柄を停止表示させる第1図柄表示制御手段と、

(b) 前記第1図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第1の位置とは遊技者から見て異なる第2の位置に前記第1図柄表示制御手段によって前記第1の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させる第2図柄表示制御手段と、

(c) 前記第2図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第2の表示パネルにおいて、前記第1の表示パネルにおける前記第1の位置と遊技者から見て重なり合う第3の位置に前記第2図柄表示制御手段によって前記第2の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第3図柄表示制御手段と、

(d) 前記第3図柄表示手段による前記第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第1の表示パネルの前記第1の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する第1透明制御手段と、

10

20

30

40

50

前記複数種類の演出表示パターンのうちの第2の特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、

(e) 前記第1の表示パネルにおいて、第1の位置に図柄を停止表示させる第4図柄表示制御手段と、

(f) 前記第4図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第1の位置とは遊技者から見て異なる第2の位置に前記第4図柄表示制御手段によって前記第1の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させる第5図柄表示制御手段と、

(g) 前記第5図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第2の表示パネルにおいて、前記第1の表示パネルにおける前記第1の位置と遊技者から見て重なり合う第3の位置に前記第5図柄表示制御手段によって前記第2の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第6図柄表示制御手段と、

(h) 前記第6図柄表示手段による前記第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第1の表示パネルの前記第1の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する第2透明制御手段と、

(i) 前記第6図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第2の表示パネルにおける前記第2の位置と遊技者から見て重なり合う第4の位置に前記第6図柄表示制御手段によって前記第3の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第7図柄表示制御手段と、

(j) 前記第7図柄表示手段による前記第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第1の表示パネルの前記第2の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する第3透明制御手段と、

を含む、遊技機。

【1905】

本態様によれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、シンプルな演出でありながら、臨場感のある態様で、1回の変動表示において、複数回(例えば、3回)のリーチチャンスがあるように遊技者に感じさせることができる演出表示パターンを実現できる。さらに、第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、第1の表示パネルにおいて図柄が表示されている領域を透明状態に制御する。この結果、第2の表示パネルに図柄が表示された場合には、当該図柄と遊技者から見て重なり合う位置に第1の表示パネルにおいて表示されている図柄は、透明状態に変更されるので、第2の表示パネルに表示された図柄が、第1の表示パネルに表示された図柄と重なり合って遊技者にとって視認し難くなることを防止することができる。

【1906】

[態様7]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを決定する演出表示パターン決定手段と、

前記決定された演出表示パターンに基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記表示制御手段は、

前記複数種類の演出表示パターンの中の特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、

(a) 前記第1の表示パネルにおいて、第1の位置に図柄を停止表示させる第1図柄表示制御手段と、

(b) 前記第1図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第1の表示パネルにおいて、前記第1の位置とは遊技者から見て異なる第2の位置に前記第1図柄表示制御手段によって前記第1の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させる第2図柄表示制御手段と、

(c) 前記第2図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第2の表示パネルにおいて、前記第1の表示パネルにおける前記第2の位置と遊技者から見て重なり合う第3の位置に前記第1図柄表示制御手段によって前記第1の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第3図柄表示制御手段と、

10

(d) 前記第3図柄表示手段による前記第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第1の表示パネルの前記第2の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する透明制御手段と、

を有する、遊技機。

【1907】

本態様によれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、シンプルな演出でありながら、臨場感のある態様で、1回の変動表示において、複数回(例えば、2回)のリーチチャンスがあるように遊技者に感じさせることができる演出表示パターンを実現できる。さらに、第3図柄表示制御手段による第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、第1の表示パネルの第2の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する。この結果、第3図柄表示制御手段によって第2の表示パネルに図柄が表示された場合には、当該図柄と遊技者から見て重なり合う位置に第1の表示パネルにおいて表示されている図柄は、透明状態に変更されるので、第3図柄表示制御手段によって第2の表示パネルに表示された図柄が、第1の表示パネルに表示された図柄と重なり合って遊技者にとって視認し難くなることを防止することができる。

20

【1908】

[態様8]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

30

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを決定する演出表示パターン決定手段と、

前記決定された演出表示パターンに基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

40

を備え、

前記表示制御手段は、

前記複数種類の演出表示パターンの中の第1の特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、

(a) 前記第1の表示パネルにおいて、第1の位置に図柄を停止表示させる第1図柄表示制御手段と、

(b) 前記第1図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第1の表示

50

パネルにおいて、前記第 1 の位置とは遊技者から見て異なる第 2 の位置に前記第 1 図柄表示制御手段によって前記第 1 の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させる第 2 図柄表示制御手段と、

(c) 前記第 2 図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第 2 の表示パネルにおいて、前記第 1 の表示パネルにおける前記第 2 の位置と遊技者から見て重なり合う第 3 の位置に前記第 1 図柄表示制御手段によって前記第 1 の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第 3 図柄表示制御手段と、

(d) 前記第 3 図柄表示手段による前記第 2 の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第 1 の表示パネルの前記第 2 の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する第 1 透明制御手段と、

前記複数種類の演出表示パターンの中の第 2 の特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、

(e) 前記第 1 の表示パネルにおいて、第 1 の位置に図柄を停止表示させる第 4 図柄表示制御手段と、

(f) 前記第 4 図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第 1 の表示パネルにおいて、前記第 1 の位置とは遊技者から見て異なる第 2 の位置に前記第 4 図柄表示制御手段によって前記第 1 の位置に停止表示された図柄とはリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させる第 5 図柄表示制御手段と、

(g) 前記第 5 図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第 2 の表示パネルにおいて、前記第 1 の表示パネルにおける前記第 2 の位置と遊技者から見て重なり合う第 3 の位置に前記第 4 図柄表示制御手段によって前記第 1 の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成しない図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第 6 図柄表示制御手段と、

(h) 前記第 6 図柄表示手段による前記第 2 の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第 1 の表示パネルの前記第 2 の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する第 2 透明制御手段と、

(i) 前記第 6 図柄表示制御手段によって図柄が停止表示された後に、前記第 1 の表示パネルにおいて、前記第 2 の表示パネルにおける前記第 1 の位置と遊技者から見て重なり合う第 4 の位置に前記第 6 図柄表示制御手段によって前記第 3 の位置に停止表示された図柄とリーチ態様を構成する図柄を停止表示させることにより前記リーチ態様を表示する第 7 図柄表示制御手段と、

(j) 前記第 7 図柄表示手段による前記第 2 の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、前記第 1 の表示パネルの前記第 1 の位置において図柄が表示されている領域を透明状態に制御する第 3 透明制御手段と、

を含む、遊技機。

【1909】

本態様によれば、2重に配置された2枚の表示パネルを生かして、シンプルな演出でありながら、臨場感のある態様で、1回の変動表示において、複数回(例えば、3回)のリーチチャンスがあるように遊技者に感じさせることができる演出表示パターンを実現できる。さらに、第2の表示パネルにおける図柄の表示に応じて、第1の表示パネルにおいて図柄が表示されている領域を透明状態に制御する。この結果、第2の表示パネルに図柄が表示された場合には、当該図柄と遊技者から見て重なり合う位置に第1の表示パネルにおいて表示されている図柄は、透明状態に変更されるので、第2の表示パネルに表示された図柄が、第1の表示パネルに表示された図柄と重なり合っただけで遊技者にとって視認し難くなることを防止することができる。

【1910】

[態様9]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が所

10

20

30

40

50

定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選を行うごとに複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを決定する演出表示パターン決定手段と、

前記決定された演出表示パターンに基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において、複数種類の図柄を変動表示した後に複数種類の図柄のいずれかを停止表示する図柄変動・停止表示を遊技者から見て異なる複数の位置でそれぞれ行い、複数の位置にそれぞれ停止表示された図柄の組合せで遊技者に前記抽選の結果を通知可能な表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記複数種類の演出表示パターンのうちの特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、

(a) 停止表示された図柄と変動表示された図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表すリーチ態様を、前記リーチ態様を構成する図柄の少なくとも一部を前記第2の表示パネルに表示するように、前記表示手段に表示するリーチ態様表示手段と、

(b) リーチ態様表示手段によってリーチ態様が表示された後に、前記第2の表示パネルに表示された前記リーチ態様を構成する図柄を消去するとともに、前記消去された図柄を第1の表示パネルに表示することにより、前記第1の表示パネルのみを用いて前記リーチ態様を表示するリーチ態様表示変更手段と、

(c) 前記第1の表示パネルのみで前記リーチ態様が表示された後に、前記リーチ態様において変動表示されている図柄の停止表示を含むリーチ後演出を表示する手段であって、前記リーチ後演出のうち少なくとも前記リーチ態様の表示と連続する演出を第1の表示パネルのみで表示するリーチ後演出表示手段と、

を有する、遊技機。

【1911】

本態様によれば、遊技者から見て奥側の第2の表示パネルに少なくとも一部の図柄が表示された態様でリーチ態様が表示された場合、リーチ態様の表示後に、第1の表示パネルのみを用いてリーチ態様を表示するようにリーチ態様を変更する。そして、リーチ後演出のうち少なくとも前記リーチ態様の表示と連続する演出を第1の表示パネルのみで表示する。したがって、第1の表示パネルのみを用いて開始されるリーチ後演出のデータを用意するだけで良いので、リーチ後演出のデータ量を抑制して遊技機に搭載すべきメモリ容量を削減することができる。さらに、第1の表示パネルのみを用いて開始されるリーチ後演出のデータを用意するだけでも拘わらず、リーチ前演出とリーチ後演出との繋がり不自然さを解消することができる。

【1912】

[態様10]

上記態様9において、前記リーチ態様表示手段は、前記リーチ態様を構成する図柄の一部を前記第1の表示パネルに表示すると共に、前記リーチ態様を構成する図柄の他の一部を前記第2の表示パネルに表示するように、前記表示手段に表示しても良い。こうすれば、特定演出表示パターンでは、二枚の表示パネルを用いて、リーチ態様を表示するため、本体用について上述した作用・効果に加えて、リーチ態様のバリエーションを豊かにして、遊技機の興趣を向上することができるという効果を奏する。

【1913】

[態様11]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて当落乱数を取得する当落乱数取得手段と、

前記当落乱数取得手段により取得された複数の当落乱数を、各当落乱数について所定の始動条件が成立するまで蓄積可能な乱数蓄積手段と、

10

20

30

40

50

前記始動条件が成立した当落乱数を用いて一つずつ抽選を行って、少なくとも一種類の大当たりとハズレとを含む複数種類の抽選結果の中から一種類の抽選結果を予め定められた抽選確率に基づいて決定する抽選手段と、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選手段による抽選ごとに前記表示手段に装飾図柄画像の表示と背景画像の表示を含む演出を表示する表示制御手段と、

前記始動条件が未だ成立せず前記乱数蓄積手段に蓄積されている一の当落乱数に基づいて、当該一の当落乱数より先に前記始動条件が成立する他の当落乱数を用いた前記抽選手段による抽選に対応する演出である先行演出において特別演出を行うか否かを判定する先行判定手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、前記先行判定手段により前記特別演出を行うと判定された場合に、前記第1の表示パネルに表示されていた背景画像を消去し、前記消去の後に前記第2の表示パネルに背景画像を表示する前記特別演出を前記先行演出として実行する先行演出実行手段を有する、遊技機。

【1914】

なお、先行判定手段としての機能は、実施形態における第一特別図柄先行処理及び第二特別図柄先行処理を行って、先読みとして保留記憶された特別抽選単位データ（特別図柄乱数（当落乱数）を含んでいる）に基づいて先行判定結果を示す第2種入賞通知コマンドを生成・送信する主制御MPU4100aと、第2種入賞通知コマンドに基づいて第1、第2、第3特殊モード演出を実行するか否かをモード抽選によって決定する周辺制御MPU4140aとが協働して実現する。また、本態様における乱数蓄積手段は、実施形態における第一特別図柄保留記憶手段4214及び/または第二特別図柄保留記憶手段4224に相当する。

【1915】

この態様によれば、2枚の表示パネルを用いた遊技機における先行演出（いわゆる先読み演出）において、遊技者から見て手前側の第1の表示パネルに表示されていた背景画像が消去されて、奥側の第2の表示パネルに背景画像が表示される。この結果、背景画面が手前から奥側への沈み込む様が遊技者にはっきりと認識される。したがって、遊技者になにか特別な演出が行われていると感じさせる先行演出を実現することができる。また、背景画像を奥側の第2の表示パネルに移すというシンプルな演出であるので、画面が煩雑であるとの印象を与えることなく、遊技者にインパクトのある先行演出を実現できると共に、他の演出（例えば、チャンスアップキャラクタの表示）を同時に表示した場合でも画面が過度に煩雑になることを抑制することができる。

【1916】

[態様12]

上記態様11において、先行演出は、前記先行判定手段に用いられた前記当落乱数より前に前記始動条件が成立した当落乱数を用いた前記抽選手段による抽選に対応する演出において、前記先行判定手段に用いられた前記当落乱数を用いた前記抽選手段による抽選結果が当たりとなる確率が前記予め定められた確率より高いことを示唆する演出であることが好ましい。

【1917】

[態様13]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて当落乱数を取得する当落乱数取得手段と、

前記当落乱数取得手段により取得された複数の当落乱数を、各当落乱数について所定の始動条件が成立するまで蓄積可能な乱数蓄積手段と、

前記始動条件が成立した当落乱数を用いて一つずつ抽選を行って、少なくとも一種類の大当たりとハズレとを含む複数種類の抽選結果の中から一種類の抽選結果を予め定められ

10

20

30

40

50

た抽選確率に基づいて決定する抽選手段と、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選手段による抽選ごとに前記表示手段に装飾図柄画像の変動表示と背景画像の表示を含む図柄変動演出を表示する表示制御手段と、

前記始動条件が未だ成立せず前記乱数蓄積手段に蓄積されている一の当落乱数に基づいて、当該一の当落乱数より先に前記始動条件が成立する他の当落乱数を用いた前記抽選手段による抽選に対応する図柄変動演出から前記一の当落乱数を用いた前記抽選手段による抽選に対応する図柄変動演出までを少なくとも含む複数回の図柄変動演出において特別演出を行うか否かを判定する先行判定手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記特別演出を行うと判定された前記複数回の図柄変動演出以外の図柄変動演出として、前記第1の表示パネルにおいて前記背景画像を表示するとともに前記第2の表示パネルにおいて前記背景画像を表示しない図柄変動演出である第1の図柄変動演出を表示する第1演出表示制御手段と、

前記特別演出を行うと判定された前記複数回の図柄変動演出として、前記第2の表示パネルにおいて前記背景画像を表示するとともに前記第1の表示パネルにおいて前記背景画像を表示しない図柄変動演出である第2の図柄変動演出を表示する第2演出表示制御手段と、

を有する、遊技機。

【1918】

こうすれば、先行判定（いわゆる先読み）に基づく複数回の図柄変動演出に亘って、通常時における図柄変動演出とは全く異なる図柄変動演出をシンプルで画面の煩雑を伴うことなく実現することができる。先行判定に基づく複数回の図柄変動演出では、前記第2の表示パネルにおいて背景画像を表示するとともに第1の表示パネルにおいて背景画像を表示しないこととし、通常時における図柄変動演出では、第1の表示パネルにおいて背景画像を表示するとともに第2の表示パネルにおいて背景画像を表示しないからである。すなわち、先行判定に基づく複数回の図柄変動演出では背景画像が遊技者から見て奥側に沈みこんで見え、通常時における図柄変動演出では背景画像が遊技者から見て手前側に見えるため、2つの図柄変動演出を、遊技者ははっきりと異なるものであると認識できるからである。

【1919】

[態様14]

上記態様13において先行判定に基づく複数回の図柄変動演出では、装飾図柄の変動表示及び停止表示を第1の表示パネルにおいて実行することが好ましい。こうすれば、先行判定に基づく複数回の図柄変動演出では背景画像が遊技者から見て奥側に沈みこんで見え、装飾図柄は遊技者から手前側に浮かび上がってみえる。この結果、先行判定に基づく複数回の図柄変動演出は、全体として奥行き感と臨場感のある演出に見える。この結果、2つの図柄変動演出を、さらに、遊技者にとってははっきりと異なるものとする

【1920】

[態様15]

上記態様13または態様14において、先行判定に基づく複数回の図柄変動演出において表示される背景画像と、通常時における図柄変動演出において表示される背景画像とは異なる背景画像とすることが好ましい。こうすれば、さらに、先行判定に基づく複数回の図柄変動演出を、通常時における図柄変動演出において表示される背景画像とはっきり差別化することができる。

【1921】

[態様16]

10

20

30

40

50

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
 前記検出手段による遊技球の検出に基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、
 前記抽選情報取得手段により取得された複数の抽選情報を、各抽選情報について所定の始動条件が成立するまで記憶可能な抽選情報記憶手段と、
 前記始動条件が成立した抽選情報を用いて抽選を行って、少なくとも一種類の大当たりとハズレとを含む複数種類の抽選結果の中から一種類の抽選結果を予め定められた抽選確率に基づいて決定する抽選手段と、
 所定の演出が表示される表示手段と、
 前記抽選手段による抽選に基づき前記表示手段に装飾図柄画像と背景画像とを含む演出を表示する表示制御手段と、

10

を備え、

前記表示手段は、透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有し、

前記表示制御手段は、前記抽選手段による抽選に基づく前記装飾図柄画像及び背景画像の表示を含む演出を主として前記第1の表示パネルに表示することによって前記第2の表示パネルを遊技者が意識し難い状態にしている中で、前記抽選情報取得手段により取得された抽選情報が所定の条件を満たすときには、少なくとも前記第2の表示パネルを用いて前記演出を表示する特別演出実行手段を有する、遊技機。

【1922】

上記態様16によれば、演出を主として第1の表示パネルに表示することによって第2表示パネルを遊技者が意識し難い状態としている中で、抽選情報が所定の条件を満たすことを契機として、第2の表示パネルを少なくとも用いて演出を表示する。この結果、遊技者は、意識していなかった第2の表示パネルに演出の表示が移ったことを、驚きを持って受け止める。したがって、遊技者になにか特別な演出が行われていると感じさせる特別演出を実現することができる。また、演出を奥側の第2の表示パネルを用いて表示するというシンプルな演出であるので、画面が煩雑であるとの印象を与えることなく、遊技者にインパクトのある特別演出を実現できると共に、他の演出（例えば、チャンスアップキャラクタの表示）を同時に表示した場合でも画面が過度に煩雑になることを抑制することができる。

20

【1923】

[態様17]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
 前記検出手段による遊技球の検出に基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、
 前記抽選情報取得手段により取得された複数の抽選情報を、各抽選情報について所定の始動条件が成立するまで記憶可能な抽選情報記憶手段と、
 前記始動条件が成立した抽選情報を用いて抽選を行って、少なくとも一種類の大当たりとハズレとを含む複数種類の抽選結果の中から一種類の抽選結果を予め定められた抽選確率に基づいて決定する抽選手段と、
 所定の演出が表示される表示手段と、
 前記抽選手段による抽選に基づき前記表示手段に装飾図柄画像と背景画像とを含む演出を表示する表示制御手段と、

40

を備え、

前記表示手段は、透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有し、

前記表示制御手段は、前記抽選手段による抽選に基づく前記装飾図柄画像及び背景画像の表示を含む演出を主として前記第1の表示パネルに表示することによって前記第2の表示パネルを遊技者が意識し難い状態にしている中で、前記抽選情報取得手段により取得された抽選情報が所定の条件を満たすときには、前記演出の主要部を表示する表示パネルを前記第1の表示パネルから前記第2の表示パネルに切り替える特別演出実行手段を有する、遊技機。

50

【 1 9 2 4 】

上記態様 17 によれば、演出を主として第 1 の表示パネルに表示することによって第 2 表示パネルを遊技者が意識し難い状態としている状態としている中で、抽選情報が所定の条件を満たすことを契機として、演出の主要部の表示を第 1 の表示パネルから第 2 の表示パネルに移す。この結果、遊技者は、意識していなかった第 2 の表示パネルに演出の主要部の表示が移ったことを、驚きを持って受け止める。したがって、遊技者になにか特別な演出が行われていると感じさせる特別演出を実現することができる。また、演出の主要部の表示を奥側の第 2 の表示パネルに移すというシンプルな演出であるので、画面が煩雑であるとの印象を与えることなく、遊技者にインパクトのある特別演出を実現できると共に、他の演出（例えば、チャンスアップキャラクタの表示）を同時に表示した場合でも画面が過度に煩雑になることを抑制することができる。

10

【 1 9 2 5 】

なお、ここで主として演出を第 1 の表示パネルに表示するとは、実施形態における上述した通常モードでの演出表示に対応する。上述のように、通常モードでは、特にリーチ成立前演出において、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a のほぼ全面を用いて演出画像（具体的には、装飾図柄画像の変動表示・停止表示及び背景画像）を表示しており、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b のほぼ全面を透明状態 CLR に制御している（演出画像を表示していない。）通常モードにおいても、所定の予告演出において、背景画像の一部が第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示される場合はあるものの、原則的に、装飾図柄画像の変動表示・停止表示及び背景画像の大部分（演出の主要部）は、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a に表示される。このため、通常モードでの演出表示では、遊技者はあまり第 2 表示パネル 1 4 0 0 b の存在を意識しない（認識困難である）と言える。

20

【 1 9 2 6 】

また、演出の主要部を表示する表示パネルを第 1 の表示パネルから第 2 の表示パネルに切り替える特別演出は、実施形態における第 1 特殊モード演出、第 2 特殊モード演出、第 3 特殊モード演出に対応する。上述のように実施形態における第 1 特殊モード演出、第 2 特殊モード演出、第 3 特殊モード演出では、特にリーチ成立前演出において、演出の主要部たる背景画像の表示を第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示している。そして、第 1 表示パネル 1 4 0 0 a において第 2 表示パネル 1 4 0 0 b に表示されている背景画像と遊技者から見て重なる領域は透明状態 CLR に制御されている。ここで言う演出の主要部とは、背景画像に限らず、例えば、表示パネルの表示面積の比較的大きな部分を占める演出画像であればよい。具体的には、演出の主要部は、表示パネル（例えば、第 2 表示パネル 1 4 0 0 b ）の表示面積の 5 0 % 以上を占める演出画像であることが好ましく、7 0 % 以上を占める演出画像であることが遊技者に与えるインパクトを大きくする観点から特に好ましい。

30

【 1 9 2 7 】

また、通常モードでの変動に続く特殊モード演出での変動（すなわち、 $m + 1$ 回の特殊モードでの変動のうちの変動 = 特殊モードへ突入する変動）において、演出の主要部たる背景画像の表示を第 1 表示パネル 1 4 0 0 a から第 2 表示パネル 1 4 0 0 b へと切り替えている。こうすることで、特殊モード演出と通常モード演出の違いを際立たせ、特殊モード演出に対する遊技者の期待感を高揚させることができる。

40

【 1 9 2 8 】

また、抽選情報は、実施形態における第一特別図柄抽選単位データ及び第二特別図柄抽選単位データに含まれる各種乱数に対応する。抽選情報が所定の条件を満たすときは、実施形態においては、いわゆる先読みにより、周辺制御 MPU 4 1 4 0 a が特殊モード演出を実行すると判断したときに対応する。ここで、抽選情報が所定の条件を満たすときには、先読みの場合に限られず、通常の変動開始時において第一特別図柄抽選単位データを処理するときに、第一特別図柄抽選単位データに含まれる各種乱数のいずれかが所定の条件を満たすときであっても良い。

【 1 9 2 9 】

50

[態様 18]

遊技機であって、
 遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
 前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
 画像を表示する表示手段と、
 前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを決定する演出表示パターン決定手段と、
 前記決定された演出表示パターンに基づいて演出画像を前記表示手段に表示する表示制御手段と、
 を備え、
 前記表示制御手段は、前記停止表示された図柄と変動表示された図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表すリーチ態様を前記表示手段に表示するリーチ状態表示手段を有し、
 前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定間隔を置いて配置された後方表示手段を備え、
 前記表示制御手段は、前記前方表示手段と前記後方表示手段とを切り替えて前記リーチ態様を表示することが可能である、遊技機。

10

20

【 1930 】

本態様によれば、遊技球の所定領域の通過を検出すると、当該検出に基づいて乱数の取得を行う。さらに取得された乱数を用いて抽選を行い、抽選結果が所定の当たりである場合には遊技者に特典を付与する。ここで抽選ごとにいずれもが表示手段に画像を表示する演出を含む演出表示パターンに基づいて演出画像が表示手段に表示される。そして、演出として、停止表示された図柄と変動表示された図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表すリーチ態様を表示手段に表示することができる。

【 1931 】

さらに、本態様では、表示手段に加えて、さらに、遊技者から見て表示手段の奥側に所定間隔を置いて配置された後方表示手段を備えている。そして、上述のように抽選ごとに行われるいずれの演出においても表示手段に画像を表示しつつも、リーチ態様については表示手段と後方表示手段とを切り替えて表示することができる。この結果、表示手段を用いたリーチ態様のみならず、遊技者から見て後方にある後方表示手段を用いたリーチ態様を表示可能である。

30

【 1932 】

後方表示手段を用いたリーチ態様は、遊技者にとって奥行き感のあるリーチ態様である。本態様では、このような奥行き感のあるリーチ態様と、表示手段に表示されたリーチ態様とを交えながら遊技を進めることができる。この結果、遊技者の遊技意欲の低減を抑制することができる。

【 1933 】

40

[態様 19]

遊技機であって、
 遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
 前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選結果が所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
 画像を表示する表示手段と、
 前記抽選を行うごとに、いずれもが前記表示手段に画像を表示する演出を含む複数種類の演出表示パターンの中から一の演出表示パターンを決定する演出表示パターン決定手段

50

と、

前記決定された演出表示パターンに基づいて演出画像を前記表示手段に表示する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、停止表示された図柄と変動表示された図柄とを含む複数の図柄でリーチ状態を表すリーチ態様を前記表示手段に表示する第1リーチ状態表示手段を有し、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定間隔を置いて配置された後方表示手段を備え、

前記表示制御手段は、さらに、前記複数種類の演出表示パターンのうちの特定演出表示パターンが前記演出表示パターン決定手段により決定された場合において、前記リーチ態様を構成する図柄の少なくとも一部を前記後方表示手段に表示するように、前記リーチ態様を表示する第2リーチ態様表示手段を有し、

10

前記第1リーチ態様表示手段は、前記第2リーチ態様表示手段によって前記リーチ態様が表示された後に、前記後方表示手段に表示された前記リーチ態様を構成する図柄を消去するとともに、前記消去された図柄を前記表示手段に表示することにより、前記第2リーチ態様表示手段によって表示された前記リーチ態様と同じ図柄で構成されるリーチ態様を前記表示手段のみを用いて表示するリーチ態様変更制御を行うリーチ態様変更制御手段を有し、

前記表示制御手段は、さらに、前記リーチ態様変更制御の後に、前記リーチ態様において変動表示されている図柄の停止表示を含むリーチ後演出を表示する手段であって、前記リーチ後演出のうち少なくとも前記リーチ態様の表示と連続する演出表示を前記表示手段のみで進行するリーチ後演出表示手段を有する、遊技機。

20

【1934】

本態様によれば、遊技者から見て後方にある後方表示手段を用いてリーチ態様を表示可能であるので、奥行き感のあるリーチ態様を表示可能である。その上で、後方表示手段に少なくとも一部の図柄が表示された態様でリーチ態様が表示された場合、リーチ態様の表示後に、表示手段のみを用いてリーチ態様を表示するようにリーチ態様を変更する。そして、リーチ後演出のうち少なくとも前記リーチ態様の表示と連続する部分（リーチ後演出の開始部分）を表示手段のみで進行する。したがって、表示手段のみを用いて開始されるリーチ後演出のデータを用意するだけで良いので、リーチ後演出のデータ量を抑制して遊技機に搭載すべきメモリ容量を削減することができる。さらに、表示手段のみを用いて開始されるリーチ後演出のデータを用意するだけでも拘わらず、リーチ演出とリーチ後演出との繋がりの不自然さを解消することができる。

30

【1935】

[態様20]

態様19に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記演出表示パターン選択手段によって選択された前記演出表示パターンに応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

40

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

50

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、
前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記後方表示手段に表示された前記リーチ態様を構成する図柄を消去した後の前記後方表示手段の制御状態を表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記リーチ態様を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記リーチ態様変更制御手段として機能する、
遊技機。

【1936】

以上、特殊モード演出の少なくとも一部を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1937】

上記実施形態を、演出例の一つとしての変動中昇格演出（例えば、図414～図426に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【1938】

[態様1]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて当落乱数を取得する当落乱数取得手段と、

前記当落乱数に基づく抽選を行って、ハズレと、第1の当たりと第2の当たりとを少なくとも含む複数種類の当たりとを含む複数種類の抽選結果の中から一種類の抽選結果を決定する抽選手段と、

前記抽選結果が前記第1の当たりである場合に遊技者に第1の特典を付与するとともに、前記抽選結果が前記第2の当たりである場合に遊技者に前記第1の特典よりも大きな特典である第2の特典を付与する特典付与手段と、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの後方に前記第1の表示パネルと重なり合うように配置された第2の表示パネルと、を有する表示手段と、

前記特典付与手段による第2の特典の付与に先立って、前記第1の特典または前記第2の特典のいずれかが付与されることを遊技者に通知する第1の特典通知表示を前記表示手段に行った後、前記第2の特典が付与されることを遊技者に通知する第2の特典通知表示を前記表示手段に行うことが可能な表示制御手段であって、

10

20

30

40

50

前記第 1 の表示パネルに前記第 1 の特典通知表示を表示した後、

前記第 1 の表示パネルにおいて前記第 1 の特典通知が表示された領域を、段階的に透明状態に変更し、

前記透明状態への段階的な変更による前記第 1 の表示パネルにおける透明領域の拡大に伴って、前記第 2 の特典通知表示のうち、遊技者が前記第 1 の表示パネルにおける前記透明領域を介して視認可能な部分が拡大するように、前記第 2 の表示パネルに前記第 2 の特典通知表示の少なくとも一部を表示する過程を経て、前記第 2 の特典通知表示を前記第 1 の特典通知表示に代えて前記表示手段に表示する、

表示制御手段と、

を備える、遊技機。

10

【1939】

上記態様 1 では、第 1 の表示パネルに第 1 の特典通知表示、第 1 の特典通知表示がなされた領域を、段階的に透明状態に制御していく。このような透明状態の段階的な拡大に伴って、第 2 の特典通知表示のうち、遊技者が第 1 の表示パネルにおける透明状態に制御された領域を介して視認可能な部分が拡大するように、第 2 の表示パネルに第 2 の特典通知表示の一部を段階的に表示していく。この結果、遊技者から見て手前に見える第 1 の特典通知表示の裏に、第 2 の特典通知表示が隠されており、隠された第 2 の特典通知表示が段階的に見えてくる様子を、実際に第 1 の特典通知表示の裏に第 2 の特典通知表示が隠れていたかのようにリアルで奥行き感のある態様で表現できる。なお、上記態様における第 1 の当たりは、実施形態における大当たり B（通常出玉有りの当たり）に対応する。上記態様における第 2 の当たりは、実施形態における大当たり A（確変出玉有りの当たり）に対応する。

20

【1940】

以上、変動中昇格演出を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1941】

上記実施形態を、複数の表示パネルを制御する（例えば、図 189～図 200 の制御）という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

30

【1942】

[態様 1]

遊技機であって、

遊技機全体を統括的に制御するメイン制御手段と、

複数の画像表示装置を含む画像表示手段と、

前記メイン制御手段から出力されたコマンドデータに応じて、前記複数の画像表示装置に表示する複数の画像の画像データを生成し、出力する一の画像データ生成装置と、

前記一の画像データ生成装置が出力した画像データの少なくとも一部を前記複数の画像表示装置のいずれかに出力する選択的出力手段と、

40

を備え、

前記一の画像データ生成装置は、生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を備え、

前記選択的出力手段は、

前記同期信号に同期させつつ、前記出力手段からの前記画像データを入力する入力手段と、

入力された前記画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記複数の画像表示装置の各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データの少なくとも一部を、前記複数の画像表示装置

50

のいずれかを選択して、選択された前記画像表示装置に適した前記同期信号に同期して、出力する画像データ出力手段と、

を備え、

各画像表示装置は、各画像表示装置に適した同期信号に同期させつつ、前記画像データ出力手段が出力した画像データを入力可能である

遊技機。

【1943】

この構成によれば、選択的出力手段から複数の画像表示装置の各々に適した複数種類の同期信号が出力され、そして、画像表示装置に適した前記同期信号に同期して画像データが出力される。したがって、1つの画像表示装置を利用することを想定して構成され、1種類

10

の同期信号しか出力できない画像データ生成装置を用いた場合であっても、複数の画像表示装置は、それぞれに適切な同期信号に基づいて画像データを入力し、画像を表示することができる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができる。

なお、前記画像データ出力手段は、前記複数の画像表示装置から、1つの画像表示装置を選択して画像データを出力しても良いし、前記複数の画像表示装置から、2以上あるいは前記複数の画像表示装置全てを選択して、個々の画像表示装置に適した同期信号に同期して画像データを出力しても良い。2以上あるいは前記複数の画像表示装置全てを選択して画像データを出力する場合、画像データ出力手段は、各々の画像表示装置に対して、異なるタイミングで画像データを出力しても良いし、ほぼ同時に画像データを出力しても良い。

20

【1944】

[態様 2]

態様1に記載の遊技機であって、

前記選択的出力手段の前記同期信号出力手段は、前記複数の画像表示装置の各々に適した前記複数種類の同期信号を、前記入力手段に入力された同期信号とは独立に、出力する

遊技機。

【1945】

この構成によれば、複数の画像表示装置の各々に適した複数種類の同期信号が、入力手段に入力された同期信号とは独立に出力されるので、入力手段に入力された同期信号とは独立に、複数の画像表示装置のそれぞれに適切な同期信号を供給することができる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができる。また、画像データ生成装置から出力可能な同期信号が、画像表示手段の対応可能な同期信号と同じでなくてもよいので、画像データ生成装置と画像表示手段とを、独立に、幅広い候補の中から選択することができる。

30

【1946】

[態様 3]

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

前記複数の画像表示装置は、画面サイズが第1画面サイズである第1画像表示装置と、画面サイズが前記第1画面サイズとは異なる第2画面サイズの第2画像表示装置と、を含み、

40

前記同期信号出力手段は、前記第1画像表示装置に適した第1同期信号を出力し、前記第2画像表示装置に適した第2同期信号を出力する、

遊技機。

【1947】

この構成によれば、画面サイズ(画像表示可能領域に相当する画面の画素数)が異なる第1画像表示装置と第2画像表示装置とに、適切な同期信号が出力されるので、画面サイズが異なる第1と第2の画像表示装置のそれぞれに適切に画像を表示することができる。その結果、画面サイズが異なる第1と第2の画像表示装置を用いた多彩な演出表示が可能

50

である。

【 1 9 4 8 】

[態 様 4]

遊技機であって、
遊技機全体を統括的に制御するメイン制御手段と、
複数の画像表示装置を含む画像表示手段と、
前記メイン制御手段から出力されたコマンドデータに応じて、前記複数の画像表示装置
に表示する複数の画像の画像データを生成し、出力する一の画像データ生成装置と、
前記一の画像データ生成装置が出力した画像データの少なくとも一部を前記複数の画像
表示装置のいずれかに出力する選択的出力手段と、

10

を備え、
前記一の画像データ生成装置は、

前記複数の画像表示装置のそれぞれのために、前記複数の画像表示装置に関する決め
られた順番に、1フレーム分の画像データを生成し、該1フレーム毎に一時記憶手段に記
憶させる画像データ生成手段と、

前記一時記憶手段に記憶されている画像データを、前記決められた順番に1フレーム
分ずつ、同期信号と共に出力する出力手段と、

を備え、

前記選択的出力手段は、

前記同期信号に同期させつつ、前記出力手段から出力される1フレーム分ずつの画像
データを入力する入力手段と、

20

入力された前記画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記複数の画像表示装置の各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力
手段と、

前記記憶手段に記憶された1フレーム分の画像データを、前記複数の画像表示装置か
ら1つの画像表示装置を前記決められた順番に選択して、前記選択された前記画像表示装
置に適した前記同期信号に同期して、出力する画像データ出力手段と、

を備え、

各画像表示装置は、各画像表示装置に適した同期信号に同期させつつ、前記画像デー
タ出力手段が出力した画像データを入力可能である、

30

遊技機。

【 1 9 4 9 】

この構成によれば、各画像表示装置のための画像データの生成と、生成された画像デー
タの出力と、受信した画像データに対応する画像表示装置の選択とのそれぞれが、決めら
れた順番に行われるので、1つの画像表示装置を利用することを想定して構成された画像
データ生成装置を用いた場合であっても、各画像表示装置に適切な画像を表示することが
できる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現すること
ができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【 1 9 5 0 】

[態 様 5]

態様4に記載の遊技機であって、
前記一の画像データ生成装置の前記出力手段は、1フレーム分の前記画像データと共に
、前記画像データに対応する画像表示装置を特定するデータを出力する、
遊技機。

40

【 1 9 5 1 】

この構成によれば、画像データと共にその画像データに対応する画像表示装置を特定す
るデータが出力されるので、或る画像表示装置のための画像が、誤って他の画像表示装
置に表示される可能性を低減できる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出
表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【 1 9 5 2 】

50

[態様 6]

態様 4 または態様 5 に記載の遊技機であって、

前記選択的出力手段の前記画像データ出力手段は、前記記憶手段に記憶された画像データを利用して、前記複数の画像表示装置のそれぞれに対して一斉に画像データを出力する

、
遊技機。

【 1 9 5 3 】

この構成によれば、同じタイミングで表示されるべき複数の画像を、複数の画像表示装置のそれぞれに、ほぼ同じタイミングで表示させることができる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

10

【 1 9 5 4 】

[態様 7]

態様 4 ないし態様 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択的出力手段の前記同期信号出力手段は、前記複数の画像表示装置の各々に適した前記複数種類の同期信号を、前記入力手段に入力された同期信号とは独立に、出力する

、
遊技機。

【 1 9 5 5 】

この構成によれば、複数の画像表示装置の各々に適した複数種類の同期信号が、入力手段に入力された同期信号とは独立に出力されるので、入力手段に入力された同期信号とは独立に、複数の画像表示装置のそれぞれの表示タイミングを適切なタイミングに設定することができる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができる。

20

【 1 9 5 6 】

[態様 8]

遊技機であって、

遊技機全体を統括的に制御するメイン制御手段と、

複数の画像表示装置を含む画像表示手段と、

前記メイン制御手段から出力されたコマンドデータに応じて、前記複数の画像表示装置に表示する複数の画像の画像データを生成し、出力する一の画像データ生成装置と、

30

前記一の画像データ生成装置が出力した画像データの少なくとも一部を前記複数の画像表示装置のいずれかに出力する選択的出力手段と、

を備え、

前記一の画像データ生成装置は、

各画像表示装置の 1 フレーム分の画像データを前記複数の画像表示装置の全てについて並べた画像データを 1 フレーム分の画像データとして生成し、該 1 フレーム毎に一時記憶手段に記憶させる画像データ生成手段と、

前記一時記憶手段に記憶されている画像データを、1 フレーム分ずつ、同期信号と共に出力する出力手段と、

40

を備え、

前記選択的出力手段は、

前記同期信号に同期させつつ、前記出力手段から出力される 1 フレーム分の画像データを入力する入力手段と、

入力された 1 フレーム分の前記画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記複数の画像表示装置の各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データを分割し、前記分割した画像データに対応する画像表示装置を特定して、前記各画像表示装置に適した前記同期信号に同期して、前記分割した画像データを出力する画像データ出力手段と、

50

を備え、

各画像表示装置は、各画像表示装置に適した同期信号に同期させつつ、前記画像データ出力手段が出力した画像データを入力可能である、遊技機。

【1957】

この構成によれば、画像データ生成装置は、各画像表示装置のための画像データを1フレームにまとめて生成し、そして、まとめられた画像データが分割されて各画像表示装置に出力されるので、1つの画像表示装置を利用することを想定して構成された画像データ生成装置を用いた場合であっても、各画像表示装置に適切な画像を表示することができる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

10

なお、前記画像データ出力手段は、各々の画像表示装置に対して、異なるタイミングで画像データを出力しても良いし、ほぼ同時に画像データを出力しても良い。

また、前記画像データの分割は、各画像表示装置に出力する画像データ同士の境界が分かるものであれば良く、実際に画像データを分割する場合に限らない。例えば、2つの画像表示装置に対して異なるタイミングで画像データを出力する場合は、1の画像表示装置に該画像表示装置に適した同期信号に同期して画像データを出力した後、記憶手段に記憶されている残りの画像データをもう1つの画像表示装置に該画像表示装置に適した同期信号に同期して出力する、という場合も、ここでいう「前記記憶手段に記憶された画像データを分割し、前記分割した画像データに対応する画像表示装置を特定して、前記各画像表示装置に適した前記同期信号に同期して、前記分割した画像データを出力する」に含むものとしても良い。

20

【1958】

[態様9]

態様8に記載の遊技機であって、

前記選択的出力手段は、前記複数の画像表示装置のそれぞれの画像サイズを特定可能なサイズ情報を格納するメモリを有し、

前記画像データ出力手段は、前記サイズ情報を利用して、前記分割した画像データに対応する画像表示装置を特定する、

遊技機。

30

【1959】

この構成によれば、画像データ出力手段は、適切に画像データを分割することができるので、或る画像表示装置のための画像が、誤って他の画像表示装置に表示される可能性を低減できる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【1960】

[態様10]

態様8または態様9に記載の遊技機であって、

前記選択的出力手段の前記画像データ出力手段は、前記記憶手段に記憶された画像データを利用して、前記複数の画像表示装置のそれぞれに対して一斉に画像データを出力する

40

、遊技機。

【1961】

この構成によれば、同じタイミングで表示されるべき複数の画像を、複数の画像表示装置のそれぞれに、ほぼ同じタイミングで表示させることができる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【1962】

[態様11]

態様8ないし態様10のいずれかに記載の遊技機であって、

50

前記選択的出力手段の前記同期信号出力手段は、前記複数の画像表示装置の各々に適した前記複数種類の同期信号を、前記入力手段に入力された同期信号とは独立に、出力する、
遊技機。

【 1 9 6 3 】

この構成によれば、複数の画像表示装置の各々に適した複数種類の同期信号が、入力手段に入力された同期信号とは独立に出力されるので、入力手段に入力された同期信号とは独立に、複数の画像表示装置のそれぞれの表示タイミングを適切なタイミングに設定することができる。その結果、複数の画像表示装置を用いた種々の演出表示を適切に実現することができる。

10

【 1 9 6 4 】

[態 様 1 2]

態様 8 ないし態様 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の画像表示装置は、画面サイズが第 1 画面サイズである第 1 画像表示装置と、画面サイズが前記第 1 画面サイズとは異なる第 2 画面サイズの第 2 画像表示装置と、を含み、

前記同期信号出力手段は、前記第 1 画像表示装置に適した第 1 同期信号を出力し、前記第 2 画像表示装置に適した第 2 同期信号を出力する、

遊技機。

【 1 9 6 5 】

20

この構成によれば、画面サイズ（画像表示可能領域に相当する画面の画素数）が異なる第 1 画像表示装置と第 2 画像表示装置とに、適切な同期信号が出力されるので、画面サイズが異なる第 1 と第 2 の画像表示装置のそれぞれに適切に画像を表示することができる。その結果、画面サイズが異なる第 1 と第 2 の画像表示装置を用いた多彩な演出表示が可能である。

【 1 9 6 6 】

[態 様 1 3]

遊技機であって、

透過型の第 1 表示パネルと、遊技者から見て、前記第 1 表示パネルの奥側に所定の間隔をおいて配置された第 2 表示パネルと、を有する表示手段と、

30

前記第 1 表示パネルと前記第 2 表示パネルとを制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記第 1 表示パネルに表示される第 1 種動画像と前記第 2 表示パネルに表示される第 2 種動画像とを合成して得られる合成動画像を表す合成動画像信号であって、前記合成動画像のフレーム画像を表すフレーム画像信号と、前記フレーム画像毎の同期信号である合成同期信号と、を含む合成動画像信号を出力する合成動画像出力手段と、

前記合成動画像出力手段からの前記合成動画像信号を利用して、前記第 1 種動画像を表す第 1 種動画像信号を前記第 1 表示パネルに向けて出力し、前記第 2 種動画像を表す第 2 種動画像信号を前記第 2 表示パネルに向けて出力する分割出力手段と、

40

を有し、

前記分割出力手段は、

前記合成動画像信号を利用して、前記第 1 種動画像のフレーム画像である第 1 種フレーム画像を表す第 1 種フレームデータと、前記第 2 種動画像のフレーム画像である第 2 種フレーム画像を表す第 2 種フレームデータとを取得する画像分割手段と、

前記第 1 種動画像信号として、前記第 1 種フレーム画像を表す信号に加えて、前記第 1 種フレーム画像毎の同期信号である第 1 種同期信号を前記合成同期信号とは独立に出力し、前記第 2 種動画像信号として、前記第 2 種フレーム画像を表す信号に加えて、前記第 2 種フレーム画像毎の同期信号である第 2 種同期信号を前記合成同期信号とは独立に出力する、分割動画像出力手段と、

50

を有する、遊技機。

【1967】

この構成によれば、第1表示パネルのための第1種同期信号と、第2表示パネルのための第2種同期信号とが、合成同期信号とは独立に出力されるので、合成動画像出力手段の動作タイミングとは独立に、第1表示パネルと第2表示パネルとのそれぞれの表示タイミングを適切なタイミングに設定することができる。その結果、2枚の表示パネルを用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

また、第1種同期信号と第2種同期信号とが、合成動画像出力手段から出力される合成同期信号から独立（分離）しているので、合成同期信号における各種サイクル（例えば、垂直同期周波数）が、第1種同期信号と第2種同期信号との少なくとも一方におけるサイクルと異なっても良い。また、第1種同期信号における各種サイクルが、第2種同期信号におけるサイクルと異なっても良い。以上により、合成動画像出力手段と第1表示パネルと第2表示パネルとのそれぞれの選択を、互いに制限を受けずに行うことができる。その結果、種々の演出表示を実現し得る高性能な合成動画像出力手段を、表示パネルに制限されずに、幅広い候補の中から選択することができる。また、そのような演出表示を表現し得る表示パネルを、幅広い候補の中から選択することができる。これにより、複数の表示パネルを利用した高度な演出を容易に実現することができる。

【1968】

[態様14]

態様13に記載の遊技機であって、

前記合成動画像出力手段は、前記第1種フレーム画像を表す信号と前記第2種フレーム画像を表す信号とを交互に前記合成同期信号に同期して出力することによって、前記合成動画像信号を出力する手段であり、

前記合成動画像出力手段は、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき前記第1種フレーム画像と前記第2種フレーム画像との前記第1種フレームデータと前記第2種フレームデータとを連続して出力し、

前記画像分割手段は、連続して受信した前記第1種フレームデータと前記第2種フレームデータとに関して、表示時間の少なくとも一部が重なるように、前記第1種フレームデータを表す信号と前記第1種同期信号とを前記第1表示パネルに向けて出力し、前記第2種フレームデータを表す信号と前記第2種同期信号とを前記第2表示パネルに向けて出力する、

遊技機。

【1969】

この構成によれば、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき第1種フレーム画像と第2種フレーム画像とのそれぞれが連続して出力され、そして、表示時間の少なくとも一部が重なるように、第1種フレームデータを表す信号と第1種同期信号とが第1表示パネルに向けて出力され、第2種フレームデータを表す信号と第2種同期信号とが第2表示パネルに向けて出力されるので、第1表示パネルと第2表示パネルとの間の画像の表示タイミングのズレを抑制できる。その結果、2枚の表示パネルを用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【1970】

[態様15]

態様13に記載の遊技機であって、

前記合成動画像出力手段は、前記合成動画像の1枚のフレーム画像を表すデータとして、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき前記第1種フレーム画像と前記第2種フレーム画像との前記第1種フレームデータと前記第2種フレームデータとを連結して得られる合成フレームデータを用いることによって、前記合成動画像信号を出力する手段であり、

前記画像分割手段は、前記第1種フレーム画像のサイズと前記第2種フレーム画像のサイズとの少なくとも一方を表す所定のパラメータを利用して、前記合成フレームデータか

ら、前記第 1 種フレームデータと前記第 2 種フレームデータとを抽出し、表示時間の少なくとも一部が重なるように、前記第 1 種フレームデータを表す信号と前記第 1 種同期信号とを前記第 1 表示パネルに向けて出力し、前記第 2 種フレームデータを表す信号と前記第 2 種同期信号とを前記第 2 表示パネルに向けて出力する、
遊技機。

【 1 9 7 1 】

この構成によれば、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき第 1 種フレーム画像と第 2 種フレーム画像とのそれぞれのデータを連結して得られる合成フレームデータが出力され、そして、表示時間の少なくとも一部が重なるように、第 1 種フレームデータを表す信号と第 1 種同期信号とが第 1 表示パネルに向けて出力され、第 2 種フレームデータを表す信号と第 2 種同期信号とが第 2 表示パネルに向けて出力されるので、第 1 表示パネルと第 2 表示パネルとの間の画像の表示タイミングのズレを抑制できる。その結果、2 枚の表示パネルを用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【 1 9 7 2 】

[態 様 1 6]

遊技機であって、

透過型の第 1 表示パネルと、遊技者から見て、前記第 1 表示パネルの奥側に所定の間隔を有する第 2 表示パネルと、を有する表示手段と、

前記第 1 表示パネルと前記第 2 表示パネルとを制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記第 1 表示パネルに表示される第 1 種動画のフレーム画像である第 1 種フレーム画像を表す信号と、前記第 2 表示パネルに表示される第 2 種動画のフレーム画像である第 2 種フレーム画像を表す信号とを、交互に出力する交互動画出力手段と、

前記交互動画出力手段からの前記信号を利用して、前記第 1 種フレーム画像を表す信号を前記第 1 表示パネルに向けて出力し、前記第 2 種フレーム画像を表す信号を前記第 2 表示パネルに向けて出力する分割出力手段と、

を備え、

前記交互動画出力手段は、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき前記第 1 種フレーム画像と前記第 2 種フレーム画像とのそれぞれの信号を連続して出力する連続出力部を有し、

前記分割出力手段は、

前記交互動画出力手段からの前記信号を利用して、前記第 1 種フレーム画像を表す第 1 種フレームデータと、前記第 2 種フレーム画像を表す第 2 種フレームデータとを取得する画像分割手段と、

連続して受信した前記第 1 種フレームデータと前記第 2 種フレームデータとに関して、表示時間の少なくとも一部が重なるように、前記第 1 種フレームデータを表す信号を前記第 1 表示パネルに向けて出力し、前記第 2 種フレームデータを表す信号を前記第 2 表示パネルに向けて出力する、分割動画出力手段と、

を有する、遊技機。

【 1 9 7 3 】

この構成によれば、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき第 1 種フレーム画像と第 2 種フレーム画像とのそれぞれの信号が連続して出力され、そして、表示時間の少なくとも一部が重なるように、第 1 種フレームデータを表す信号が第 1 表示パネルに向けて出力され、第 2 種フレームデータを表す信号が第 2 表示パネルに向けて出力されるので、第 1 表示パネルと第 2 表示パネルとの間の画像の表示タイミングのズレを抑制できる。その結果、2 枚の表示パネルを用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【 1 9 7 4 】

10

20

30

40

50

[態様 17]

遊技機であって、

透過型の第 1 表示パネルと、遊技者から見て、前記第 1 表示パネルの奥側に所定の間隔を有する表示手段と、

前記第 1 表示パネルと前記第 2 表示パネルとを制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

第 1 表示パネルに表示される第 1 種動画像のフレーム画像である第 1 種フレーム画像を表す第 1 種フレームデータと、前記第 2 表示パネルに表示される第 2 種動画像のフレーム画像である第 2 種フレーム画像を表す第 2 種フレームデータとを連結して得られる合成フレームデータを動画像のフレームデータとして用いることによって、前記動画像を表す動画像信号を出力する合成動画像出力手段と、

10

前記動画像出力手段からの前記動画像信号を利用して、前記第 1 種フレーム画像を表す信号を前記第 1 表示パネルに向けて出力し、前記第 2 種フレーム画像を表す信号を前記第 2 表示パネルに向けて出力する分割出力手段と、

を備え、

合成動画像出力手段は、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき前記第 1 種フレーム画像と前記第 2 種フレーム画像とのそれぞれのデータである前記第 1 種フレームデータと前記第 2 種フレームデータとを連結して得られるフレームデータを、前記合成フレームデータとして利用し、

20

前記分割出力手段は、

前記第 1 種フレーム画像のサイズと前記第 2 種フレーム画像のサイズとの少なくとも一方を表す所定のパラメータを利用して、前記動画像信号によって表される前記合成フレームデータを分割して前記第 1 種フレームデータと前記第 2 種フレームデータとを抽出する画像分割手段と、

1 枚分の前記合成フレームデータから抽出した前記第 1 種フレームデータと前記第 2 種フレームデータとに関して、表示時間の少なくとも一部が重なるように、前記第 1 種フレームデータを表す信号を前記第 1 表示パネルに向けて出力し、前記第 2 種フレームデータを表す信号を前記第 2 表示パネルに向けて出力する分割動画像出力手段と、

を有する、遊技機。

30

【 1975 】

この構成によれば、表示時間の少なくとも一部を重ねて表示すべき第 1 種フレーム画像と第 2 種フレーム画像とのそれぞれのデータを連結して得られる合成フレームデータが出力され、そして、表示時間の少なくとも一部が重なるように、第 1 種フレームデータを表す信号が第 1 表示パネルに向けて出力され、第 2 種フレームデータを表す信号が第 2 表示パネルに向けて出力されるので、第 1 表示パネルと第 2 表示パネルとの間の画像の表示タイミングのズレを抑制できる。その結果、2 枚の表示パネルを用いた種々の演出表示を適切に実現することができるので、魅力的な表示演出を実現できる。

【 1976 】

以上、複数の表示パネルを制御する（例えば、図 189 ~ 図 200 の制御）という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、複数の表示パネルを利用する遊技機の構成としては、上述した複数の態様のうちの任意の複数の態様を組み合わせ得られる態様を採用してもよい。また、或る態様の一部の構成を、他の態様に組み込んでも良い。このような或る態様の一部の構成の他の態様への適用は、任意の態様の組み合わせの間で行ってよい。また、それらの態様、あるいは、態様の一部の構成は、本明細書で説明されているような遊技機に限らず、他の種々の遊技機に適用してよい。

40

【 1977 】

上記実施形態を、群を用いた演出例（例えば、図 374 ~ 図 382 に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出すること

50

ができる。

【1978】

[態様 1]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、

前記抽選情報を利用して前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において画像を表示する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、前記第1の表示パネル側に複数の第1対象によって形成された第1群を表示し、前記第2の表示パネル側に複数の第2対象によって形成された第2群を表示する群表示制御手段を有し、

前記群表示制御手段は、前記所定間隔をおいて配置された表示パネルの各々に、双方の表示が視認可能に前記第1群及び前記第2群の表示をすることで多重群演出を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【1979】

この構成によれば、第1表示パネルと第2表示パネルとのそれぞれに群が表示されるので、1枚の表示パネルでは実現することができない奥行き感と、格別に賑わった雰囲気を作り出すことができる。これにより、遊技者にとって魅力的な表示演出を実現することができる。

【1980】

なお、遊技者に付与される特典は、いわゆる大当たり遊技に限らず、種々の特典を採用可能である。同様に、所定の当りは、遊技者に特典が付与される種々の当たりを採用可能である。例えば、所定の当たりが、いわゆる大当たり遊技が付与されるための当たりであってよい。また、所定の当たりが、いわゆる確変大当たりであってもよい。

【1981】

また、抽選情報としては、抽選の結果に基づいて決まる種々の情報を採用可能であり、例えば、変動パターンを特定する情報や、抽選結果が所定の当たりであるか否かを特定する情報を採用可能である。

【1982】

[態様 2]

態様1に記載の遊技機であって、

前記群表示制御手段は、前記遊技者から見たときに、前記第2群を形成する前記複数の第2対象の少なくとも一部の前記第2対象の一部分が、前記第1群を形成する前記第1対象と重なって見えるように、前記第1群の前記複数の第1対象を配置して前記第1表示パネルに表示し、前記第2群の複数の前記第2対象を配置して前記第2表示パネルに表示する、

遊技機。

【1983】

この構成によれば、第2表示パネルに表示される第2対象の一部分が第1表示パネルに表示される第1対象と重なって見えるので、賑わっている雰囲気を更に醸し出すことができる。さらに、奥側の第2表示パネルに表示される第2対象のうちの、前側の第1表示パネルに表示される第1対象と重なって見える部分の描写を削除せずに済むので、遊技者によって認識される対象の表示(描写)を、増すことができる。これにより、格別に賑わう雰囲気を作り出すことができ、遊技者にとって魅力的な表示演出を実現することができる。

【1984】

10

20

30

40

50

[態様 3]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、
前記群表示制御手段は、

前記第 1 表示パネルに表示される前記第 1 群の前記第 1 対象として、前記第 1 表示パネルの奥側の前記第 2 表示パネルに表示される前記第 2 群の前記第 2 対象と同じ対象が利用されている同対象多重群演出を実行可能な同対象群表示制御手段と、

前記第 1 表示パネルに表示される前記第 1 群の前記第 1 対象として、前記第 1 表示パネルの奥側の前記第 2 表示パネルに表示される前記第 2 群の前記第 2 対象とは異なる対象が利用されている異対象多重群演出を実行可能な異対象群表示制御手段と、

を有する、遊技機。

10

【 1 9 8 5 】

この構成によれば、2 枚の表示パネルの間で群の対象が同じである演出と、群の対象が異なる演出とが可能であるので、大きく異なる印象を遊技者に与えることができる。

【 1 9 8 6 】

[態様 4]

態様 3 に記載の遊技機であって、

前記同対象群表示制御手段と前記異対象群表示制御手段とは、前記異対象多重群演出が実行された場合の前記抽選結果が前記所定の当たりである確率が、前記同対象多重群演出が実現された場合の前記抽選結果が前記所定の当たりである確率と異なるように、前記各多重群演出を実行するか否かを決定する、

20

遊技機。

【 1 9 8 7 】

この構成によれば、2 枚の表示パネルの双方に群を表示するという奥行き感に溢れる演出を用いて、当たりの確率を多段階で遊技者に示唆することができる。

【 1 9 8 8 】

[態様 5]

態様 1 ないし態様 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記抽選情報決定手段は、前記抽選を行うごとに複数種類の変動パターンの中から一の変動パターンを前記抽選情報として選択する変動パターン選択手段を含み、

前記群表示制御手段は、前記複数種類の変動パターンのうちの、第 1 種演出表示を規定する変動パターンと、前記第 1 種演出表示とは異なる第 2 種演出表示を規定する変動パターンとのそれぞれにおいて、前記第 1 群と前記第 2 群との表示が可能であり、

30

前記変動パターン選択手段は、第 1 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の前記抽選結果が前記所定の当たりである信頼度が、前記第 2 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の前記抽選結果が前記所定の当たりである信頼度よりも高くなるように、前記変動パターンの選択を行い、

前記群表示制御手段は、前記第 1 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に前記第 1 群と前記第 2 群との表示が行われる確率が、前記第 2 種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に前記第 1 群と前記第 2 群との表示が行われる確率よりも高くなるように、前記第 1 群と前記第 2 群との表示を行うか否かを決定する実行決定手段を有する、

40

遊技機。

【 1 9 8 9 】

この構成によれば、抽選結果が所定の当たりである信頼度が高い演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、第 1 群と第 2 群との表示を行う確率が高くなるように、それらの群を用いた演出を行うか否かが決定されるので、それらの群を用いた演出表示が実現される頻度（確率）が、抽選結果が当たりである信頼度とリンクしている。その結果、魅力的な演出を見ることの嬉しさが、信頼度の高さと一致するので、遊技者の当たりへの期待感を損ねずに、魅力的な演出表示を実現することができる。

【 1 9 9 0 】

50

第1種演出表示としては、例えば、図218の20番や図220の94番で規定される「実写リーチA」を採用してもよい。第2種演出表示としては、例えば、図218の1番や図220の83番や図221の129番で規定される「ノーマルリーチ」を採用してもよい。この場合には、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合よりも、特別図柄抽選結果が大当たりである信頼度（パターン特定信頼度）が高い。

【1991】

なお、抽選によって複数種類の当たりのそれぞれの当落が決定される場合には、パターン特定信頼度として、一部の特定の当たりに当選する信頼度（例えば、大当たりAと大当たりBとのいずれかに当選する信頼度）を採用してもよい。

10

【1992】

また、以下のような態様を採用してもよい。

【1993】

[態様A]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

20

前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、
前記抽選情報に係る画像を表示可能な表示手段と、
前記表示手段に画像を表示する表示制御手段と、
前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備え、

前記表示制御手段は、複数のアイテムによって形成された第1アイテム群を表示する第1群表示制御手段と、複数のアイテムによって形成された第2アイテム群を表示する第2群表示制御手段と、を有し、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定間隔をおいて配置された後方表示手段を有し、

前記群表示制御手段は、前記第1アイテム群を前記表示手段に表示させるとともに、前記第2アイテム群については前記後方表示手段に、当該第1アイテム群と第2アイテム群とが共に視認可能に表示することで多重群演出を行い得る多重群演出表示手段を有する、ことを特徴とする遊技機。

30

【1994】

[態様B]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、
前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

40

前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、
前記抽選情報に係る画像を表示可能な表示手段と、
前記表示手段に画像を表示する表示制御手段と、
前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備え、

前記表示制御手段は、
前記抽選情報として複数の絵柄を変動表示可能な変動表示制御手段と、
複数のアイテムによって形成された第1アイテム群により群表示を行う群表示制御手段と、

前記変動表示制御手段により前記表示手段の所定の大きさの領域に前記絵柄を変動表示させられた後に、前記群表示制御手段により少なくとも当該表示手段の所定の大きさの領域をほぼ覆う程度分に前記群表示する群演出表示制御手段と、

50

を有し、

さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側の所定間隔をおいた後方に、前記表示手段とは別の後方表示手段を備える遊技機であって、

前記表示制御手段は、さらに、複数のアイテムによって形成された第2アイテム群により群表示を行う別の群表示制御手段を有し、

前記群演出表示制御手段は、前記第1アイテム群を前記表示手段に表示させるとともに、前記第2アイテム群については前記後方表示手段に、当該第1アイテム群と第2アイテム群とが共に視認可能に表示することで多重群演出を行い得る多重群演出表示手段を有する、

ことを特徴とする遊技機。

10

【1995】

なお、図374～378に示す前人物画像ZFHは、第1表示パネル1400aにおいて装飾図柄が変動表示される領域をほぼ覆うように、表示されている。また、図374～378に示す演出例において、前人物画像ZFHが、第1表示パネル1400aにおいて、装飾図柄が変動表示され得る複数の領域（例えば、図柄列）のうちの少なくとも1つの領域で装飾図柄が変動表示された後に、装飾図柄が変動表示されていた領域をほぼ覆うように、表示されてもよい。

【1996】

[態様C]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

20

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、

前記抽選情報に係る画像を表示可能な表示手段と、

前記表示手段に画像を表示する表示制御手段と、

前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記抽選情報として複数の絵柄を変動表示可能な変動表示制御手段と、

30

前記変動表示制御手段により前記表示手段の所定の大きさの領域に前記絵柄を変動表示させられた後に、少なくとも当該表示手段の前記所定の大きさの領域をほぼ覆う程度分に、複数のアイテムによって形成されたアイテム群により群表示する群演出表示制御手段と、

を有し、

さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記群演出表示制御手段は、

複数のアイテムによって形成された第1アイテム群を前記表示手段に表示し、複数のアイテムによって形成された第2アイテム群を前記後方表示手段に表示するとともに、

40

前記第1アイテム群及び前記第2アイテム群を、それぞれ、前記表示手段及び前記後方表示手段に表示するに際し、当該第1アイテム群と当該第2アイテム群とを共に視認可能に表示することで多重群演出を行い得る多重群演出表示手段を有する、

ことを特徴とする遊技機。

【1997】

[態様D]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、

50

前記抽選情報に係る画像を表示可能な表示手段と、
 前記抽選情報として複数の絵柄を前記表示手段に変動表示可能な変動表示制御手段を少なくとも有する表示制御手段と、
 前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
 を備え、
 前記表示制御手段は、

前記変動表示制御手段により前記表示手段の所定の大きさの領域に前記絵柄を変動表示させられた後に、少なくとも当該表示手段の前記所定の大きさの領域をほぼ覆う程度分に、複数のアイテムによって形成されたアイテム群により群表示する群演出表示制御手段を有し、

さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記群演出表示制御手段は、

前記表示手段に前記アイテム群を表示しつつも、当該表示手段の後方に配置された後方表示手段に、複数の後方アイテムによって形成された後方アイテム群を視認可能に群表示することで多重群演出を行い得る多重群演出表示手段を有する、

ことを特徴とする遊技機。

【1998】

以上、群を用いた演出例（例えば、図374～図382に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【1999】

上記実施形態を、画像の表示を一方の表示パネルと他方の表示パネルとの間で移動させる演出例（例えば、図383～図390に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【2000】

[態様1]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、

前記抽選結果に応じて決まる情報に基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において画像を表示する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルとのうちのいずれか一方の表示パネルに、前記抽選の結果の通知に利用される複数種類の図柄の変動表示を行う図柄制御手段と

、
 前記一方の表示パネルにおける前記図柄が表示された領域の周りの領域に背景画像を表示する背景画像表示手段と、

前記一方の表示パネルにおける前記図柄と前記背景画像との表示の後に、前記図柄と前記背景画像とのうちのいずれか一方の画像の表示を前記一方の表示パネルから他方の表示パネルに切り替えて、前記図柄と前記背景画像とのうちの他方の画像の表示を前記一方の表示パネルに維持することによって、前記図柄と前記背景画像との間で遊技者から表示位置までの距離を異ならせる距離差別化処理を実行する距離差別化手段と、

10

20

30

40

50

を有する、遊技機。

【2001】

[態様 2]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、前記抽選を行うごとに複数種類の変動パターンの中から一の変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、

前記選択された変動パターンに基づいて、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルの少なくとも一方において画像を表示する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記複数種類の変動パターンのうちの特定変動パターンが選択された場合に、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルとのうちのいずれか一方の表示パネルに、前記抽選の結果の通知に利用される複数種類の図柄の変動表示と、前記変動表示の後の複数種類の図柄のいずれかの停止表示と、の少なくとも一方を行う図柄制御手段と、

前記特定変動パターンが選択された場合に、前記一方の表示パネルにおける前記図柄が表示された領域の周りの領域に背景画像を表示する背景画像表示手段と、

前記特定変動パターンが選択された場合に、前記一方の表示パネルにおける前記図柄と前記背景画像との表示の後に、前記図柄と前記背景画像とのうちのいずれか一方の画像の表示を前記一方の表示パネルから他方の表示パネルに切り替えて、前記図柄と前記背景画像とのうちの他方の画像の表示を前記一方の表示パネルに維持することによって、前記図柄と前記背景画像との間で遊技者から表示位置までの距離を異ならせる距離差別化処理を実行する距離差別化手段と、

を有する、遊技機。

【2002】

これらの構成（態様1、態様2）によれば、遊技者は、図柄と背景画像との平面的な表示から奥行き感に溢れる表示への変化を目の当たりにするので、遊技者の演出表示に対する興味が喚起される。このように、遊技者にとって魅力的な表示演出を実現することができる。

【2003】

なお、或る対象の表示が一方の表示パネルから他方の表示パネルに切り替えられる場合には、表示態様が同じであってもよく、表示態様が変化してもよい。例えば、明るさや色相や彩度の少なくとも一部が変化してもよい。いずれの場合も、その対象の遊技者によって認識される形状が、表示切替の前後で同じであればよい。

【2004】

なお、遊技者に付与される特典は、いわゆる大当たり遊技に限らず、種々の特典を採用可能である。同様に、所定の当たりは、遊技者に特典が付与される種々の当たりを採用可能である。例えば、所定の当たりが、いわゆる大当たり遊技が付与されるための当たりであってよい。また、所定の当たりが、いわゆる確変大当たりであってもよい。

【2005】

[態様 3]

態様2に記載の遊技機であって、

前記図柄制御手段は、前記特定変動パターンが選択された場合に、前記一方の表示パネルに、リーチ態様を構成する図柄の組み合わせを停止表示させ、

前記距離差別化手段は、前記図柄制御手段によって前記リーチ態様が表示された状態で、前記距離差別化処理を実行する、

10

20

30

40

50

遊技機。

【2006】

この構成によれば、リーチ態様が表示された状態で距離差別化処理が実行されるので、そのリーチ態様に係る期待感を盛り上げることができる。このように、遊技者にとって魅力的な表示演出を実現することができる。

【2007】

[態様4]

態様2または態様3に記載の遊技機であって、

前記変動パターン選択手段は、前記特定変動パターンと同じ第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の前記抽選結果が前記所定の当たりである信頼度が、前記第1種演出表示とは異なる第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の前記抽選結果が前記所定の当たりである信頼度よりも高くなるように、前記変動パターンの選択を行い、

前記距離差別化手段は、前記第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、前記距離差別化処理を実行せずに、前記第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、前記距離差別化処理を実行する、

遊技機。

【2008】

この構成によれば、抽選結果が所定の当たりである信頼度が高い第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、距離差別化処理が実行され、信頼度が低い第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、距離差別化処理が実行されない。その結果、魅力的な演出を見ることの嬉しさが、信頼度の高さとも一致するので、遊技者の当たりへの期待感を損ねずに、魅力的な演出表示を実現することができる。

【2009】

第1種演出表示としては、例えば、図218の7番や図220の87番で規定される演出表示(3DリーチA)を採用してもよい。第2種演出表示としては、例えば、図218の1番や図220の83番や図221の129番で規定される「ノーマルリーチ」を採用してもよい。この場合には、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合よりも、特別図柄抽選結果が大当たりである信頼度(パターン特定信頼度)が高い。

【2010】

なお、抽選によって複数種類の当たりのそれぞれの当落が決定される場合には、パターン特定信頼度として、一部の特定の当たりに当選する信頼度(例えば、大当たりAと大当たりBとのいずれかに当選する信頼度)を採用してもよい。

【2011】

以上、画像の表示を一方の表示パネルと他方の表示パネルとの間で移動させる演出例(例えば、図383~図390に示す演出例)を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例(あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様)に適用してもよい。

【2012】

上記実施形態を、画像を浮遊しているように見せる演出例(例えば、図402~図413に示す演出例)を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様(技術思想)を抽出することができる。

【2013】

[態様1]

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付

10

20

30

40

50

与する遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、前記第1の表示パネルと前記第2の表示パネルとを制御する表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、前記第1の表示パネルの一部の領域である画像領域に画像を表示させるとともに、前記画像領域の周囲の領域である周囲領域を、前記第2表示パネルを透視容易な状態に維持しつつ、前記画像領域を前記第1の表示パネル上で移動させる浮画像移動手段を有する、

遊技機。

10

【2014】

この構成によれば、遊技者が画像領域を意識すると目のピントが手前側の第1表示パネルに合い、遊技者が周囲領域を意識すると、目のピントがそれよりも奥側に移動しやすいので、画像領域が浮かび上がって移動しているような浮遊感（奥行き感）を作り出すことができる。これにより、遊技者にとって魅力的な表示演出を実現することができる。

【2015】

ここで、「第2表示パネルを透視容易」とは、遊技者が、手前側の第1表示パネルを通して、奥側の第2表示パネルを容易に透視できることを意味している。具体的には、第1表示パネルの或る領域において、第1表示パネルで制御可能な明るさ（光の透過率に相当する）がその最大の50%以上であれば、その領域は第2表示パネルを透視容易に制御されているといえることができる（例えば、第1表示パネルにおいて色の明るさが0（最暗）から255（最明）までの256段階で制御されている場合には、明るさが128以上であればよい）。例えば、図403～図405の演出例のように前縁領域ZBDが透明状態CLRに制御されていてもよく、この代わりに、前縁領域ZBDが、透明状態（最も明るい白）よりも若干暗い色（例えば、明るいグレー）を表示してもよい。また、より効果的に奥行き感を生み出すためには、第1表示パネルで制御される明るさが、最大値の80%以上であることが特に好ましく、最大値の90%以上であることが最も好ましい。逆に、第1表示パネルでの明るさが最大値の50%未満であれば、その領域は透視困難状態であるといえることができる。奥側の第2表示パネルの透視をより困難にするためには、明るさが最大値の20%未満であることが特に好ましく、最大値の10%未満であることが最も好ましい。

20

30

【2016】

なお、遊技者に付与される特典は、いわゆる大当たり遊技に限らず、種々の特典を採用可能である。同様に、所定の当たりは、遊技者に特典が付与される種々の当たりを採用可能である。例えば、所定の当たりが、いわゆる大当たり遊技が付与されるための当たりであってよい。また、所定の当たりが、いわゆる確変大当たりであってもよい。

【2017】

[態様2]

態様1に記載の遊技機であって、

前記浮画像移動手段は、透視容易な状態に維持された前記周囲領域を、前記画像領域とともに移動させる周囲移動手段を有する、

遊技機。

40

【2018】

この構成によれば、画像領域と周囲領域との両方が移動しているので、遊技者にとって移動が認識しやすく、浮遊感をより強く生み出すことができる。

【2019】

[態様3]

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

前記抽選を行うごとに複数種類の変動パターンの中から一の変動パターンを選択する変動パターン選択手段を有し、

50

前記浮画像移動手段は、前記複数種類の変動パターンの中の特定の変動パターンが選択された場合に、前記画像領域の移動表示を実行する、遊技機。

【2020】

この構成によれば、画像領域の移動表示の適切な頻度での実行が可能になるので、その演出をみることができて嬉しいという遊技者の楽しみを損なうことを抑制できる。

【2021】

なお、変動パターン選択手段は、特定変動パターンと同じ第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果が所定の当たりである信頼度が、第1種演出表示とは異なる第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果が所定の当たりである信頼度よりも高くなるように、変動パターンの選択を行ってよい。そして、浮画像移動手段は、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、画像領域の移動表示を実行せずに、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、画像領域の移動表示を実行してよい。

10

【2022】

この構成によれば、抽選結果が所定の当たりである信頼度が高い第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、画像領域の移動表示が実行され、信頼度が低い第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、画像領域の移動表示が実行されないの、画像領域の移動表示の実現の有無が、抽選結果が当たりである信頼度とリンクしている。その結果、魅力的な演出を見ることの嬉しさが、信頼度の高さと一致するので、遊技者の当たりへの期待感を損ねずに、魅力的な演出表示を実現することができる。

20

【2023】

第1種演出表示としては、例えば、図218の43番と44番と図220の123番で規定される演出表示（ストーリーリーチA）を採用してもよい。第2種演出表示としては、例えば、図218の1番や図220の83番や図221の129番で規定される「ノーマルリーチ」を採用してもよい。この場合には、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合よりも、特別図柄抽選結果が大当たりである信頼度（パターン特定信頼度）が高い。

30

【2024】

なお、抽選によって複数種類の当たりのそれぞれの当落が決定される場合には、パターン特定信頼度として、一部の特定の当たりに当選する信頼度（例えば、大当たりAと大当たりBとのいずれかに当選する信頼度）を採用してもよい。

【2025】

以上、画像を浮遊しているように見せる演出例（例えば、図402～図413に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

40

【2026】

上記実施形態を、手前側の表示パネルに濃い色の部分（領域）と薄い色の部分（領域）とを表示する演出例（例えば、図440～図445に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【2027】

[態様1]

遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、前記表示手段の表示内容を制御する表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、

50

前記第 1 表示パネルに、前記第 2 表示パネルを透視容易に配色された領域と前記第 2 表示パネルを透視困難に配色された領域とを含むことによって遊技者の目のピントを前記第 1 表示パネルと前記第 1 表示パネルよりも奥側との間で行き来させる画像を表示する疑似奥行表示制御手段を、
を有する、遊技機。

【 2 0 2 8 】

この構成によれば、透視困難に配色された領域は、遊技者から見て手前側の第 1 の表示パネル上に見える。一方、透視容易に配色された領域は、遊技者から見て第 1 表示パネルよりも奥側（例えば、第 2 表示パネル）に目のピントが合い得る。これらの結果、表示された画像が奥行き感に溢れた態様で表示されているように見える。これらの結果、第 2 表示パネルの表示内容に依存することなく、奥行き感のある表現を実現できる。

10

【 2 0 2 9 】

[態様 2]

遊技機であって、

透過型の第 1 の表示パネルと、遊技者から見て前記第 1 の表示パネルの奥側に前記第 1 の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第 2 の表示パネルとを有する表示手段と、前記表示手段の表示内容を制御する表示制御手段と、を備え、
前記表示制御手段は、

前記第 2 表示パネルを透視容易に配色された透視容易領域を含む背景画像を前記第 1 表示パネルに表示させる背景表示手段と、

20

前記第 2 表示パネルを透視困難に配色された透視困難領域を含む画像である対象画像を前記第 1 表示パネルに表示させ、表示された前記対象画像を、前記背景画像の前記透視容易領域上を移動させる移動表示手段と、

を有する、遊技機。

【 2 0 3 0 】

この構成によれば、対象画像を意識すると遊技者の目のピントが手前側（第 1 表示パネル）に合い、背景画像を意識すると目のピントが奥側に移動し得る。また、対象画像が、背景画像の透視容易領域上を移動するので、遊技者の目のピントは、より一層に、手前側と奥側との間を行き来する。その結果、遊技者は、対象画像が浮かび上がって、背景画像が奥にあるような奥行き感を強く覚える。これにより、遊技者にとって魅力的な表示演出を実現することができる。

30

【 2 0 3 1 】

なお、第 2 表示パネルを透視容易に配色された透視容易領域は、遊技者から見て、手前側の第 1 表示パネルを通して奥側の第 2 表示パネルを透視することが容易な状態に制御されていればよい（透視することが容易な色を表していればよい）。具体的には、第 1 表示パネルの或る領域において、第 1 表示パネルで制御可能な明るさ（光の透過率に相当する）がその最大の 50% 以上であれば、その領域は第 2 表示パネルを透視容易に配色されている、ということが出来る（例えば、第 1 表示パネルにおいて色の明るさが 0（最暗）から 255（最明）までの 256 段階で制御されている場合には、明るさが 128 以上であればよい）。例えば、図 440～図 445 の左領域 ZFL のように、薄い色を表す領域を採用してもよく、より白に近い色や白（透明状態 CLR）を表す領域を採用してもよい。なお、より効果的に奥行き感を生み出すためには、透視容易領域において、第 2 表示パネルの透視がより容易であることが好ましい。例えば、第 1 表示パネルで制御される明るさが、最大値の 80% 以上であることが特に好ましく、最大値の 90% 以上であることが最も好ましい。なお、第 1 表示パネル 1400a によって制御される明るさが最明であっても、奥側の第 2 表示パネル 1400b によって暗い色が表示されている場合には、表示パネル 1400a、1400b を通して実際に見える色は暗い色である。

40

【 2 0 3 2 】

第 2 表示パネルを透視困難に配色された透視困難領域は、遊技者から見て、手前側の第 1 表示パネルを通して奥側の第 2 表示パネルを透視することが困難な状態に制御されてい

50

ればよい（透視することが困難な色を表していればよい）。具体的には、第1表示パネルの或る領域において、第1表示パネルで制御可能な明るさ（光の透過率に相当する）がその最大の50%未満であれば、その領域は第2表示パネルを透視困難に配色されている、ということが出来る（例えば、第1表示パネルにおいて色の明るさが0（最暗）から255（最明）までの256段階で制御されている場合には、明るさが128未満であればよい）。例えば、図440～図445の装飾図柄（例えば、図442の5図柄55）のように濃い色を表す領域を採用してもよく、より黒に近い色や黒を表す領域を採用してもよい。なお、より効果的に奥行き感を生み出すためには、透視困難領域において、第2表示パネルの透視がより困難であることが好ましい。例えば、第1表示パネルで制御される明るさが、最大値の20%未満であることが特に好ましく、最大値の10%未満であることが最も好ましい。

10

【2033】

なお、対象画像としては、装飾図柄を表す画像に限らず、他の任意の画像を採用可能である。例えば、魚や動物やマスコットを表す画像を採用してもよい。また、背景画像としては、ビルを表す画像に限らず、他の任意の画像を採用可能である。例えば、海や山を表す画像を採用してもよい。

【2034】

[態様3]

態様2に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記背景表示手段と前記移動表示手段とによって前記背景画像と前記対象画像とが前記第1表示パネルに表示されている状態で、前記第2表示パネルに画像を表示させないことによって、遊技者に前記背景画像と前記対象画像とをそのまま視認させる1面表示手段を含む、

20

遊技機。

【2035】

この構成によれば、第1表示パネルに加えて第2表示パネルにも画像を表示することによる明白な奥行き表示を用いずに、遊技者に奥行き感を感じさせることができる。従って、両方のパネルに画像を表示する演出を特別な場合（例えば、一部の特定の変動パターンが選択された場合）にのみ実現する等して、そのような奥行き表示の稀少さを損なわずに、本構成の演出表示によって、遊技者は奥行き感を味わうことができる。

30

【2036】

なお、第2表示パネルに画像を表示させずに遊技者に第1表示パネルの画像をそのまま視認させるためには、第2表示パネルの全面が一様に制御されて、形ある画像が表示されていないことが好ましい。ここで、第2表示パネルにおいて色の明るさが、最大値の80%以上であることが好ましく、最大値の90%以上であることが特に好ましく、最大値（例えば、透明状態）であることが最も好ましい。

【2037】

[態様4]

態様2または態様3に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、

前記第1表示パネルに第1画像を表示させる第1画像表示手段と、

40

前記第1表示パネルに前記第1画像が表示された状態で、前記第2表示パネルに第2画像を表示させる第2画像表示手段と、

を有し、

前記表示制御手段は、前記背景表示手段と前記移動表示手段とによる画像表示を行う第1モードと、前記第1画像表示手段と前記第2画像表示手段とによる画像表示を行う第2モードと、を有する、

遊技機。

【2038】

この構成によれば、第1モードによる控えめな奥行き表示と、第2モードによる明白な

50

奥行き表示と、を使い分けることによって、多彩な奥行き感を生み出す演出が可能である。

【2039】

なお、第2モードによる演出表示（奥行き表示）としては、リーチ演出や大当たり遊技の最中の演出等の種々の演出表示を採用可能である。

【2040】

なお、遊技機としては、遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機を採用してもよい。そして、遊技機が、前記抽選の結果に基づいて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段を有し、前記表示制御手段は、前記抽選情報に基づいて、前記対象画像と前記背景画像との表示を実行するか否かを決定してもよい。

10

【2041】

なお、遊技者に付与される特典は、いわゆる大当たり遊技に限らず、種々の特典を採用可能である。同様に、所定の当たりは、遊技者に特典が付与される種々の当たりを採用可能である。例えば、所定の当たりが、いわゆる大当たり遊技が付与されるための当たりであってよい。また、所定の当たりが、いわゆる確変大当たりであってよい。

【2042】

抽選情報としては、抽選の結果に基づいて決まる種々の情報を採用可能であり、例えば、抽選結果が所定の当たりであるか否かを特定する情報を採用可能である。表示制御手段は、抽選結果が所定の当たりである場合には、ハズレである場合と比べて、高い確率で対象画像と背景画像との表示が実行されるように、その表示を実行するか否かを決定してよい。

20

【2043】

また、前記抽選情報決定手段は、前記抽選を行うごとに複数種類の変動パターンの中から一の変動パターンを前記抽選情報として選択する変動パターン選択手段を含んでもよい。そして、表示制御手段は、特定の変動パターンが選択された場合に、対象画像と背景画像との表示を実行してもよい。

【2044】

この構成によれば、対象画像と背景画像との表示の適切な頻度での実行が可能になるので、その演出をみることができ嬉しいという遊技者の楽しみを損なうことを抑制できる。

30

【2045】

なお、変動パターン選択手段は、特定変動パターンと同じ第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果が所定の当たりである信頼度が、第1種演出表示とは異なる第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果が所定の当たりである信頼度よりも高く（あるいは低く）なるように、変動パターンの選択を行ってよい。そして、表示制御手段は、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、対象画像と背景画像との表示を実行せずに、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、対象画像と背景画像との表示を実行してよい。ここで、信頼度としては、他の演出例で説明したパターン特定信頼度を採用すればよい。

40

【2046】

この構成によれば、抽選結果が所定の当たりである信頼度が高い（あるいは低い）第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、対象画像と背景画像との表示が実行され、信頼度が低い（あるいは高い）第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、対象画像と背景画像との表示が実行されないのので、対象画像と背景画像との表示の実現の有無によって、抽選結果が当たりである信頼度を示唆することができる。なお、第1種演出表示と第2種演出表示とのそれぞれとしては、他の演出例と同様に、図217～図221のテーブルで定められる複数種類の演出表示の中から適宜選択すれば

50

よい。

【2047】

なお、抽選によって複数種類の当たりのそれぞれの当落が決定される場合には、パターン特定信頼度として、一部の特定の当たりに当選する信頼度（例えば、大当たりAと大当たりBとのいずれかに当選する信頼度）を採用してもよい。

【2048】

以上の態様2～態様4に関する種々の構成と説明は、上述の態様1にも適用可能である。例えば、態様1の疑似奥行表示制御手段が、背景表示手段と、移動表示手段とを有していても良い。また、疑似奥行表示制御手段が、1面表示手段を有していても良い。また、第2表示パネルを透視困難に配色された領域と、第2表示パネルを透視容易に配色された領域とのそれぞれの説明も、上述の態様1の構成に適用可能である。

10

【2049】

以上、手前側の表示パネルに濃い色の部分（領域）と薄い色の部分（領域）とを表示する演出例（例えば、図440～図445に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【2050】

上記実施形態を、手前側の表示パネルに濃い色の部分（領域）と薄い色の部分（領域）とを表示する演出例（例えば、図446～図450に示す演出例）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

20

【2051】

[態様1]

遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、前記表示手段の表示内容を制御する表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記第1表示パネルに、前記第2表示パネルを透視容易に配色された領域と前記第2表示パネルを透視困難に配色された領域とを含むことによって遊技者の目のピントを前記第1表示パネルと前記第1表示パネルよりも奥側との間で行き来させる画像を表示する疑似奥行表示制御手段を、

30

を有する、遊技機。

【2052】

この構成によれば、透視困難に配色された領域は、遊技者から見て手前側の第1の表示パネル上に見える。一方、透視容易に配色された領域は、遊技者から見て第1表示パネルよりも奥側（例えば、第2表示パネル）に目のピントが合い得る。これらの結果、表示された画像が奥側に向かって奥行き感に溢れる態様で表示されているように見える。これらの結果、第2表示パネルの表示内容に依存することなく、奥行き感のある表現を実現できる。

40

【2053】

[態様2]

遊技機であって、

透過型の第1の表示パネルと、遊技者から見て前記第1の表示パネルの奥側に前記第1の表示パネルと所定の間隔をおいて配置された第2の表示パネルとを有する表示手段と、前記表示手段の表示内容を制御する表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記第1表示パネルの一部の領域に第1画像を表示する第1表示制御手段と、

前記第1の表示パネルにおける前記第1表示制御手段により第1画像が表示された領域とは異なる領域に、前記第2表示パネルを透視困難に配色された第1配色領域と前記第

50

2 表示パネルを透視容易に配色された第 2 配色領域とを含む第 2 画像を表示する第 2 表示制御手段と、

を有する、遊技機。

【2054】

この構成によれば、第 1 画像は、遊技者から見て手前側の第 1 の表示パネル上に見える。一方、第 2 画像に関しては、第 1 配色領域の部分は遊技者から見て手前側の第 1 の表示パネルに目のピントが合い、第 2 配色領域の部分は遊技者から見て第 1 表示パネルよりも奥側（例えば、第 2 表示パネル）に目のピントが合い得るので、第 2 画像は、第 1 画像よりも奥側に向かって奥行き感に溢れる態様で表示されているように見える。これらの結果、第 2 表示パネルの表示内容に依存することなく、奥行き感のある表現を実現できる。

10

【2055】

第 2 表示パネルを透視困難に配色された第 1 配色領域は、遊技者から見て、手前側の第 1 表示パネルを通して奥側の第 2 表示パネルを透視することが困難な状態に制御されているればよい（透視することが困難な色を表していればよい）。具体的には、第 1 表示パネルの或る領域において、第 1 表示パネルで制御可能な明るさ（光の透過率に相当する）がその最大の 50% 未満であれば、その領域は第 2 表示パネルを透視困難に配色されている、ということが出来る（例えば、第 1 表示パネルにおいて色の明るさが 0（最暗）から 255（最明）までの 256 段階で制御されている場合には、明るさが 128 未満であればよい）。例えば、図 446～図 448 の窓領域 ZBLA や図 450 の濃色領域 ZDA のように、濃い色を表す領域を採用してもよく、より黒に近い色や黒を表す領域を採用してもよい。なお、より効果的に奥行き感を生み出すためには、第 1 配色領域において、第 2 表示パネルの透視がより困難であることが好ましい。例えば、第 1 表示パネルで制御される明るさが、最大値の 20% 未満であることが特に好ましく、最大値の 10% 未満であることが最も好ましい。

20

【2056】

第 2 表示パネルを透視容易に配色された第 2 配色領域は、遊技者から見て、手前側の第 1 表示パネルを通して奥側の第 2 表示パネルを透視することが容易な状態に制御されているればよい（透視することが容易な色を表していればよい）。具体的には、第 1 表示パネルの或る領域において、第 1 表示パネルで制御可能な明るさ（光の透過率に相当する）がその最大の 50% 以上であれば、その領域は第 2 表示パネルを透視容易に配色されている、ということが出来る（例えば、第 1 表示パネルにおいて色の明るさが 0（最暗）から 255（最明）までの 256 段階で制御されている場合には、明るさが 128 以上であればよい）。例えば、図 446～図 448 の壁領域 ZBLB や図 450 の薄色領域 ZLA のように、透明状態 CLR、あるいは、透明よりも若干暗い薄い色を表す領域を採用可能である。なお、より効果的に奥行き感を生み出すためには、第 2 配色領域において、第 2 表示パネルの透視がより容易であることが好ましい。例えば、第 1 表示パネルで制御される明るさが、最大値の 80% 以上であることが特に好ましく、最大値の 90% 以上であることが最も好ましい。なお、第 1 表示パネル 1400a によって制御される明るさが最明であっても、奥側の第 2 表示パネル 1400b によって暗い色が表示されている場合には、表示パネル 1400a、1400b を通して実際に見える色は暗い色である。

30

40

【2057】

なお、第 1 画像としては、図 446～図 450 のような人物を表す人物画像 ZMA に限らず、他の任意の画像を採用可能である。例えば、魚や動物を表す画像であってもよく、図柄を表す画像であってもよい。いずれの場合も、第 1 画像は、透視困難に配色された領域を含むことが好ましい（透視容易な領域については、第 1 画像に含まれても良く、第 1 画像に含まれなくてもよい）。第 2 画像としても、図 446～図 449 のようなビルを表す画像や、図 450 のような空を表す画像に限らず、他の任意の画像を採用可能である。例えば、山や海を表す画像であってもよい。

【2058】

[態様 3]

50

態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 表示制御手段は、前記第 1 表示パネル内において前記第 1 画像を停止表示あるいは移動表示する手段であり、

前記第 2 表示制御手段は、前記第 1 表示パネル内において前記第 2 画像を前記第 1 画像よりも高速に移動表示する手段である、

遊技機。

【 2 0 5 9 】

この構成によれば、全体として第 1 の画像より奥側に存在するように見える第 2 画像が、第 1 画像よりも高速で移動表示されるので、第 2 画像が第 1 画像よりも奥側にあるように感じられる感覚を、より一層強くすることができる。その結果、第 1 画像と第 2 画像とを用いた奥行き感をより一層に強くすることができる。

10

【 2 0 6 0 】

[態様 4]

態様 2 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第 1 表示制御手段と前記第 2 表示制御手段とによって前記第 1 画像と前記第 2 画像とが前記第 1 表示パネルに表示されている状態で、前記第 2 表示パネルに第 3 画像を表示させて遊技者に前記第 2 画像の奥に前記第 3 画像を重ねて視認させる 2 面表示状態と、前記第 2 表示パネルに画像を表示させずに遊技者に前記第 2 画像をそのまま視認させる 1 面表示状態とをそれぞれ実現する表示切替手段を有する、

遊技機。

20

【 2 0 6 1 】

この構成によれば、第 2 画像よりも明確に奥側にあるように感じられる第 3 画像が表示されるので、遊技者は、最も手前側の第 1 画像よりも奥側に何か（ここでは第 3 画像）が表示され得ることを容易に認識できる。従って、1 面表示状態においても、第 2 画像が第 1 画像よりも奥行き感に溢れるように見えることの疑問が払拭されて、そのような奥行き感を確信を持って楽しむことができる。

【 2 0 6 2 】

なお、第 2 表示パネルに画像を表示させずに遊技者に前記第 2 画像をそのまま視認させるためには、第 2 表示パネルの全面が一様に制御されて、形ある画像が表示されていないことが好ましい。ここで、第 2 表示パネルにおいて色の明るさが、最大値の 80% 以上であることが好ましく、最大値の 90% 以上であることが特に好ましく、最大値（例えば、透明状態）であることが最も好ましい。

30

【 2 0 6 3 】

なお、遊技機としては、遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段とを有し、前記抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する遊技機を採用してもよい。そして、遊技機が、前記抽選の結果に基づいて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段を有し、前記表示制御手段は、前記抽選情報に基づいて、前記第 1 画像と前記第 2 画像との表示を実行するか否かを決定してもよい。

40

【 2 0 6 4 】

なお、遊技者に付与される特典は、いわゆる大当たり遊技に限らず、種々の特典を採用可能である。同様に、所定の当たりは、遊技者に特典が付与される種々の当たりを採用可能である。例えば、所定の当たりが、いわゆる大当たり遊技が付与されるための当たりであってよい。また、所定の当たりが、いわゆる確変大当たりであってもよい。

【 2 0 6 5 】

抽選情報としては、抽選の結果に基づいて決まる種々の情報を採用可能であり、例えば、抽選結果が所定の当たりであるか否かを特定する情報を採用可能である。表示制御手段は、抽選結果が所定の当たりである場合には、ハズレである場合と比べて、高い確率で第 1 画像と第 2 画像との表示が実行されるように、その表示を実行するか否かを決定してよ

50

い。

【2066】

また、前記抽選情報決定手段は、前記抽選を行うごとに複数種類の変動パターンの中から一の変動パターンを前記抽選情報として選択する変動パターン選択手段を含んでもよい。そして、表示制御手段は、特定の変動パターンが選択された場合に、第1画像と第2画像との表示を実行してもよい。

【2067】

この構成によれば、第1画像と第2画像との表示の適切な頻度での実行が可能になるので、その演出をみることができ嬉しいという遊技者の楽しみを損なうことを抑制できる。

10

【2068】

なお、変動パターン選択手段は、特定変動パターンと同じ第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果が所定の当たりである信頼度が、第1種演出表示とは異なる第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合の抽選結果が所定の当たりである信頼度よりも高くなるように、変動パターンの選択を行ってよい。そして、表示制御手段は、第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、第1画像と第2画像との表示を実行せずに、第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、第1画像と第2画像との表示を実行してよい。ここで、信頼度としては、他の演出例で説明したパターン特定信頼度を採用すればよい。

【2069】

この構成によれば、抽選結果が所定の当たりである信頼度が高い第1種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合に、第1画像と第2画像との表示が実行され、信頼度が低い第2種演出表示を規定する変動パターンが選択された場合には、第1画像と第2画像との表示が実行されないのので、第1画像と第2画像との表示の実現の有無が、抽選結果が当たりである信頼度とリンクしている。その結果、魅力的な演出を見ることの嬉しさが、信頼度の高さと一致するので、遊技者の当たりへの期待感を損ねずに、魅力的な演出表示を実現することができる。なお、第1種演出表示と第2種演出表示とのそれぞれとしては、他の演出例と同様に、図217～図221のテーブルで定められる複数種類の演出表示の中から適宜選択すればよい。

20

【2070】

なお、抽選によって複数種類の当たりのそれぞれの当落が決定される場合には、パターン特定信頼度として、一部の特定の当たりに当選する信頼度（例えば、大当たりAと大当たりBとのいずれかに当選する信頼度）を採用してもよい。

30

【2071】

以上の態様2～態様4に関する種々の構成と説明は、上述の態様1にも適用可能である。例えば、態様1の疑似奥行表示制御手段が、第1表示制御手段と、第2表示制御手段とを有していてもよい。また、疑似奥行表示制御手段が、表示切替手段を有していてもよい。また、第2表示パネルを透視困難に配色された領域と、第2表示パネルを透視容易に配色された領域とのそれぞれの説明も、上述の態様1の構成に適用可能である。

【2072】

以上、手前側の表示パネルに濃い色の部分（領域）と薄い色の部分（領域）とを表示する演出例（例えば、図446～図450に示す演出例）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

40

【2073】

上記実施形態を、「表示制御手段が、表示パネル1400aに加えて、その奥側に所定間隔において配置された表示パネル1400bにも画像を表示する演出を実現する」という観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【2074】

50

[態様 1]

遊技機であって、

画像を表示可能な表示手段と、

前記表示手段を制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、前記表示手段に正面画像を表示しつつ、さらに、前記後方表示手段にも後方画像を表示する演出表示を実行する演出手段を有し、

10

前記表示制御手段は、

前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

20

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

30

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらずに、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段に表示されるべき前記正面画像を表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき前記後方画像を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

40

前記演出手段として機能する、

遊技機。

【 2075 】

この構成によれば、表示手段に正面画像が表示されつつ、後方表示手段にも後方画像が表示されるので、1枚の表示手段では実現することができない奥行感を表現することがで

50

きる。また、選択出力モジュールは、同時に表示すべき画像を表す第1画像データと第2画像データの両方が記憶手段に記憶された状態になって初めて、それらの画像データを表示手段と後方表示手段に出力する。その結果、表示手段と後方表示手段との間の画像表示のタイミングのズレを抑制することができる。以上により、表示手段と後方表示手段とを用いた効果的な演出を適切に実現することができるので、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【2076】

例えば、図193、図194や図198、図199に示す実施形態では、VDP4150c(図191)は、第1パネルLCD1用の画像データ(第1画像データ)と第2パネルLCD2用の画像データ(第2画像データ)とを交互に出力する。画像分割モジュール4150fによって受信された第1パネルLCD1用の画像データは、SDRAM4150gに一時的に記憶される。受信された第2パネルLCD2用の画像データも、SDRAM4150gに一時的に記憶される。なお、第1パネルLCD1用の画像データの記憶装置が、第2パネルLCD2用の画像データの記憶装置とは別の記憶装置で構成されていてもよい。この場合も、それらの記憶装置の全体が、記憶手段に相当すると考えることができる。また、画像信号分割ロジック4150fbと出力制御部4150fdとは、協働して、SDRAM4150gに記憶された画像データから第1パネルLCD1用の画像データを選択して、第1パネルLCD1に出力し、また、SDRAM4150gに記憶された画像データから第2パネルLCD2用の画像データを選択して、第2パネルLCD2に出力する。ここで、図194や図199に示すように、第1パネルLCD1用の画像データと第2パネルLCD2用の画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、各画像データが出力される。上記実施形態では、画像分割モジュール4150fは、第1画像データと第2画像データとの両方の受信の完了と同時、あるいは、その完了の後の所定のタイミングで画像データを出力するように予め構成されている。

【2077】

上記態様1における演出手段として、本明細書で説明されている種々の演出例を実現する手段を採用することができる。例えば、図374~図382に示す演出例を実現する手段を態様1の演出手段として採用してもよい。そのような観点から上記実施形態を見ることによって、上記実施形態は、以下のような利点を有する。

第1パネルLCD1と第2パネルLCD2とのそれぞれに群が表示されるので、1枚の表示パネルでは実現することができない奥行感と、格別に賑わった雰囲気とを作り出すことができる。

また、遊技者からは、第1パネルLCD1に表示された画像と第2パネルLCD2に表示された画像とが、視線を移動させずに同時に見える。従って、第1パネルLCD1における画像表示と、第2パネルLCD2における画像表示との間の表示タイミングのズレが大きいと、そのズレが遊技者に認識されてしまい、せっかくの演出が台無しになってしまう。例えば、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2との双方に同時に群が表示される演出がある。ここで、第2パネルLCD2の画像表示に遅延が生じて、第1パネルLCD1の群表示が終了した後に第2パネルLCD2の群表示が行われたと仮定すると、そのような演出を見た遊技者の印象は、1枚の表示パネルで群を表示した場合と同程度になってしまうかねない。

そこで、そのような演出を実現するためには、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2との2つのパネルの間の表示タイミングのズレを抑制することが好ましい。このような表示タイミングのズレを、簡単な構成で抑制するために、上記実施形態は従来には無い構成を有している。

VDP4150cとしては、第1パネルLCD1のための画像データと第2パネルLCD2のための画像データとを交互に出力するものが採用されている。これにより、VDP4150cとして、1枚の表示パネルを駆動することを想定して作成された装置(モジュール)を利用することができる。その結果、VDP4150cとしては、演出に要する画像データを生成可能なものを幅広い候補の中から選択することができる。

さらに、画像分割モジュール4150fは、同時に表示すべき画像を表す第1画像データ(第1パネルLCD1用の画像データ)と第2画像データ(第2パネルLCD2用の画像データ)の両方の受信が完了した状態になって初めて、それらの画像データを第1パネルLCD1と第2パネルLCD2に出力する。その結果、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2との間のタイミングのズレを抑制することができる。

以上により、第1パネルLCD1と第2パネルLCD2とを用いた効果的な演出を適切に実現することができるので、遊技者の遊技意欲の減退を抑制することができる。

【2078】

なお、図374～図382に示す演出例を実現するという観点から得られる態様(例えば、本明細書で説明されている態様)に、上記態様1を適用することによって、以下の様な態様(技術思想)を抽出することができる。

[態様2]

遊技機であって、

遊技球が所定領域を通過したことを検出する検出手段と、

前記検出手段による遊技球の検出に基づいて取得された乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、

画像を表示可能な表示手段と、

前記抽選情報に応じて複数の絵柄を前記表示手段に変動表示可能な変動表示制御手段を少なくとも有する表示制御手段と、

前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、

前記変動表示制御手段により前記表示手段の所定の大きさの領域に前記絵柄を変動表示させられた後に、少なくとも当該表示手段の前記所定の大きさの領域をほぼ覆う程度分に、複数のアイテムによって形成されたアイテム群により群表示する群演出表示制御手段を有し、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに遊技者から見て前記表示手段の奥側には、所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記群演出表示制御手段は、

前記表示手段に前記アイテム群を表示しつつも、当該表示手段の後方に配置された後方表示手段に、複数の後方アイテムによって形成された後方アイテム群を視認可能に群表示することで多重群演出を行い得る多重群演出表示手段を有し、

前記表示制御手段は、

前記抽選情報決定手段によって決定された前記抽選情報に応じて、前記表示手段に表示される画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示される画像を表す画像データを生成する1つの画像データ生成モジュールと、

前記1つの画像データ生成モジュールによって生成された画像データを、前記1つの画像データ生成モジュールから受信して、前記表示手段のための画像データを前記表示手段に出力し、前記後方表示手段のための画像データを前記後方表示手段に出力する選択出力モジュールと、

を有し、

前記1つの画像データ生成モジュールは、前記生成した画像データを、同期信号と共に出力する出力手段を含み、

前記選択出力モジュールは、

前記同期信号に同期して前記出力手段からの前記画像データを受信するデータ受信手段と、

前記受信した画像データを一時的に記憶する記憶手段と、

10

20

30

40

50

前記表示手段と前記後方表示手段との各々に適した複数種類の同期信号を出力する同期信号出力手段と、

前記記憶手段に記憶された画像データから前記表示手段のための画像データを選択して、前記表示手段に適した前記同期信号に同期して前記表示手段に出力し、前記記憶手段に記憶された画像データから前記後方表示手段のための画像データを選択して、前記後方表示手段に適した前記同期信号に同期して前記後方表示手段に出力する、画像データ出力手段と、

を備え、

前記1つの画像データ生成モジュール及び前記選択出力モジュールは、

前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段が、前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとを交互に出力し、

前記選択出力モジュールの前記画像データ出力手段が、前記1つの画像データ生成モジュールの前記出力手段からは前記表示手段のための画像データと前記後方表示手段のための画像データとが交互に出力されるにも拘わらず、前記表示手段と前記後方表示手段とに同時に表示されるべき画像をそれぞれ表す第1画像データと第2画像データであって、前記表示手段に表示されるべき前記アイテム群を表す第1画像データと、前記後方表示手段に表示されるべき後方アイテム群を表す第2画像データとのうちの一方のみの受信が完了した状態では、前記記憶された一方の画像データの出力を保留し、前記第1画像データと前記第2画像データとの両方の受信が完了した状態になって初めて、前記第1画像データを前記表示手段に出力し、前記第2画像データを前記後方表示手段に出力することによって、

前記群演出表示制御手段及び前記多重群演出表示手段として機能する、遊技機。

この態様2も、上記態様1と同様の効果を得ることができる。

【2079】

なお、上記態様1は、図374～図382に示す演出例を実現するという観点から得られる態様（例えば、本明細書で説明されている態様）に限らず、他の演出例を実現するという観点から得られる種々の態様に適用可能である。例えば、図257～図274に示す切り抜きスベリ演出、図275～図317に示す第1特殊モード演出、第2特殊モード演出、第3特殊モード演出、図318～図329に示す画面カット予告、図330～図359に示すステップアップ予告、図360～図373に示すリーチ選択演出、図374～図382に示す群を用いた演出、図383～図390に示す画像の表示を一方の表示パネルと他方の表示パネルとの間で移動させる演出、図391～図401に示す両面リーチ例、図402～図413に示す画像を浮遊しているように見せる演出、図414～図426に示す変動中昇格演出、図427～図439に示す特殊演出などに、上記態様1を適用してもよい。

【2080】

以上、「表示制御手段が、表示パネル1400aに加えて、その奥側に所定間隔をおいて配置された表示パネル1400bにも画像を表示する演出を実現する」という観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【2081】

上記実施形態を、画像データの生成完了が遅れた場合には、その画像データの生成を優先して、時系列の順番が後の画像データの生成をキャンセルするという処理（例えば、図451、図453の処理）を実行するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【2082】

[態様1]

10

20

30

40

50

遊技機であって、
乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果に応じて決まる情報である抽選情報を決定する抽選情報決定手段と、
画像を表示可能な表示手段と、前記抽選情報を利用して前記表示手段を制御する表示制御手段と、
前記抽選による抽選結果が予め定められた確率で当選する所定の当たりである場合には、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、
を備え、
前記表示制御手段は、

前記表示手段に表示すべきフレーム画像を表す画像データを生成する画像データ生成モジュールと、 10

前記抽選情報に応じて決まるフレーム画像を時系列の順番に前記表示手段に表示させるために、前記フレーム画像を表す画像データを生成するためのコマンドを周期的に前記画像データ生成モジュールに供給して前記画像データ生成モジュールに周期的に画像データを生成させるコマンド供給モジュールと、
を含み、

前記コマンド供給モジュールは、周期的に行われる前記コマンドの供給において、

先に供給したコマンドである先コマンドに応じた画像データの生成完了通知を、前記先コマンドのための1周期に含まれる所定期間内に前記画像データ生成モジュールから受信した場合には、次の周期で次のコマンドを前記画像データ生成モジュールに供給し、 20

前記生成完了通知を前記所定時間内に受信しない場合には、次の周期でのコマンド供給をやめることによって、前記先コマンドに応じた画像データである先画像データの生成を前記画像データ生成モジュールに継続させて前記先画像データの生成を完了させ、前記先コマンドよりも後のコマンドの一部をキャンセルすることによって、前記キャンセルされたコマンドに続くコマンドを、前記先コマンドに対応する前記生成完了通知を前記所定時間内に受信した場合と同じ周期において供給する、

遊技機。

【2083】

この構成によれば、画像データの生成完了が遅れた場合には、その画像データの生成が完了するように次の周期でのコマンドの供給がやめられて、その代わりに後のコマンドの一部がキャンセルされて、キャンセルされたコマンドに続くコマンドがキャンセルの無い場合と同じ周期で供給されるので、画像データの生成に長い時間を要するような複雑な画像を用いた演出を実現する場合に、画像データ生成の中断が連続することによって表示画像が更新されずに止まって見える可能性を大幅に低減できる。これにより、遊技者の遊技意欲が減退することを抑制することが可能となる。 30

【2084】

なお、コマンド供給モジュールによってキャンセルされるコマンドは、先コマンドの次のコマンドでもよく、より後のコマンドでもよい。また、上述の実施形態では表示パネルを2枚用いているが、上記態様1は、1枚の表示パネルを用いる遊技機として構成することもできる。この場合も、図451に示す動作態様と同様に、生成コマンドの供給と画像データの生成・出力とを行えばよい。 40

【2085】

なお、遊技者に付与される特典は、いわゆる大当たり遊技に限らず、種々の特典を採用可能である。同様に、所定の当たりは、遊技者に特典が付与される種々の当たりを採用可能である。例えば、所定の当たりが、いわゆる大当たり遊技が付与されるための当たりであってよい。また、所定の当たりが、いわゆる確変大当たりであってもよい。

【2086】

また、抽選情報としては、抽選の結果に基づいて決まる種々の情報を採用可能であり、例えば、変動パターンを特定する情報や、抽選結果が所定の当たりであるか否かを特定する情報を採用可能である。 50

【 2087 】

[態様 2]

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、前記表示手段に画像である正面画像を表示しつつ、さらに、前記後方表示手段にも画像である後方画像を表示する演出表示を実行する演出手段を有し、

前記画像データ生成モジュールは、前記表示手段に表示されるフレーム画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示されるフレーム画像を表す画像データを生成する 1 つのモジュールであり、

前記コマンド供給モジュールは、前記表示手段のための第 1 画像データと前記後方表示手段のための第 2 画像データとが時系列の順番に交互に生成されるように、前記第 1 画像データのための第 1 コマンドと前記第 2 画像データのための第 2 コマンドとを交互に前記画像データ生成モジュールに供給し、

前記コマンド供給モジュールは、さらに、前記表示手段と前記後方表示手段とによって同時に表示されるべき前記第 1 画像データと前記第 2 画像データとのペアである同時ペアの少なくとも一方の画像データの生成完了通知を、前記一方の画像データのための 1 周期分の前記所定時間内に前記画像データ生成モジュールから受信しない場合には、時系列の順番が前記同時ペアよりも後の同時ペアのための前記第 1 コマンドと前記第 2 コマンドとをキャンセルする、

遊技機。

【 2088 】

この構成によれば、画像データ生成モジュールは、表示手段のための画像データと後方表示手段のための画像データとを交互に生成する場合に、適切に、画像データの生成に長い時間を要するような複雑な画像を用いた演出を実現することができる。その結果、遊技者の遊技意欲が減退することを抑制することが可能となる。

【 2089 】

[態様 3]

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、透過型の表示手段であり、

前記遊技機は、さらに、遊技者から見て前記表示手段の奥側に所定間隔をおいて配置された後方表示手段を備えており、

前記表示制御手段は、前記表示手段に画像である正面画像を表示しつつ、さらに、前記後方表示手段にも画像である後方画像を表示する演出表示を実行する演出手段を有し、

前記画像データ生成モジュールは、前記表示手段に表示されるフレーム画像を表す画像データに加えて、前記後方表示手段に表示されるフレーム画像を表す画像データを生成する 1 つのモジュールであり、

前記コマンド供給モジュールは、前記表示手段のための第 1 画像データと前記後方表示手段のための第 2 画像データとを含む合成画像データであって、前記表示手段と前記後方表示手段とによって同時に表示されるべき前記第 1 画像データと前記第 2 画像データとを含む合成画像データが、1 枚分の画像データとして生成されるように、前記合成画像データを生成するためのコマンドを前記画像データ生成モジュールに供給する、

遊技機。

【 2090 】

この構成によれば、画像データ生成モジュールが、表示手段のための画像データと後方表示手段のための画像データとを含む合成画像データを生成する場合に、適切に、画像データの生成に長い時間を要するような複雑な画像を用いた演出を実現することができる。その結果、遊技者の遊技意欲が減退することを抑制することが可能となる。

【 2091 】

以上、画像データの生成完了が遅れた場合には、その画像データの生成を優先して、時系列の順番が後の画像データの生成をキャンセルするという処理（例えば、図451、図453の処理）を実行するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、種々の演出例（あるいは、種々の演出例を実現するという観点から抽出される態様）や、他の観点から抽出される態様に適用してもよい。例えば、表示制御手段は、本明細書で説明されている演出例を実現するための手段（演出手段と呼ぶ）を含んでよい。演出手段としては、その演出例を実現するという観点から抽出される態様の手段を採用可能である。例えば、群を用いた演出例（例えば、図374～図382に示す演出例）を実現するという観点から抽出される態様における「群演出表示制御手段」及び「多重群演出表示手段」が、演出手段として挙げられる。ここで、コマンド供給モジュールと画像データ生成モジュールとは、上述の態様1、態様2、態様3のように処理を実行することによって、演出手段の少なくとも一部として機能すると考えることができる。

【2092】

上記実施形態を、連動演出処理（例えば、図459～図462）を実現するという観点から見ることによって、以下のような態様（技術思想）を抽出することができる。

【2093】

[態様1]

遊技機であって、
 取得条件が満たされた場合に取得される乱数を用いて抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選の結果が、当たりの場合に、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段と、
 前記遊技機を制御する制御手段と、
 演出画像を表示し、表示演出を実行可能な表示手段と、
 前記制御手段から送信される演出コマンドを解析して、前記表示手段を制御する表示制御手段と、
 前記表示手段とは異なる手段であって、前記表示演出を補助する補助演出を実行可能な演出補助手段と、を備え、
 前記制御手段は、
 前記抽選を行うごとに、複数種類のパターンの中から、一の演出表示パターン及び当該演出表示パターンと対応する一の演出補助パターンを決定する演出パターン決定手段と、
 前記演出パターン決定手段が決定した前記演出表示パターンを構成する演出コマンドを含む演出コマンド群を、前記表示制御手段に送信可能なコマンド送信手段と、を備え、
 前記コマンド送信手段は、
 前記演出パターン決定手段が第1演出表示パターンを決定した場合において、第1演出コマンド群を前記表示制御手段に送信し、
 前記制御手段は、
 前記演出パターン決定手段が前記第1演出表示パターンを決定した場合に、当該決定から、前記コマンド送信手段が前記第1演出コマンド群の送信を開始してから前記表示制御手段が前記第1演出コマンド群を受信して解析し終わるまでの期間に基づいて決まる第1時間経過後、前記演出補助手段に対して、前記第1演出表示パターンに対応付けられた第1演出補助パターンに基づいて、前記補助演出を開始させる制御を行い、
 前記表示制御手段は、
 前記コマンド送信手段から送信されてきた前記第1演出コマンド群の解析を終えると、前記第1演出コマンド群によって構成される前記第1演出表示パターンに基づいて、前記表示手段を制御し、前記表示演出を開始させる、
 遊技機。

【2094】

上記構成の遊技機によれば、コマンド送信手段が送信する演出コマンド数が幾つであっても、補助演出の開始タイミングを、表示演出の開始タイミングにほぼ合うようにするこ

10

20

30

40

50

とができる。従って、表示演出と補助演出との間にずれが生じることを抑制することができ、調和性豊かな遊技演出を提供することができ、遊技者が遊技意欲を損なうことを抑制することができる。

なお、「補助演出を開始させる」とは、遊技者が視認可能な態様で補助演出を行うことをいう。

【2095】

[態様2]

遊技機であって、

取得条件が満たされた場合に取得される乱数を用いて当落抽選を行う抽選手段と、

前記抽選の結果が、当たりの場合に、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段と、

前記遊技機を制御する制御手段と、

演出画像を表示し、表示演出を実行可能な表示手段と、

前記制御手段から送信される演出コマンドを解析して、前記表示手段を制御する表示制御手段と、

前記表示手段とは異なる手段であって、前記表示演出を補助する補助演出を実行可能な演出補助手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記抽選を行うごとに、複数種類のパターンの中から、一の演出表示パターン及び当該演出表示パターンと対応する一の演出補助パターンを選択する演出パターン決定手段と、

前記演出パターン決定手段が選択した前記演出表示パターンを構成する演出コマンドを含む演出コマンド群を、前記表示制御手段に送信可能なコマンド送信手段と、を備え、

前記コマンド送信手段は、

前記演出パターン決定手段が第1演出表示パターンを選択した場合に第1演出コマンド群を送信する場合において、前記第1演出表示パターンを構成する第1演出コマンドの数が、予め決められた規定数（前記演出表示パターン選択手段によって選択され得る前記演出表示パターンのうち、構成する演出コマンドが最も多い前記演出表示パターンにおける演出コマンドの数）よりも少ない場合には、前記第1演出コマンド群におけるコマンド数が前記規定数となるように、前記第1演出コマンド群に前記第1演出表示パターンに影響を与えないダミーコマンドを含ませて、当該第1演出コマンド群を前記表示制御手段に送信し、

前記制御手段は、

前記演出パターン決定手段が前記第1演出表示パターンを決定した場合に、当該決定から、前記規定数に基づいて予め決定される第2時間（前記コマンド送信手段が前記第1演出コマンド群の送信を開始してから、前記表示制御手段が前記第1演出コマンド群における前記規定数のコマンドを受信してすべてのコマンドの解析を終了するまでの時間）に基づいて予め決定される時間）経過後、前記演出補助手段に対して、前記第1演出表示パターンに対応づけられた第1演出補助パターンに基づいて、前記補助演出を開始させる制御を行い、

前記表示制御手段は、

前記コマンド送信手段から送信されてきた前記第1演出コマンド群の解析を終えると、前記第1演出コマンド群によって構成される前記第1演出表示パターンに基づいて、前記表示手段を制御し、前記表示演出を開始させる、

遊技機。

【2096】

上記構成の遊技機によれば、コマンド送信手段が送信する演出コマンド数が幾つであっても、補助演出の開始タイミングを、表示演出の開始タイミングにほぼ合うようにすることができる。従って、表示演出と補助演出との間にずれが生じることを抑制することができ、調和性豊かな遊技演出を提供することができ、遊技者が遊技意欲を損なうことを抑制することができる。

【2097】

10

20

30

40

50

[態様 3]

態様 2 に記載の遊技機であって、
前記演出補助手段は、
音の発生、ランプの作動、または、役物の作動によって、前記補助演出を実行する機能を有し、
前記制御手段は、
前記第 2 時間経過後、前記演出補助手段に対して、前記第 1 演出補助パターンに基づいて、前記音を発生、前記ランプを作動、または、前記役物を作動させて、前記補助演出を開始させる、
遊技機。

10

【 2098 】

このようにすれば、興趣性が高い補助演出を実行することができ、遊技者が遊技意欲を損なうことを抑制することができる。

【 2099 】

[態様 4]

態様 2 または態様 3 に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記遊技機の制御を主に司るメイン制御手段と、
前記メイン制御手段からの指示を基に前記表示制御手段の制御を行うサブ制御手段と、
を含み、
前記メイン制御手段及び前記サブ制御手段は、前記演出パターン決定手段の機能を有し、
前記サブ制御手段は、前記コマンド送信手段の機能を有する、
遊技機。

20

このようにすれば、セキュリティの高い遊技機を提供することができる。

【 2100 】

[態様 5]

態様 2 ないし態様 4 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第 1 演出表示パターンと前記第 1 演出補助パターンにおいて、前記第 1 演出表示パターンに基づく前記表示演出が表示制御手段によって実行される長さ、前記第 1 演出補助パターンに基づく前記補助演出が前記演出補助手段によって実行される長さとは、ほぼ同じである、
遊技機。

30

【 2101 】

このようにすれば、表示演出と補助演出とを調和させることが可能となり、調和性豊かな遊技演出を提供することができる。

【 2102 】

[態様 6]

態様 2 ないし態様 5 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段とは異なる手段であって、図柄を変動表示可能であり、前記抽選手段による前記抽選の結果が、前記当たりの場合には、前記特典付与手段によって前記特典の付与がなされることを示す第 1 図柄を表示し、前記抽選手段による前記抽選の結果が、ハズレの場合には、前記特典付与手段による前記特典の付与がなされないことを示す第 2 図柄を表示し、前記抽選手段による前記抽選の結果の当落を報知可能な図柄表示手段を備え、
前記制御手段は、

40

(1) 前記演出パターン決定手段が第 1 演出表示パターンを選択した場合において、前記図柄表示手段を制御して、前記図柄の変動表示を行うと共に、前記コマンド送信手段に、前記第 1 演出コマンド群を送信させ、(2) 第 3 時間経過後、前記図柄表示手段に前記抽選の結果の当落を報知させると共に、前記表示制御手段に、前記第 1 演出表示パターンに基づく表示制御を終了させ、

50

前記遊技機において、

前記第1演出表示パターンの実行時間と、前記コマンド送信手段が前記第1演出コマンド群の送信開始から、前記表示制御手段における前記第1演出コマンド群の解析終了までにかかる通信時間との和と、前記第3時間とは、ほぼ同じ長さである、

遊技機。

【2103】

このようにすれば、特別図柄の変動停止タイミング、表示演出の終了タイミング、及び、補助演出の終了タイミングをほぼ一致させることが可能となる。従って、調和性の高い遊技演出を提供することができ、遊技者が遊技意欲を損なうことを抑制することができる。

10

【2104】

以上、連動演出処理（例えば、図459～図462）を実現するという観点から抽出された態様について説明したが、この観点からは、これらの態様に限らず、他の種々の態様を抽出可能である。また、抽出された態様あるいは態様の一部の構成は、他の演出例（あるいは、他の演出例を実現するという観点から抽出される態様）に適用してもよい。

【2105】

以上、種々の観点から抽出される態様（技術思想）について説明したが、遊技機の態様としては、上述の各態様に限られるものではなく、種々の態様を採用可能である。例えば、上述した複数の態様から選択された任意の複数の態様を組み合わせ得られる態様を採用してもよい。また、或る態様の一部の構成を、他の態様に組み込んでも良い。例えば、図318～図329の演出例で説明したようなグラデーションを、図366、図386または図392～図397といった他の演出例に適用してもよい。このような或る態様の一部の構成の他の態様への適用は、任意の態様の組み合わせの間で行ってよい。

20

【2106】

[グラデーションの態様]

既述の実施形態では、第1表示パネル1400a（前面表示パネル）及び第2表示パネル1400b（後面表示パネル）に各々表示する前面及び後面映像の表示態様の制御について詳細に触れていないが、以下の実施形態では、この部分について触れる。

【2107】

既述のように液晶表示装置1400は、前面映像を表示する透過型の第1表示パネル1400aを備えるとともに、遊技者から見た場合に第1表示パネル1400aの背面側に配置されており後面映像を表示する第2表示パネル1400bを備えている。これら第1及び第2表示パネル1400a、1400bは、液晶制御MPU4150aの制御によって、表示動作が制御されている。この液晶制御MPU4150aは、既述の画像データに基づいて、これら第1及び第2表示パネル1400a、1400bを制御する。なお、既述の実施形態では、画像データが階調値データを含む一例が挙げられており、この階調値データが、例えば、各画素の赤（R）、緑（G）及び青（B）色の階調値を表しているものとされている。以下、具体的に表示態様の例を挙げて説明する。

30

【2108】

図463は、液晶表示装置1400を正面から見た様子の一例を示す正面図である。このように正面から見た場合、液晶表示装置1400の表示領域には、例えば、星を模した絵柄（以下「星絵柄」という）の周囲に外側から内側に向けて濃淡が変化する態様の一連のグラデーションが表示されているとともに、当該一連のグラデーションが収束する位置に星絵柄が表示されている。

40

【2109】

本実施形態では、既述の周辺基板4010（演出制御基板）に搭載された液晶制御MPU4150aが、既述の大当たり抽選とともに実行された演出抽選の結果に基づいて、第1表示パネル1400aに前面映像の少なくとも一部としてグラデーション（以下「前面グラデーション」という）1401を表示させるとともに、第2表示パネル1400bに後面映像の少なくとも一部としてグラデーション（以下「後面グラデーション」という）

50

1402を表示させる。

【2110】

ここで、本実施形態では、液晶制御MPU4150aが、上記演出抽選の結果に応じて、一連のグラデーションの収束位置に対応する第2表示パネル1400bの表示領域の位置に、特定絵柄の一例としての星絵柄を含む後面映像を表示させている。このようにすると、上述した一連のグラデーション1403との位置関係により、遊技者の目には星絵柄が浮いているように結像するため、遊技者はさらに奥行き感を得ることができる。

【2111】

図464は、液晶表示装置1400に搭載された第1表示パネル1400a及び第2表示パネル1400bの各表示内容の一例を示す斜視図である。

10

【2112】

本実施形態では、液晶制御MPU4150aが、前面グラデーションとして第1表示パネル1400aに一連のグラデーション1403の大部分を表示させるとともに、後面グラデーションとして第2表示パネル1400bに一連のグラデーション1403の一部を表示させる。また、液晶制御MPU4150aは、第1表示パネル1400aに前面グラデーション1401を表示させるのと同時に、第2表示パネル1400bに後面グラデーション1402を表示させている。

【2113】

これにより、遊技者の目には、第1表示パネル1400aの前面グラデーション1401及び第2表示パネル1400bの後面グラデーション1402による一連のグラデーション1403が結像される。すると、遊技者は、このような一連のグラデーション1403を視認することにより、液晶表示装置1400の表示領域に垂直な方向に奥行き感を得ることができる。このような構成によれば、遊技者への視覚的な圧迫感を抑制できるため、長時間の遊技でも遊技者にストレスを感じにくくさせることができ、稼働率の向上を図ることができる。

20

【2114】

図465は、図463に示す態様のグラデーションを仮想的にイメージ化した場合における仮想側面図である。本実施形態では、実際には、第1表示パネル1400aにグラデーションが施されているものの、遊技者の目には、図示のように、第1表示パネル1400aから第2表示パネル1400bに向けて、前面グラデーション1401及び後面グラデーション1402によって視覚的に構成されるトンネル形状のグラデーション(上記一連のグラデーションに相当)の表示態様として認識されるようになる。

30

【2115】

従って、遊技者の目には、第1表示パネル1400aと第2表示パネル1400bとがトンネル状のグラデーションによってあたかも繋がっているかのように視認される。このため、遊技者は、このトンネル状のグラデーションの内周面に沿って広がる仮想的な空間を体感することができ、第1表示パネル1400aから第2表示パネル1400bに向けて広い奥行き感を感じるようになる。

【2116】

[特定絵柄に関する態様の第1変形例]

40

図466及び図467は、それぞれ、特定絵柄の一例としての星絵柄1404に関する表示態様の第1変形例を示す正面図及び斜視図である。なお、図466に示す星絵柄1404の引き出し線は、星絵柄1404の内側を指し示している。

【2117】

また、液晶制御MPU4150aは、第2表示パネル1400bに、その星絵柄1404の周囲にグラデーション(以下、「絵柄後面グラデーション」という)1406を表示させている。このようにすると、第2表示パネル1400bの星絵柄1404の周囲に遠近感が生じて、遊技者は星絵柄1404が立体的に視認できるようになり、遊技者がさらに奥行き感が増したように感じるようになる。また、このようにすると、遊技者は、第2表示パネル1400bの奥行き方向における位置を基準としてその奥行き方向における星

50

絵柄 1404 の位置を視覚的に把握するため、この星絵柄 1404 の意外な位置に驚きを感じ、遊技者の興味が尽きにくくなる。

【2118】

さらに液晶制御 MPU 4150 a は、第 1 表示パネル 1400 a に、星絵柄 1404 の周囲に、上述した絵柄後面グラデーション 1406 に連続する態様で、別のグラデーション（以下「絵柄前面グラデーション」という）1405 を表示させるようにする。このようにすると、図 466 に示すように第 2 表示パネル 1400 b から第 1 表示パネル 1400 a へと連続する絵柄前面及び絵柄後面グラデーション 1405, 1406 によって、遊技者は、星絵柄の周囲に視覚的にさらに奥行き感を得ることができる。

【2119】

また、液晶制御 MPU 4150 a は、第 1 表示パネル 1400 a 又は第 2 表示パネル 1400 b の少なくとも一方に特定絵柄 1404 を表示させるとともに、第 1 表示パネル 1400 a に、その特定絵柄 1404 の周囲に対応する位置に絵柄前面グラデーション 1405 を表示させ、かつ、第 2 表示パネル 1400 b に、その絵柄前面グラデーション 1405 に連続するように特定絵柄 1404 の周囲に対応する位置に絵柄後面グラデーション 1406 を表示させている。これにより、液晶制御 MPU 4150 a は、絵柄前面及び絵柄後面グラデーション 1405, 1406 の視覚上の合成によって、第 1 表示パネル 1400 a と第 2 表示パネル 1400 b との間に特定絵柄 1404 を結像させる。このようにすると、遊技者の目には、第 1 表示パネル 1400 a の絵柄前面グラデーション 1405 及び第 2 表示パネル 1400 b の絵柄後面グラデーション 1406 によって連続する絵柄グラデーションが結像される。すると、遊技者は、このような一連の絵柄グラデーションを視認することにより、液晶表示装置 1400 の表示領域に垂直な方向に沿って第 1 表示パネル 1400 a と第 2 表示パネル 1400 b との間の位置に星絵柄 1404 を視認することができる。従って、液晶表示装置 1400 に表示された星絵柄 1404 の奥行き方向における位置に意外性を持たせることによって、遊技者は、この星絵柄 1404 の意外な位置に驚きを感じ、興味の低下が抑制される。なお、本実施形態では、液晶制御 MPU 4150 a が、グラデーションを含む映像を表示するものとして説明しているが、これに限られず、グラデーションを含まない映像にグラデーションを付加して、グラデーション付きの映像を表示する形態であっても良い。

【2120】

なお、上述した第 1 の変形例では、液晶制御 MPU 4150 a が、星絵柄 1404 を第 2 表示パネル 1400 b に表示させているがこれに限られず、図示しないが、第 1 表示パネル 1400 a に表示させてもよい。このようにすると、遊技者は、第 2 表示パネル 1400 b の奥行き方向における位置を基準としてその奥行き方向における星絵柄 1404 の位置を視覚的に把握するため、この星絵柄 1404 の意外な位置に驚きを感じ、遊技者の興味が尽きにくくなる。

【2121】

また、本実施形態では、液晶制御 MPU 4150 a が、時間の経過とともに、例えば、絵柄前面及び絵柄後面グラデーション 1406, 1405 の態様を変化させることにより、第 1 表示パネル 1400 a と第 2 表示パネル 1400 b との間において、星絵柄 1404 の視覚上の位置をその奥行き方向に移動させるようにしても良い。このようにすると、遊技者は、第 1 表示パネル 1400 a と第 2 表示パネル 1400 b との間における奥行き方向における位置を基準としてその奥行き方向における星絵柄 1404 の位置を視覚的に把握するため、この星絵柄 1404 の位置に意外性を抱き、興味の低下を抑制することができる。

【2122】

[特定絵柄に関する態様の第 2 変形例]

図 468 及び図 469 は、それぞれ、特定絵柄の一例としての星絵柄に関する表示態様の第 2 変形例を示す正面図及び斜視図である。なお、図 468 に示す星絵柄 1404 の引き出し線は、星絵柄の縁を指し示している。

10

20

30

40

50

【 2 1 2 3 】

当該第2の変形例では、液晶制御MPU4150aが、第2表示パネル1400bに、特定絵柄としての星絵柄の縁から中心に向けてグラデーション(上記「絵柄後面グラデーション」に対応)1406を表示させている。このようにすると、図468に示すように第2表示パネル1400bの星絵柄の内側に遠近感が生じて、遊技者は星絵柄自体に立体的な起伏を視認できるようになり、さらに奥行き感が増したように感じるようになる。また、このようにすると、第2表示パネル1400bの星絵柄1404の内側に遠近感が生じて、遊技者は、星絵柄1404自体に立体的な起伏を視認できるようになり、この星絵柄1404の態様に意外性を感じて飽きを感じにくくなる。

【 2 1 2 4 】

当該第2の変形例では、液晶制御MPU4150aが、第1表示パネル1400aに、特定絵柄としての星絵柄の縁の内側に、上述した絵柄後面グラデーション1406に連続する態様で、別のグラデーション(上記絵柄前面グラデーションに相当)1405を表示させている。このようにすると、図468に示すように、第2表示パネル1400bから第1表示パネル1400aへと連続する絵柄後面及び絵柄前面グラデーション1406, 1405によって、遊技者は、星絵柄1404自体の内側にさらに奥行き感を認識することができる。また、このようにすると、第2表示パネル1400bから第1表示パネル1400aへと視覚上連続する絵柄後面及び絵柄前面グラデーション1406, 1405によって、遊技者は、この星絵柄1404の態様に意外性を感じて興味が尽きにくくなる。

【 2 1 2 5 】

さらに、上記実施形態では、遊技機の一例として、パチンコ機1に適用したものを示したが、このようないわゆるデジパチと呼ばれる形態に限定するものではなく、いわゆるハネ物と呼ばれるパチンコ機、当該デジパチと当該ハネ物とを組み合わせたパチンコ機、パチスロ機、または、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【 2 1 2 6 】

上記実施形態は、本発明を説明するための例示であり、本発明をこれらの実施形態のみ限定する趣旨ではない。本発明は、その趣旨を逸脱しない限り、様々な形態で実施することができる。例えば、上記実施形態では、各種プログラムの処理をシーケンシャルに説明したが、特にこれにこだわるものではない。従って、処理結果に矛盾が生じない限り、処理の順序を入れ替え又は並行動作するように構成しても良い。

第1の発明に係る遊技機は、前面映像を表示する透過型の前面表示パネルを搭載する表示装置と、遊技媒体の消費に応じて大当たり抽選を実行し、前記大当たり抽選に当選した場合、特別遊技状態に移行する遊技制御基板と、前記大当たり抽選とともに実行された演出抽選の結果に基づいて、前記表示装置による表示動作を制御する演出制御基板とを備え、前記表示装置は、遊技者から見た場合に前記前面表示パネルの背面側に配置されており後面映像を表示する後面表示パネルを搭載し、前記演出制御基板は、前記前面表示パネル又は前記後面表示パネルの少なくとも一方に特定絵柄を表示させるとともに、前記前面表示パネルに、前記特定絵柄の周囲に対応する位置に絵柄前面グラデーションを表示させ、かつ、前記後面表示パネルに、前記絵柄前面グラデーションに連続するように前記特定絵柄の周囲に対応する位置に絵柄後面グラデーションを表示させることにより、前記絵柄前面及び絵柄後面グラデーションの視覚上の合成によって前記前面表示パネルと前記後面表示パネルとの間に前記特定絵柄を結像させることを特徴とする。なお、特定絵柄とは、例えば、文字、図形、記号、若しくは、その他何かしらの情報を示唆するものと視覚上認識しうる絵、又は、これらいずれかの組み合わせをいう。ここで、遊技媒体の消費とは、当該遊技機が弾球式遊技機である場合には、遊技球を遊技盤の遊技領域に発射することをいい、当該遊技機が回動式遊技機である場合にはメダルなどの遊技媒体を筐体に投入することをいう。また、演出制御基板は、1つの基板の形態のみならず、表示装置による表示動作を制御する表示制御基板と、表示動作以外の演出動作を制御する非表示制御基板とに分かれた形態であっても良い。

10

20

30

40

50

これにより、遊技者の目には、前面表示パネルの絵柄前面グラデーション及び後面表示パネルの絵柄後面グラデーションによって連続する絵柄グラデーション（後述する一連の絵柄グラデーションに対応）が結像される。すると、遊技者は、このような一連の絵柄グラデーションを視認することにより、表示装置の表示領域に垂直な方向に沿って前面表示パネルと後面表示パネルとの間の位置に特定絵柄を視認することができる。従って、当該遊技機によれば、表示装置に表示された特定絵柄の奥行き方向における位置に意外性を持たせ、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

また、第2の発明に係る遊技機においては、第1の発明において、前記演出制御基板は、前記絵柄前面グラデーションと前記絵柄後面グラデーションとによって一連の絵柄グラデーションを構成させることを特徴とする。

また、第3の発明に係る遊技機においては、第1又は第2の発明において、前記演出制御基板は、前記前面表示パネルに前記絵柄前面グラデーションを表示させるのと同時に、前記後面表示パネルに前記絵柄後面グラデーションを表示させることを特徴とする。

また、第4の発明に係る遊技機においては、第1乃至第3の発明のいずれかにおいて、前記演出制御基板は、前記演出抽選の結果に応じて、前記前面表示パネルに前記特定絵柄を表示させることを特徴とする。このようにすると、遊技者は、前面表示パネルの奥行き方向における位置を基準としてその奥行き方向における特定絵柄の位置を視覚的に把握するため、当該特定絵柄の意外な位置に驚きを感じ、遊技者の興趣が尽きにくくなる。

また、第5の発明に係る遊技機においては、第1乃至第3の発明のいずれかにおいて、前記演出制御基板は、前記後面表示パネルに前記特定絵柄を表示させることを特徴とする。このようにすると、遊技者は、後面表示パネルの奥行き方向における位置を基準としてその奥行き方向における特定絵柄の位置を視覚的に把握するため、当該特定絵柄の意外な位置に驚きを感じ、遊技者の興趣が尽きにくくなる。

また、第6の発明に係る遊技機においては、第1乃至第5の発明のいずれかにおいて、前記演出制御基板は、時間の経過とともに前記前面表示パネルと前記後面表示パネルとの間で前記特定絵柄の視覚上の位置を前記奥行き方向に沿って移動させることを特徴とする。このようにすると、遊技者は、前面表示パネルと後面表示パネルとの間における奥行き方向における位置を基準としてその奥行き方向における特定絵柄の位置を視覚的に把握するため、当該特定絵柄の位置に意外性を抱き、興趣の低下を抑制することができる。

また、第7の発明に係る遊技機においては、第1乃至第6の発明のいずれかにおいて、前記演出制御基板は、前記後面表示パネルに、前記特定絵柄の縁から中心に向けて絵柄後面グラデーションを表示させることを特徴とする。このようにすると、後面表示パネルの特定絵柄の内側に遠近感が生じて、遊技者は、特定絵柄自体に立体的な起伏を視認するようになり、当該特定絵柄の態様に意外性を感じて飽きを感じにくくなる。

また、第8の発明に係る遊技機においては、第7の発明において、前記演出制御基板は、前記前面表示パネルに、前記特定絵柄の縁の内側に、前記絵柄後面グラデーションに連続する態様で、絵柄前面グラデーションを表示させることを特徴とする。このようにすると、後面表示パネルから前面表示パネルへと視覚上連続する絵柄後面及び絵柄前面グラデーションによって、遊技者は、当該特定絵柄の態様に意外性を感じて興趣が尽きにくくなる。

また、第9の発明による遊技機においては、第1乃至第8の発明のいずれかにおいて、いわゆるデジパチと呼ばれる弾球式遊技機に適用されることを特徴とする。このような弾球式遊技機の基本構成としては、遊技球を遊技領域に発射する発射手段と、前記遊技領域内に発射された遊技球が始動入賞口に入賞したことを検出する入賞検出手段と、前記始動入賞口への入賞を契機として実行した内部的な抽選の抽選結果に応じて停止図柄を表示する図柄表示手段と、前記停止図柄が特定の表示態様である場合、前記特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えている。

このような構成を採用すると、上述した第1乃至第8の発明のいずれかが奏する効果を発揮することができるとともに、次のような効果を発揮することができる。即ち、遊技者は、遊技球を始動入賞口近傍へ集めて始動入賞させようと試みたり、この始動入賞を契機

10

20

30

40

50

とした図柄の変動や装飾図柄の変動表示を楽しんでいる間でも、奥行き方向における特定絵柄の位置に意外性を感じ、興味が尽きにくくなる。

また、第10の発明による遊技機においては、第1乃至第8の発明のいずれかにおいて、いわゆるハネ物と呼ばれる弾球式遊技機に適用されることを特徴とする。このような弾球式遊技機の基本構成としては、遊技球を遊技領域に発射する発射手段と、前記遊技領域内に設けられた始動口に遊技球が入球したこと（以下「始動入賞」という）を検出する入賞検出器と、始動入賞を契機として可動片の開閉動作を実行し、遊技球を受け入れ可能とする入賞装置と、前記可動片の開閉動作に伴って前記入賞装置に受け入れられた遊技球が特定領域を通過したことを契機として、前記特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えている。なお、第10の発明による遊技機は、第9の発明による遊技機と組み合わせたいわゆるデジハネとも呼ばれる形態を採用しても良い。

このような構成を採用すると、上述した第1乃至第8の発明のいずれかが奏する効果とほぼ同様な効果を発揮することができるとともに、次のような効果を発揮することができる。即ち、遊技者は、遊技球の始動入賞を契機とした可動片の開閉動作によって入賞装置への遊技球の受け入れを試みたり、この入賞装置に受け入れられた遊技球が特定領域を通過するか否かを楽しんでいる間でも、奥行き方向における特定絵柄の位置に意外性を感じ、興味が尽きにくくなる。

また、第11の発明に係る遊技機においては、第1乃至第8の発明いずれかにおいて、回胴式遊技機に適用されることを特徴とする。このような回胴式遊技機の基本構成としては、1回のゲームごとに所定数の遊技価値を掛けた状態で遊技者の操作に応じて始動と停止とを行い、その始動により図柄の表示を変動させる一方、その停止時に複数の図柄を組み合わせて表示する図柄表示手段と、前記図柄表示手段を始動させるための始動操作を受け付け可能な始動操作手段と、前記図柄表示手段を停止させるための停止操作を受け付け可能な停止操作手段と、前記図柄表示手段が停止したときに所定の図柄の組み合わせが表示された場合、その図柄の組み合わせの種類に応じた数の遊技価値を遊技者に与える遊技価値付与手段と、前記図柄表示手段の停止時に特定の図柄の組み合わせが表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えている。なお、1回のゲームごとに掛けられる遊技価値の所定数は1通りでもよいし、複数通りであってもよい。

このような構成とすると、上述した第1乃至第8の発明のいずれかの効果を発揮することができるとともに、上述した始動操作手段又は停止操作手段が操作された時、又は、特別遊技状態に移行した時にも、奥行き方向における特定絵柄の位置に意外性を感じ、興味が尽きにくくなる。

また、第12の発明に係る遊技機においては、第1乃至第8の発明いずれかにおいて、遊技媒体として遊技球を用いて遊技する回胴式遊技機に適用されることを特徴とする。このような遊技球を用いて遊技する回胴式遊技機の基本構成としては、遊技媒体としての遊技球を規定個数分だけまとめて遊技価値の1単位とする遊技価値計数手段と、1回のゲームごとに前記遊技価値計数手段により1単位とされた所定数の前記遊技価値を掛けた状態で遊技者の操作に応じて始動と停止とを行い、その始動により図柄の表示を変動させる一方、その停止時に複数の図柄を組み合わせて表示する図柄表示手段と、前記図柄表示手段を始動させるための始動操作を受け付け可能な始動操作手段と、前記図柄表示手段を停止させるための停止操作を受け付け可能な停止操作手段と、前記図柄表示手段が停止したときに所定の図柄の組み合わせが表示された場合、その図柄の組み合わせの種類に応じた数の遊技価値に相当する個数分の遊技球を遊技者に与える遊技価値付与手段と、前記図柄表示手段の停止時に特定の図柄の組み合わせが表示された場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段とを備えている。なお、1回のゲームごとに掛けられる遊技価値の所定数は1通りでもよいし、複数通りであってもよい。このような構成とすると、第11の発明と同様の効果を発揮することができる。

【符号の説明】

【2127】

10

20

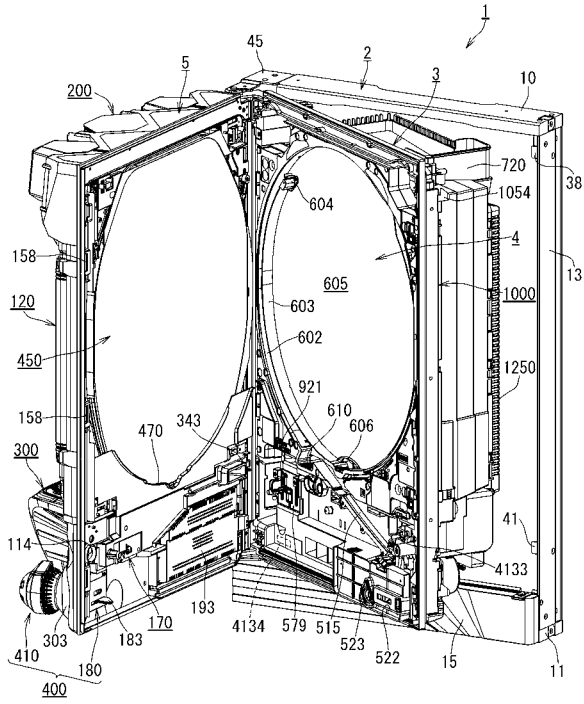
30

40

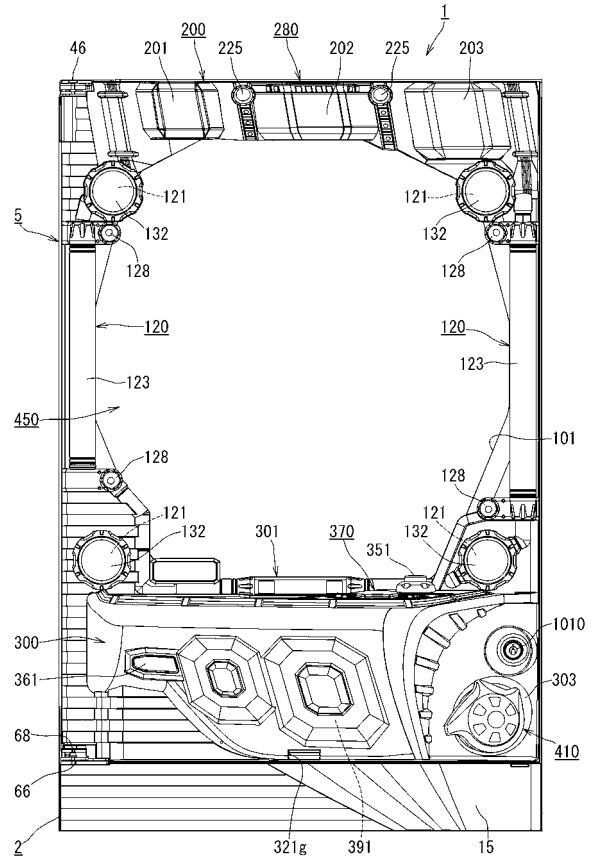
50

1	パチンコ機	
2	外枠	
3	本体枠	
4	遊技盤	
5	扉枠	
4 0 0	ハンドル装置	
4 1 0	操作ハンドル部	
6 0 0	遊技パネル	
6 0 0 e	開口部	
6 0 1	前構成部材	10
6 0 5	遊技領域	
6 2 1	裏箱	
6 2 1 b	後壁	
6 2 1 c	開口	
6 2 1 j	侵入球排出通路	
1 4 0 0	液晶表示装置	
1 4 0 0 a	第1表示パネル(前面表示パネル)	
1 4 0 0 b	第2表示パネル(後面表示パネル)	
1 4 0 1	前面グラデーション	
1 4 0 2	後面グラデーション	20
1 4 0 3	一連のグラデーション	
1 4 0 4	星絵柄(特定絵柄)	
1 4 0 5	絵柄前面グラデーション	
1 4 0 6	絵柄後面グラデーション	
2 3 0 0	センター役物	
2 3 0 1	センター台枠	
2 3 1 0	前壁部材(前壁部)	
2 3 1 1	上棚部	
2 3 1 2	外周誘導壁	
2 3 1 3	ワープ入口(進入口)	30
2 3 1 4	ワープ出口(放出口)	
2 3 2 0	ステージ部材	
2 3 2 1	第一ステージ(ステージ)	
2 3 2 2	第二ステージ(ステージ)	
2 3 4 0	収容部	
2 3 4 1	転動規制部	
3 0 0 0	裏ユニット	
3 1 0 0	裏箱ユニット	
3 1 0 2	右装飾体(装飾体)	
3 1 1 7	侵入球排出口(排出口)	40
3 1 1 8	球排出通路カバー	
3 3 0 1	右可動装飾体(可動装飾体)	

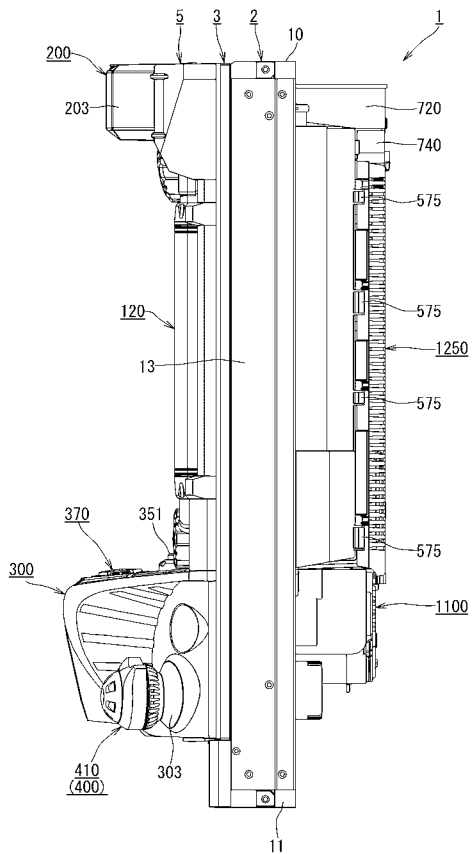
【 図 1 】



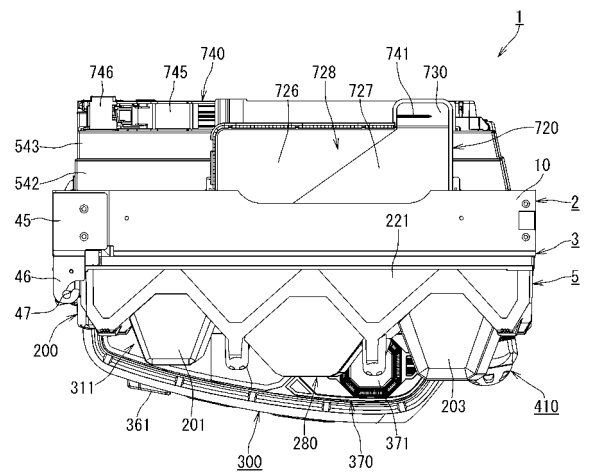
【 図 2 】



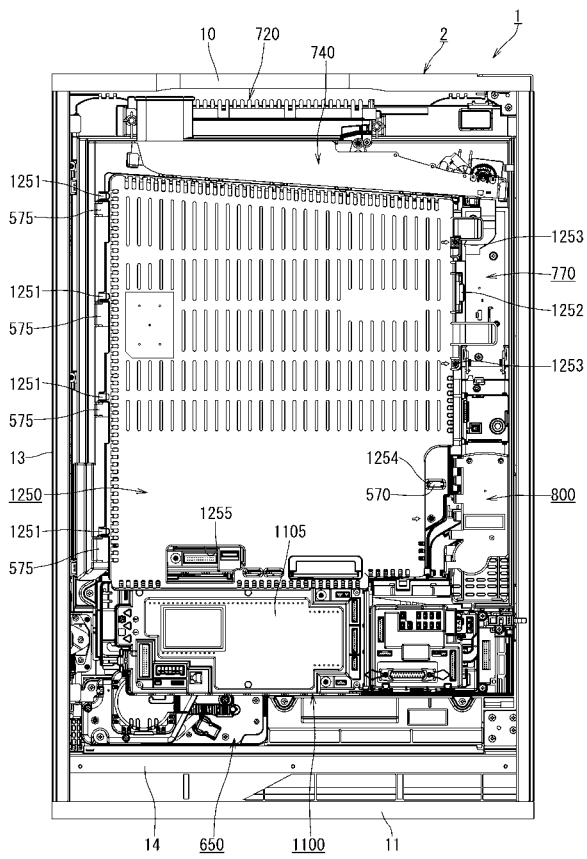
【 図 3 】



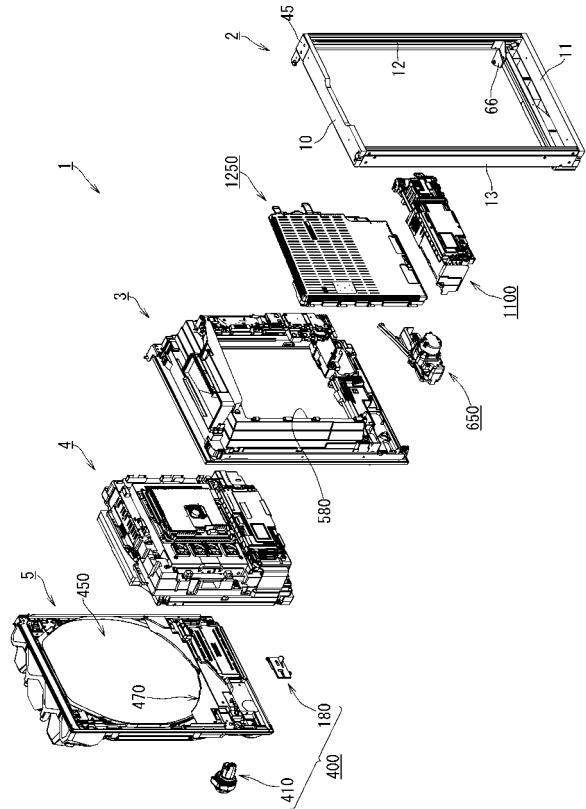
【 図 4 】



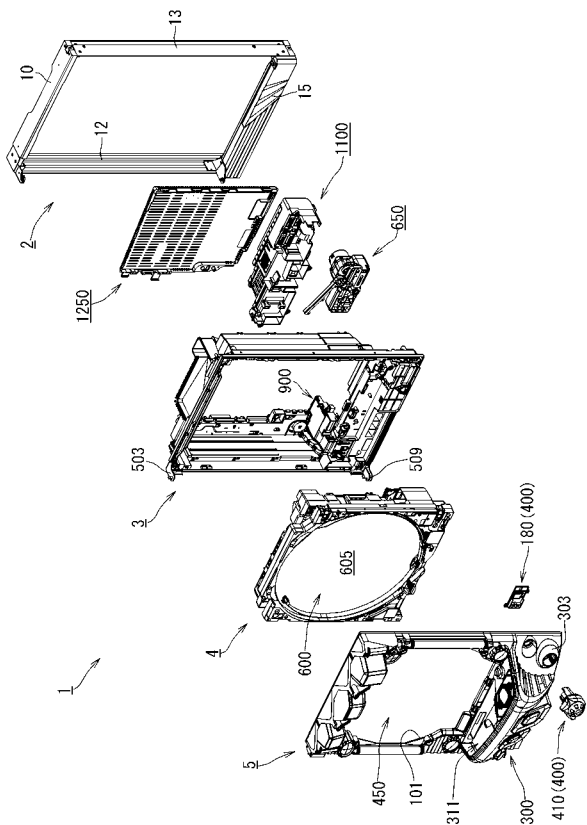
【図 5】



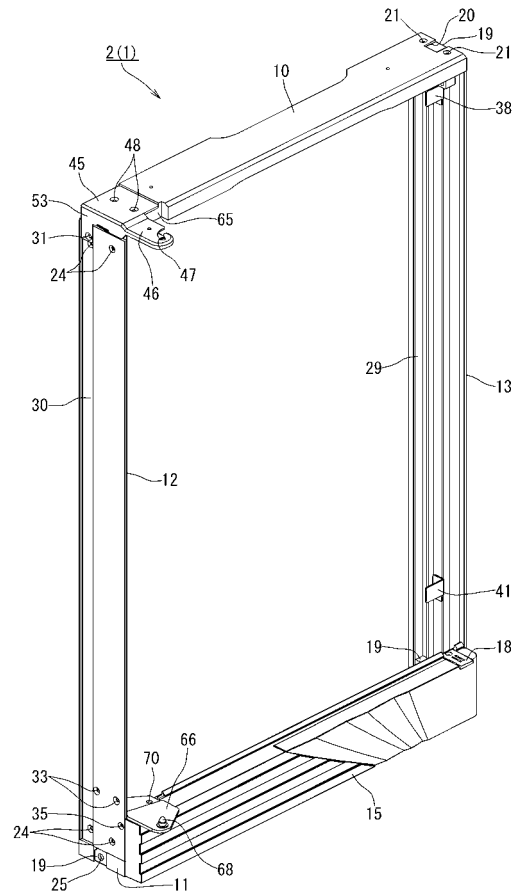
【図 6】



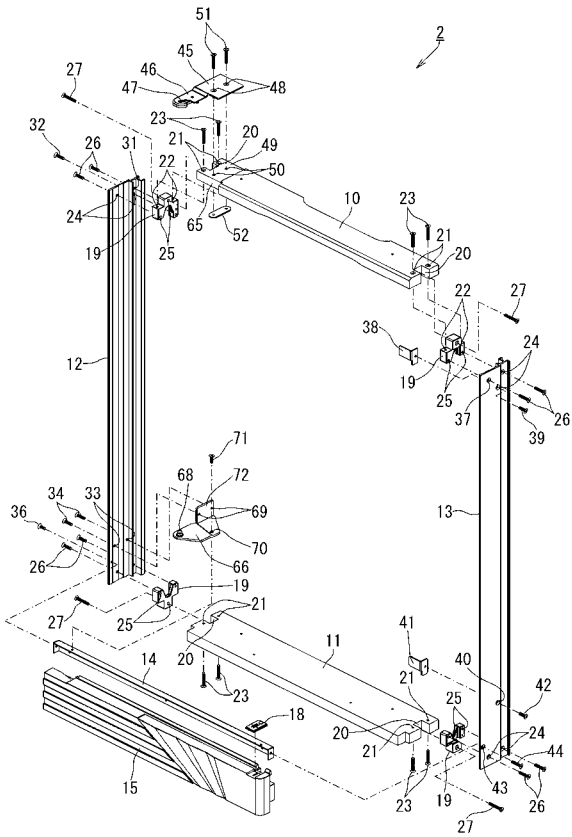
【図 7】



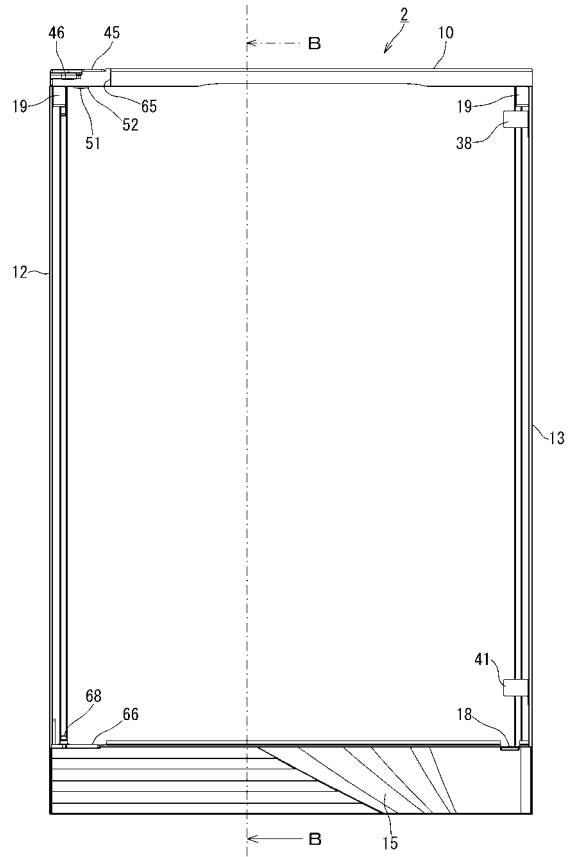
【図 8】



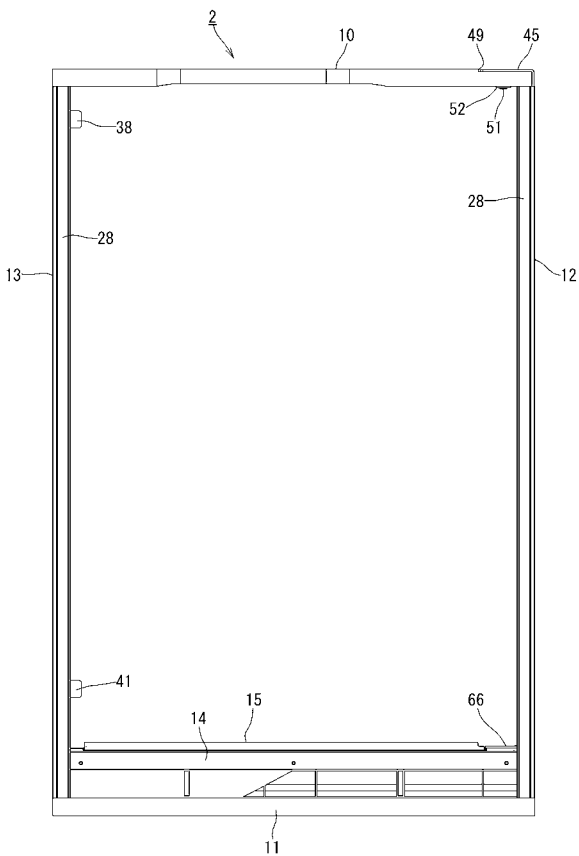
【図 9】



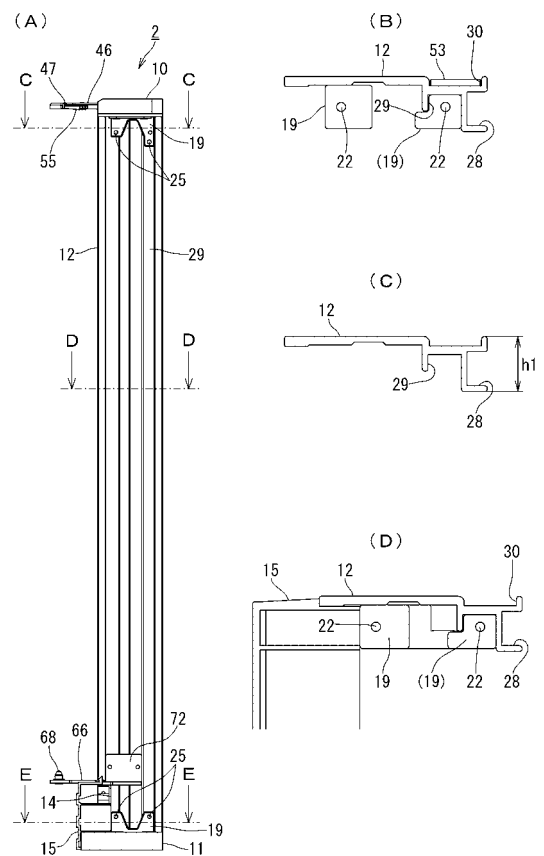
【図 10】



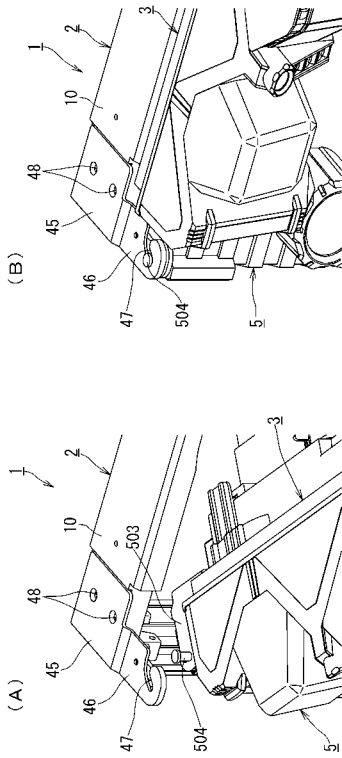
【図 11】



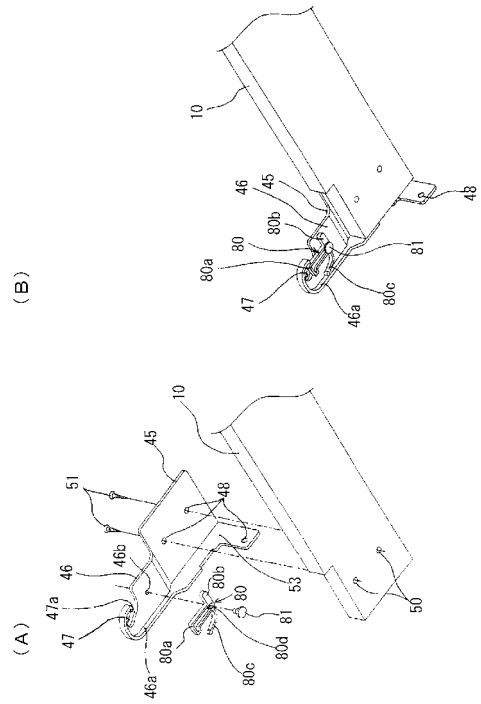
【図 12】



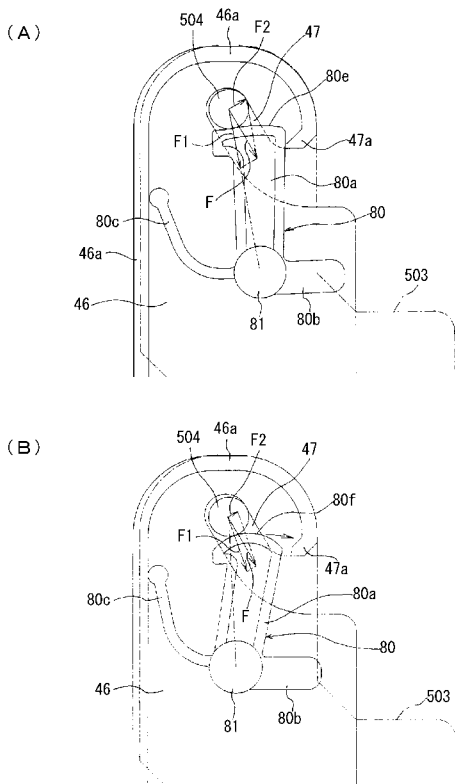
【 図 1 3 】



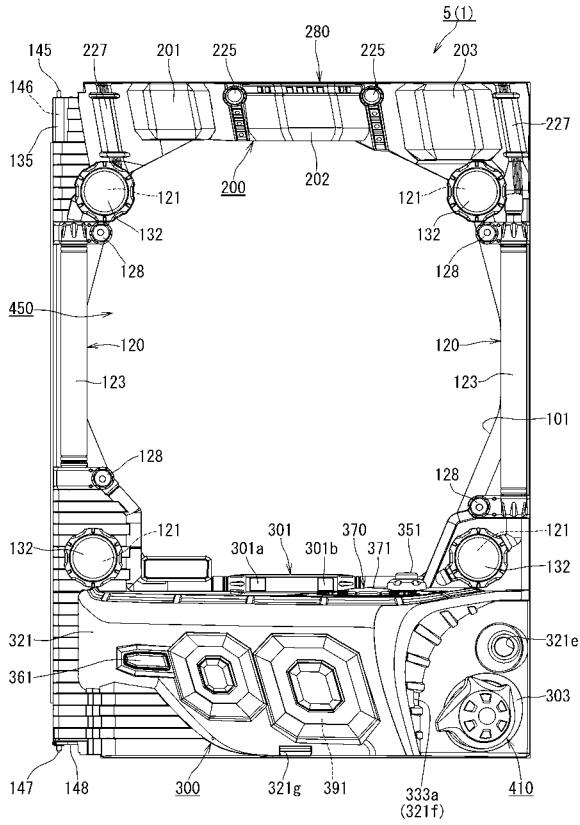
【 図 1 4 】



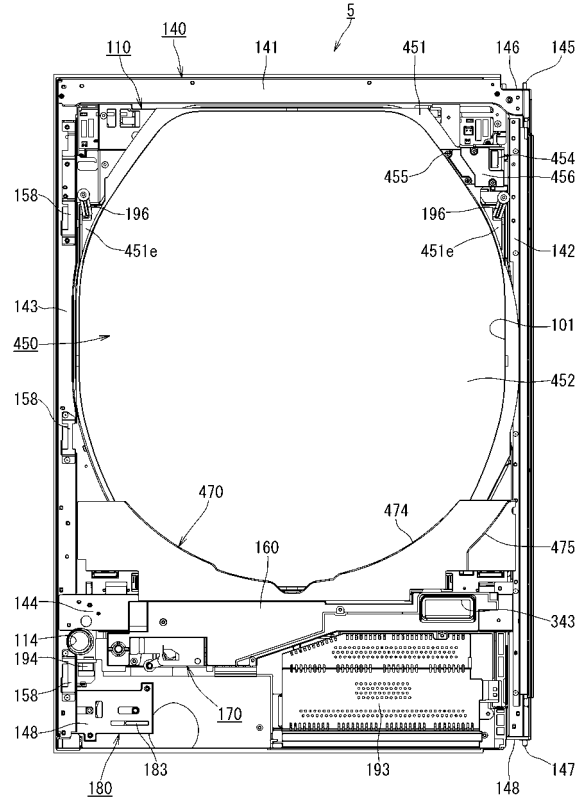
【 図 1 5 】



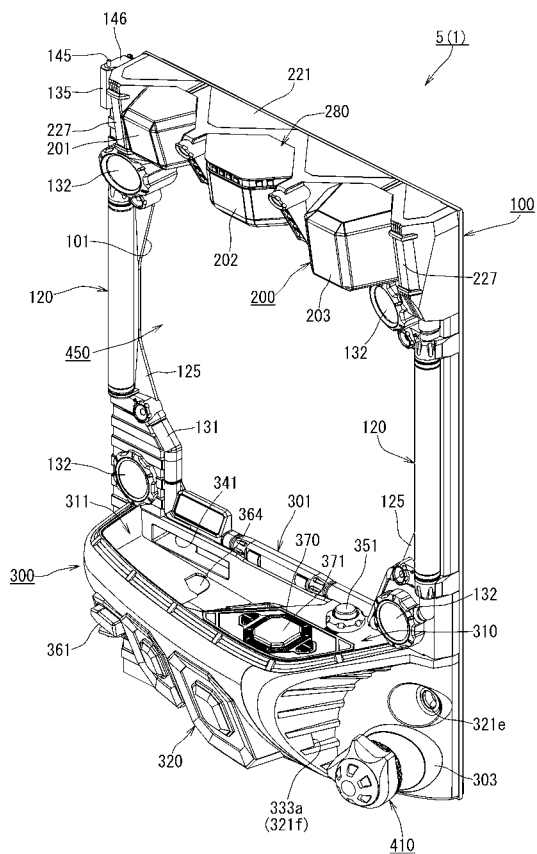
【 図 1 7 】



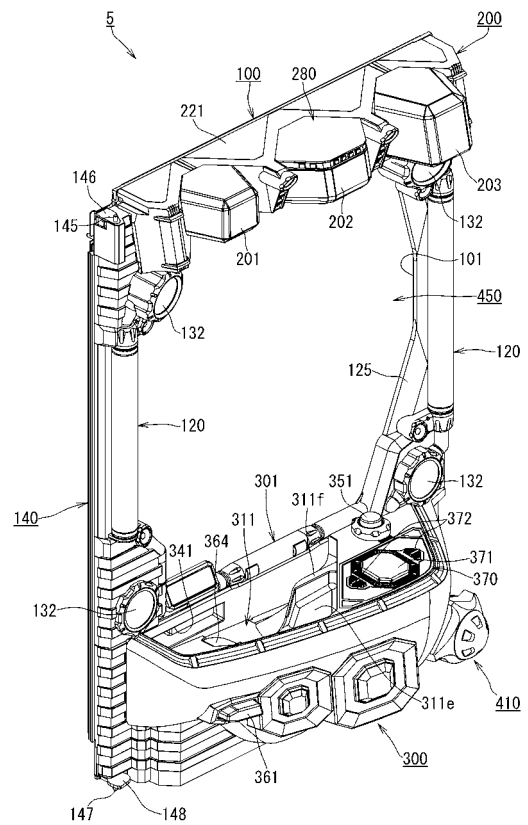
【 図 1 8 】



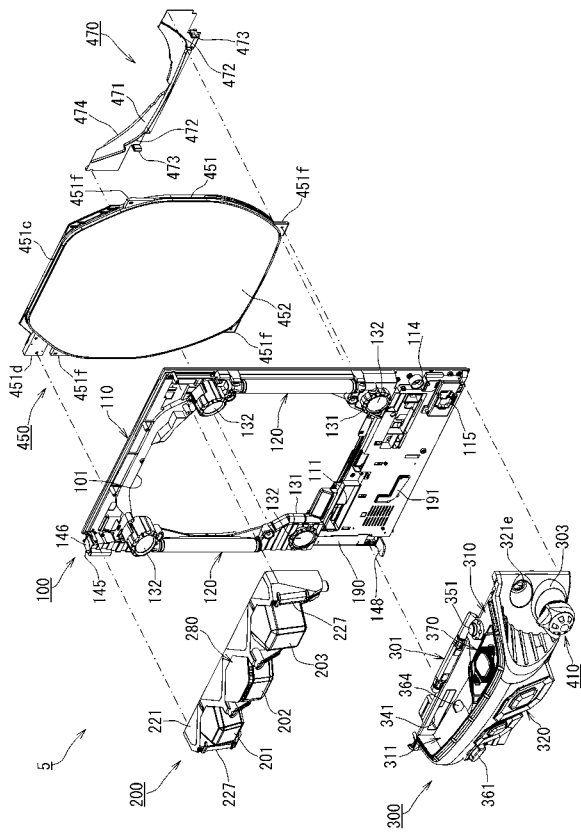
【 図 1 9 】



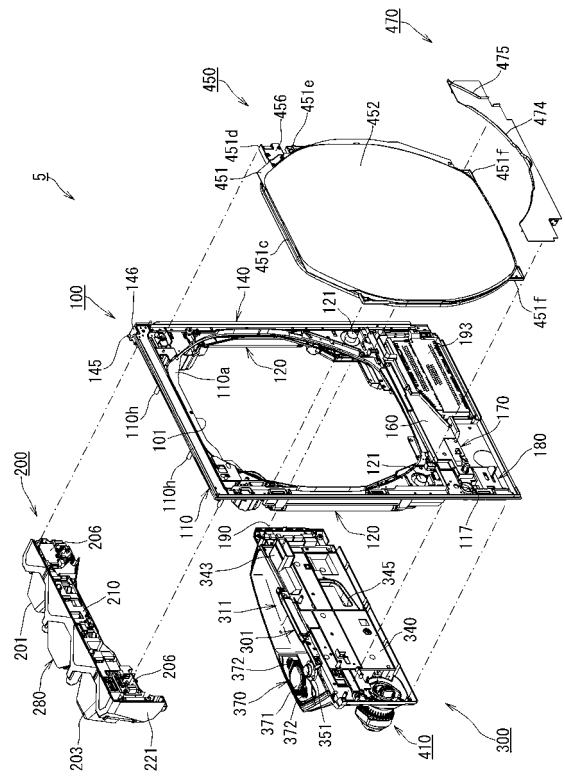
【 図 2 0 】



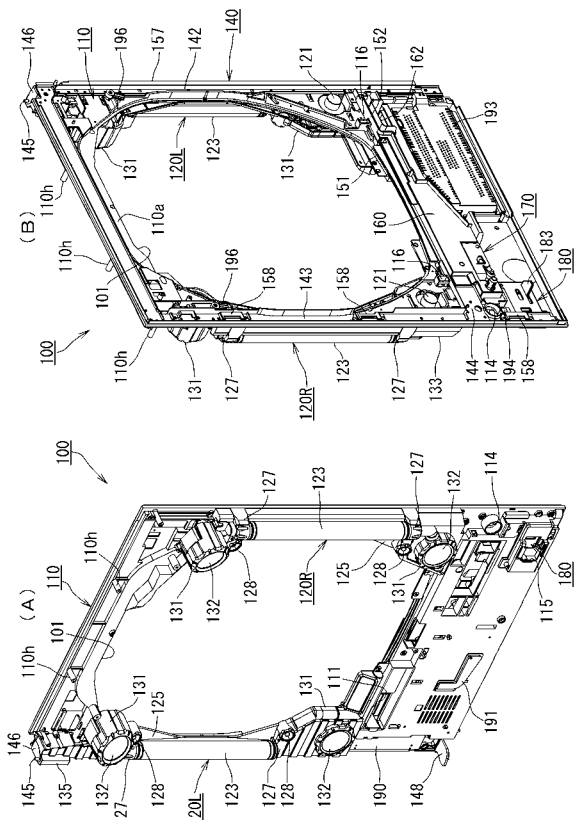
【図 2 1】



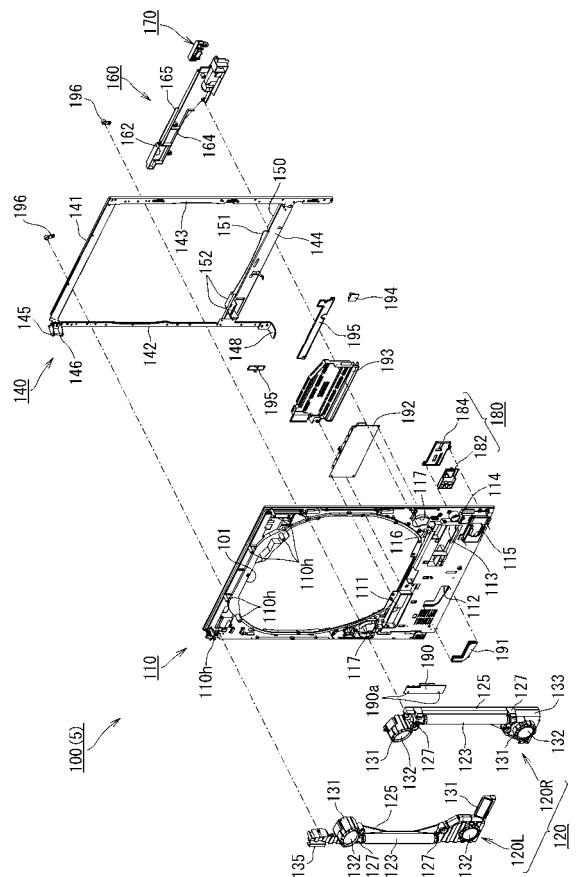
【図 2 2】



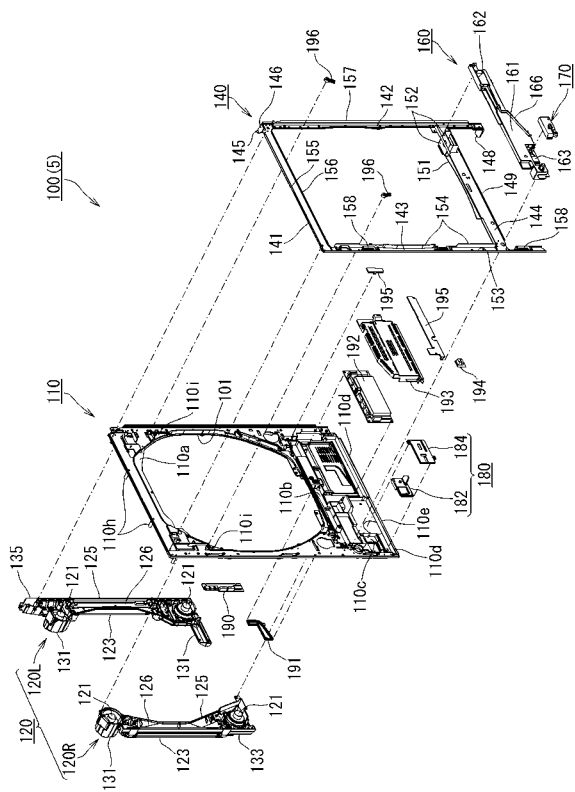
【図 2 3】



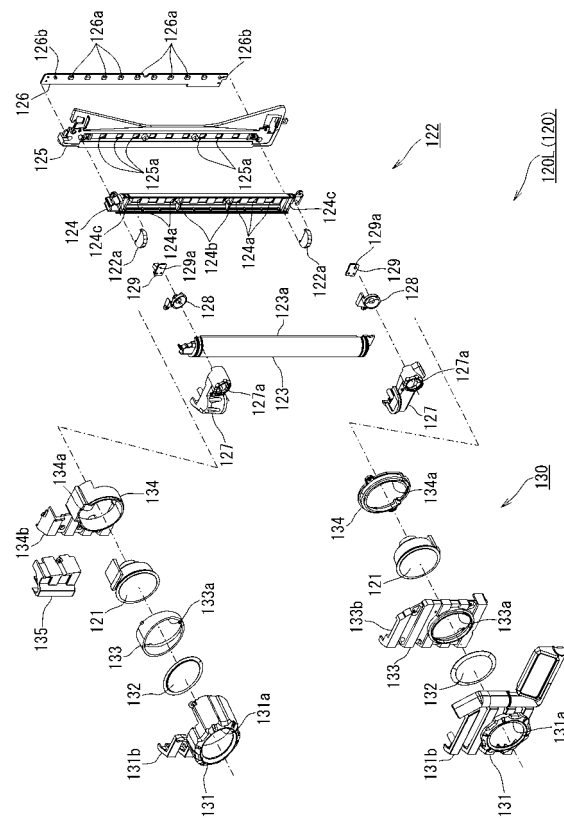
【図 2 4】



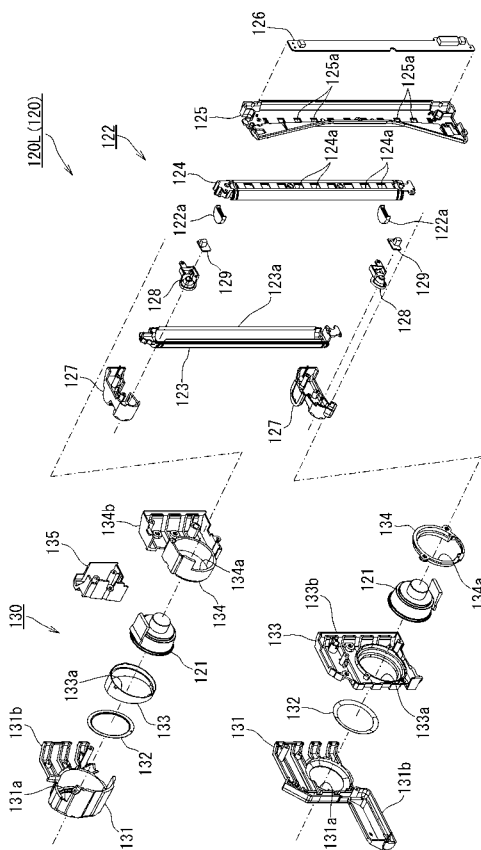
【 図 2 5 】



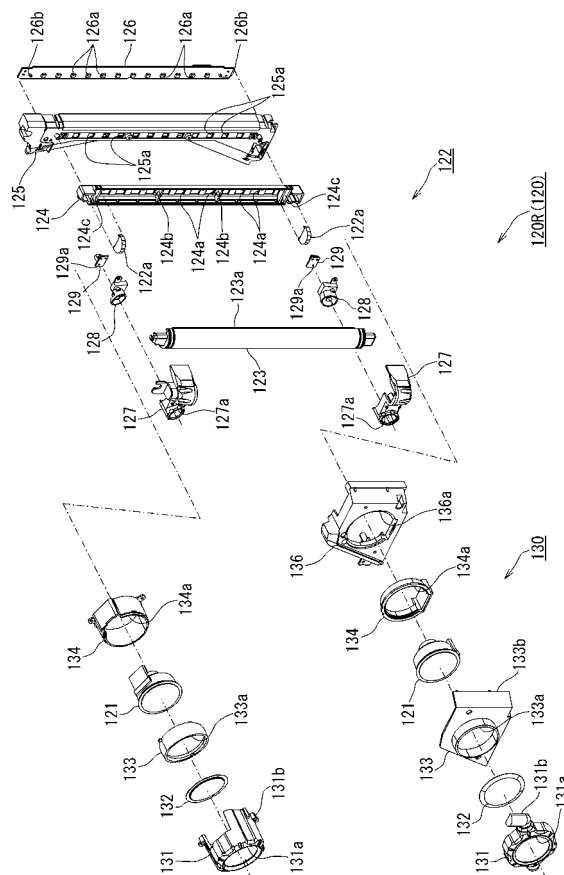
【 図 2 6 】



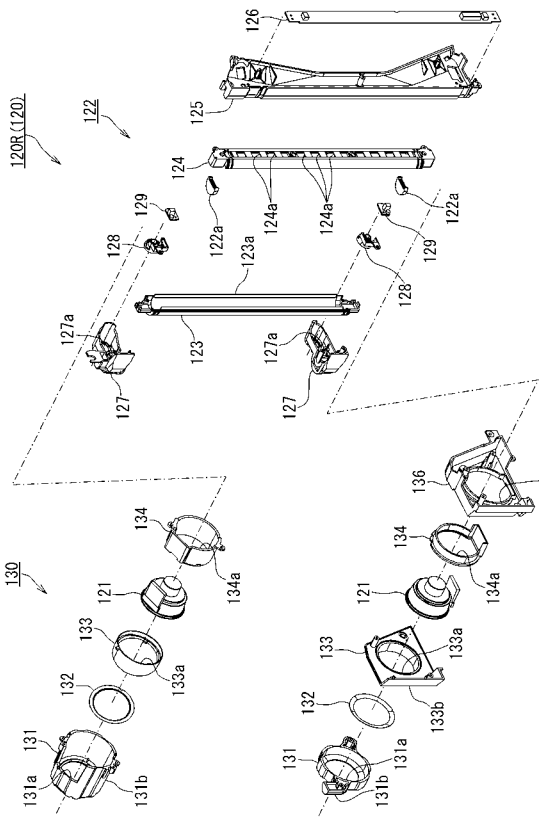
【 図 2 7 】



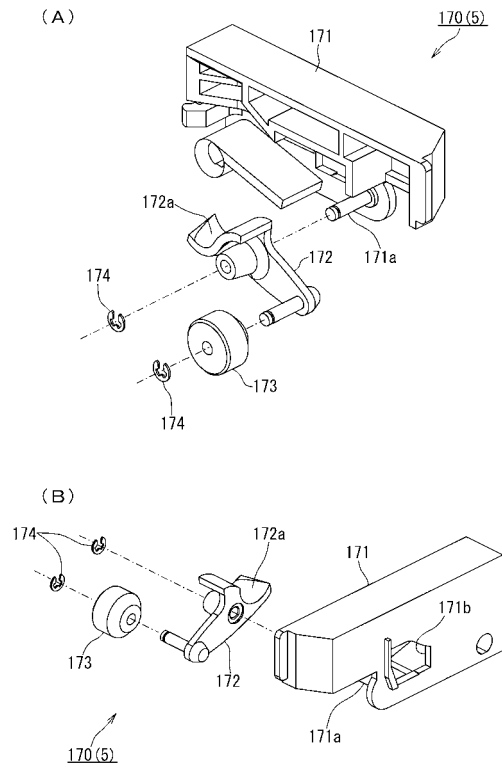
【 図 2 8 】



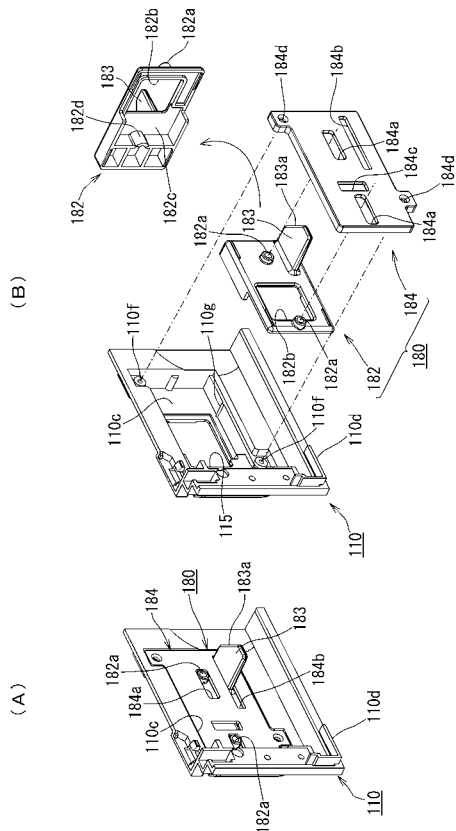
【 図 2 9 】



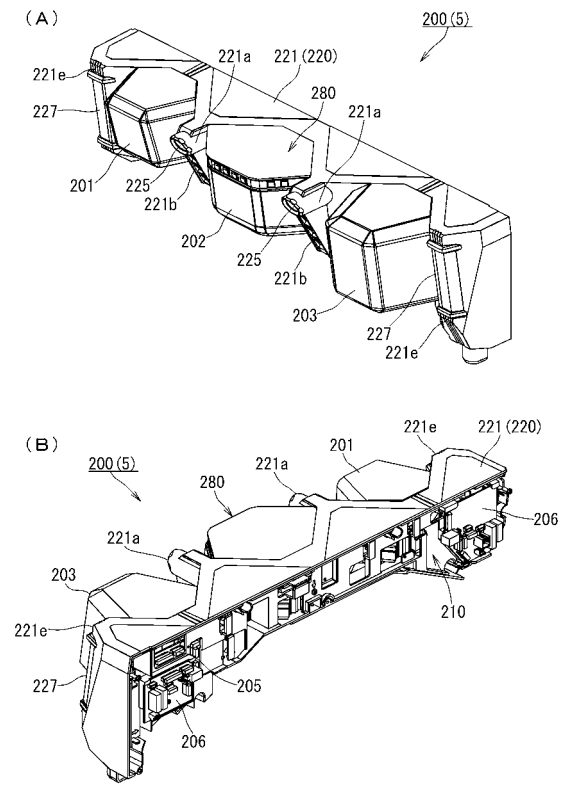
【 図 3 0 】



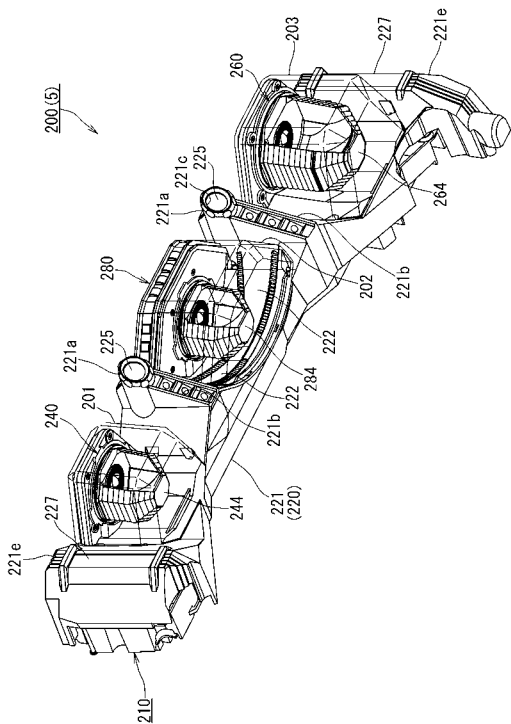
【 図 3 1 】



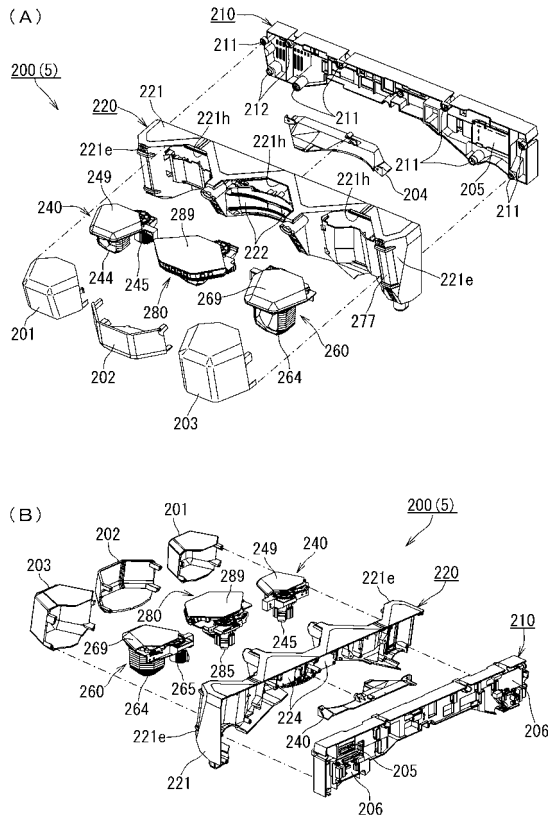
【 図 3 2 】



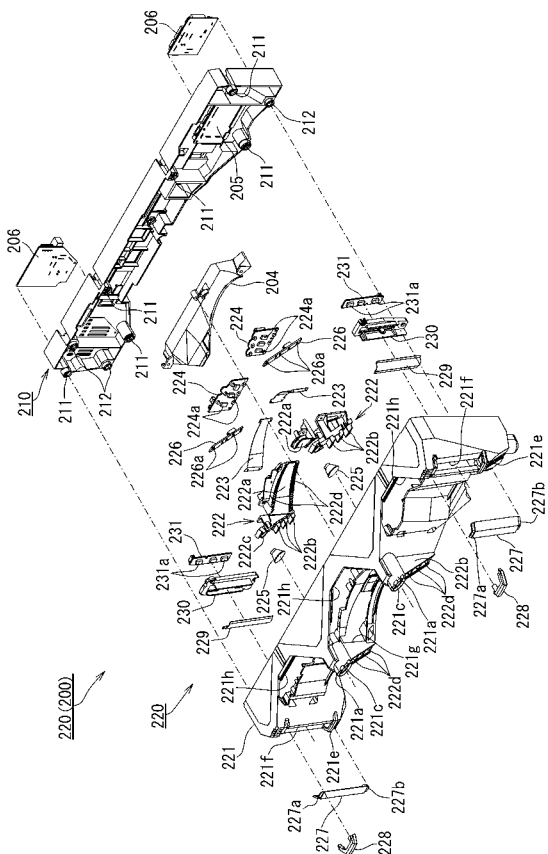
【 図 3 3 】



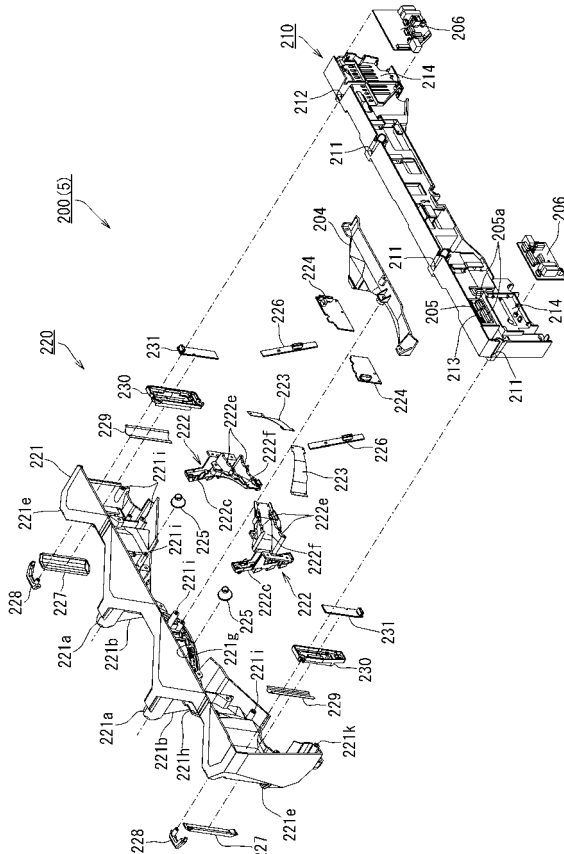
【 図 3 4 】



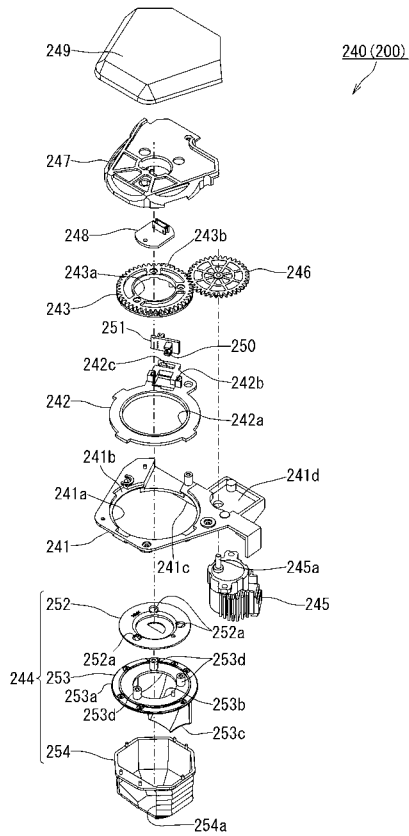
【 図 3 5 】



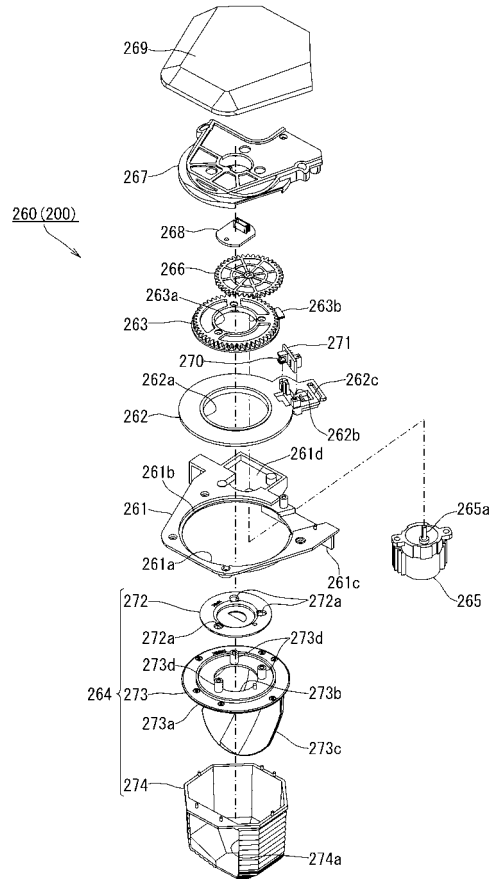
【 図 3 6 】



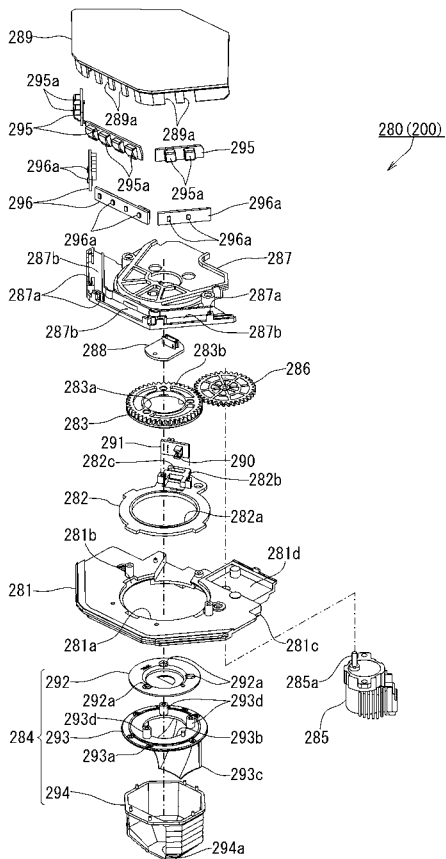
【 図 3 7 】



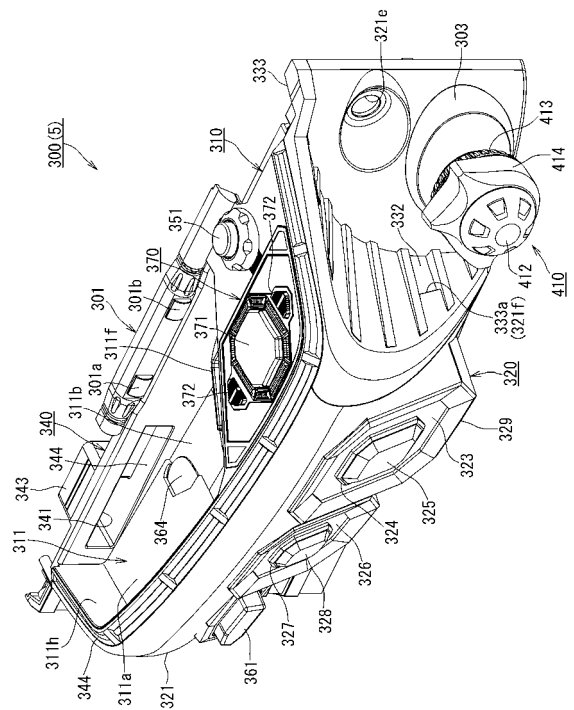
【 図 3 8 】



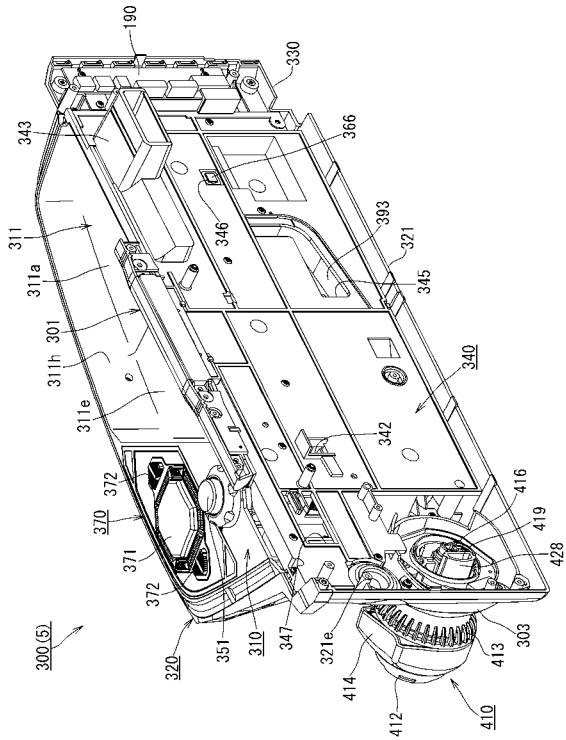
【 図 3 9 】



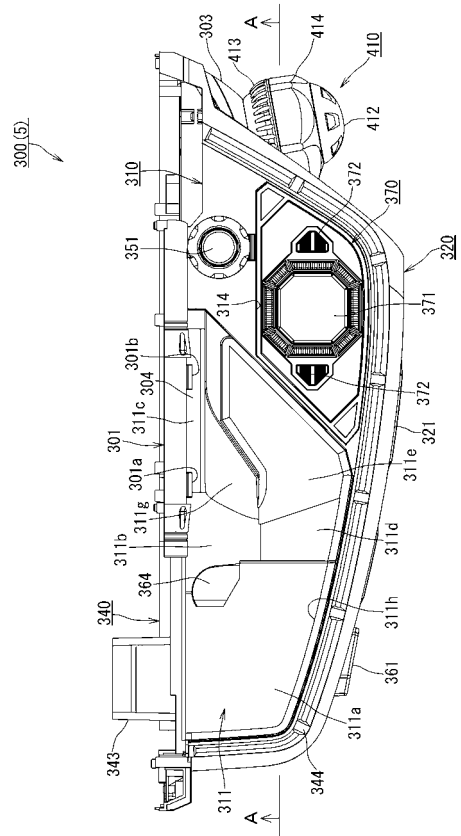
【 図 4 0 】



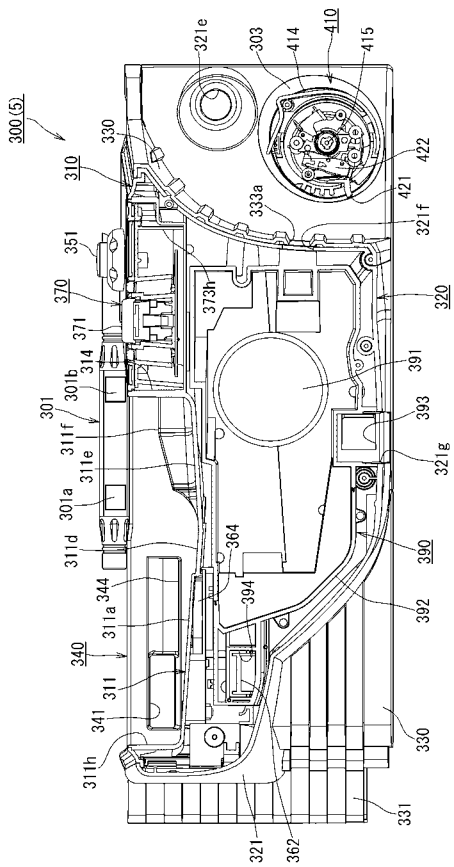
【 図 4 1 】



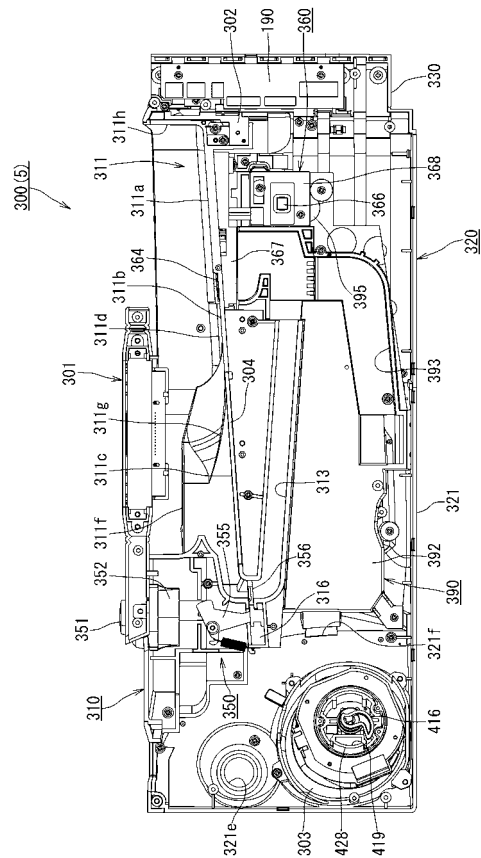
【 図 4 2 】



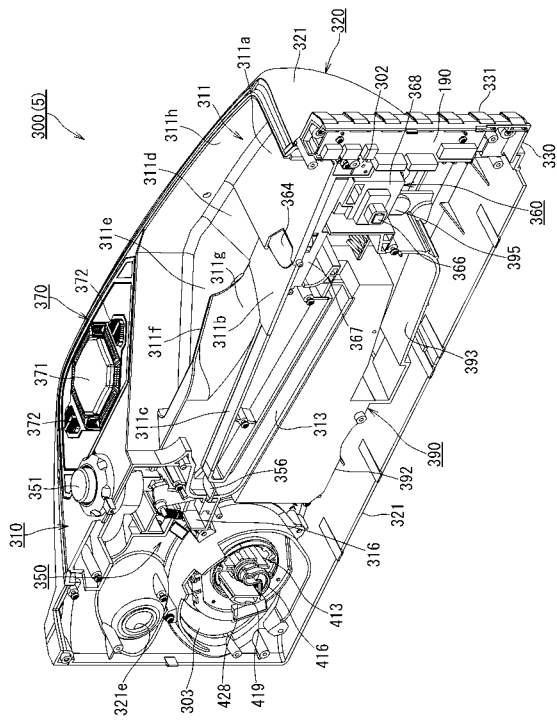
【 図 4 3 】



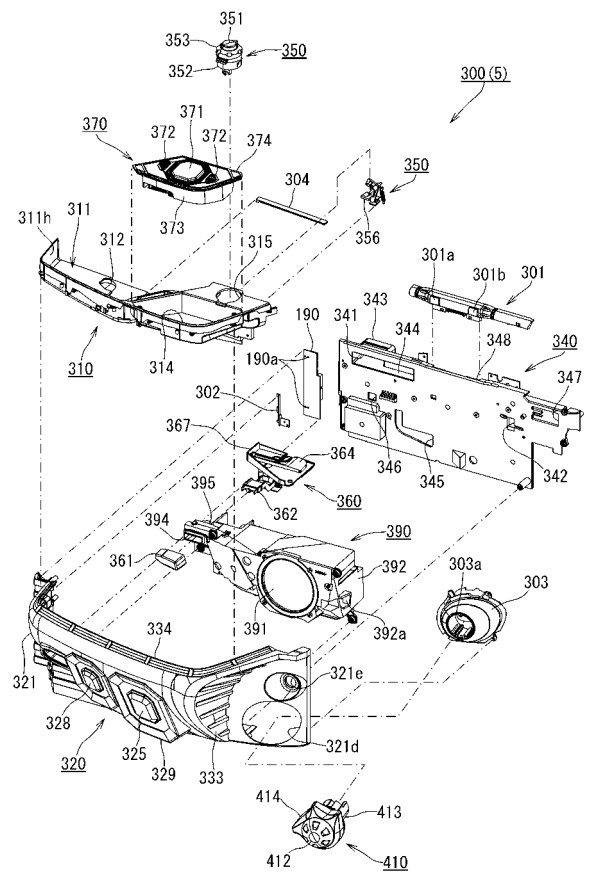
【 図 4 4 】



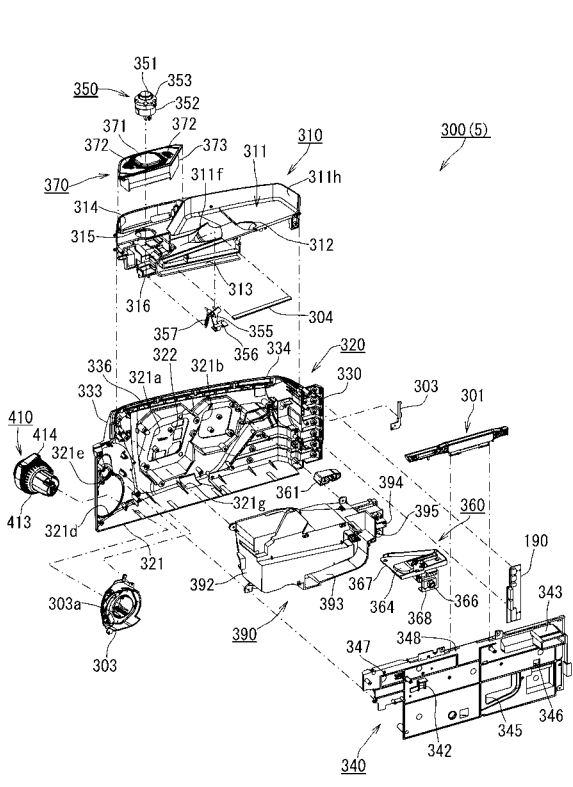
【 図 4 5 】



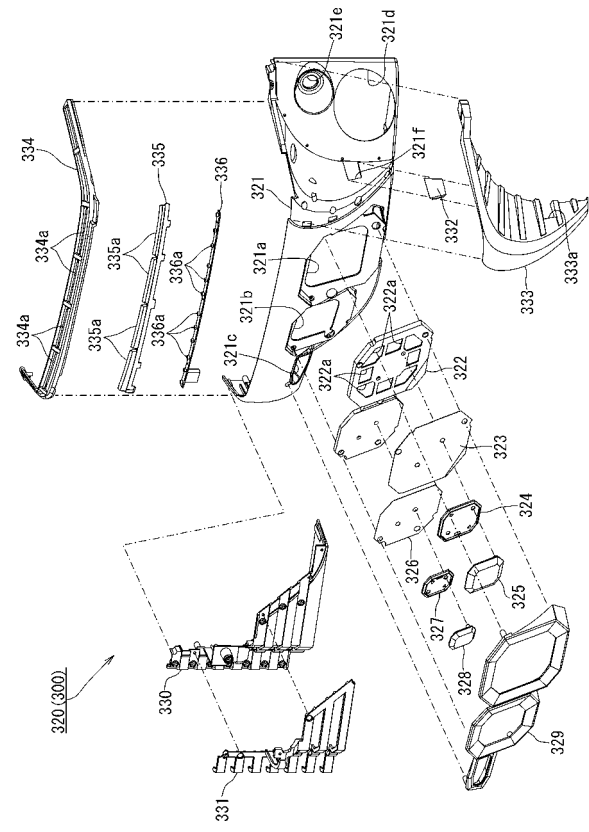
【 図 4 6 】



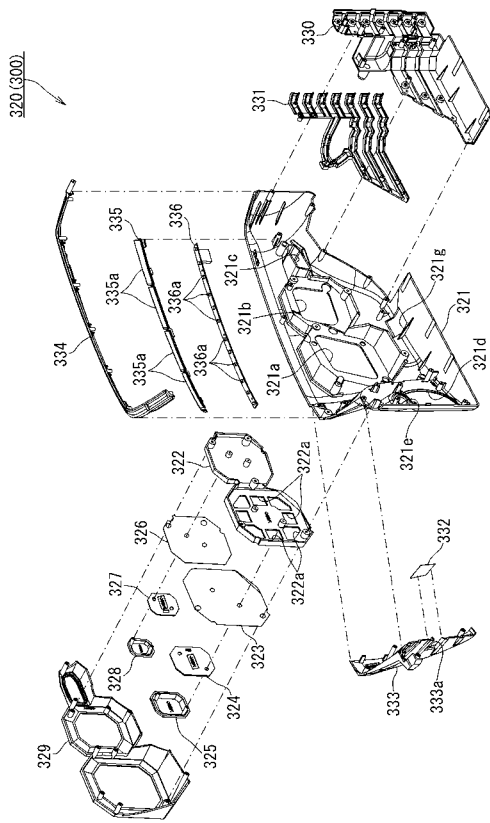
【 図 4 7 】



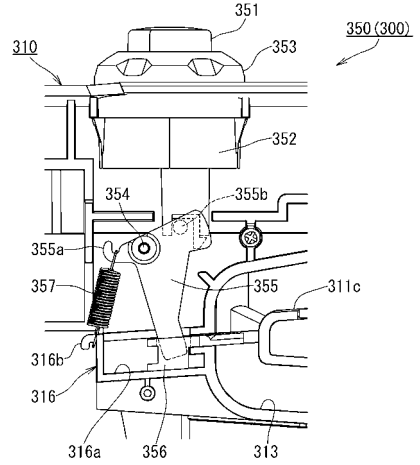
【 図 4 8 】



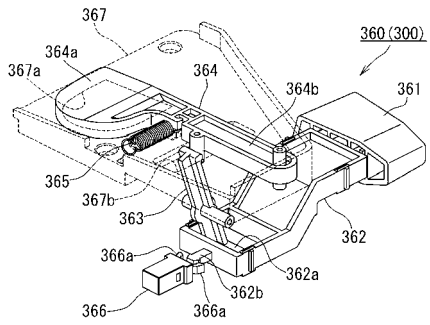
【 図 4 9 】



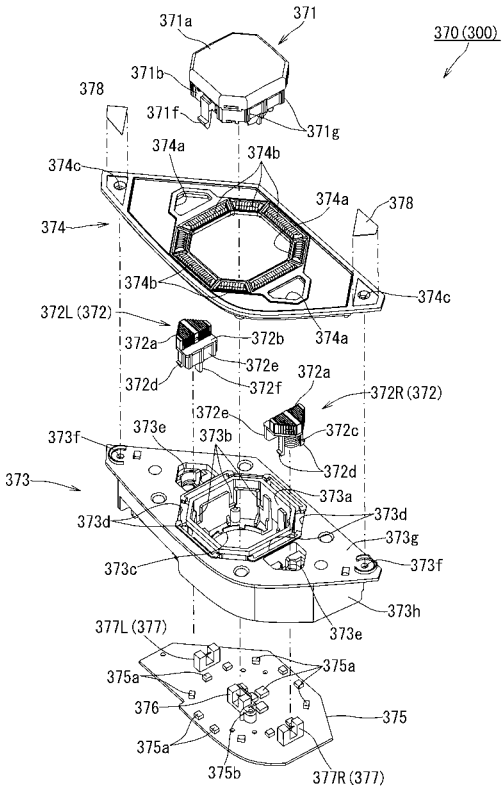
【 図 5 0 】



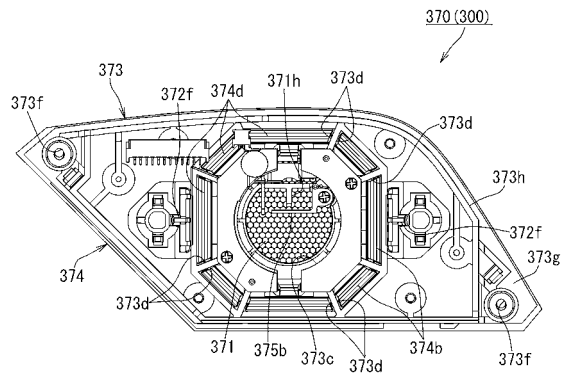
【 図 5 1 】



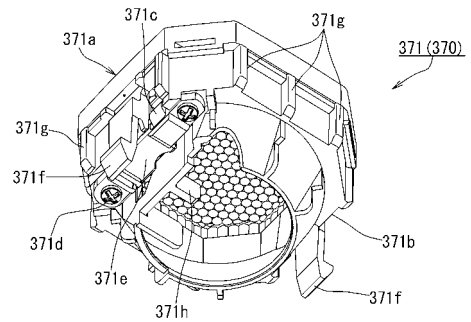
【 図 5 2 】



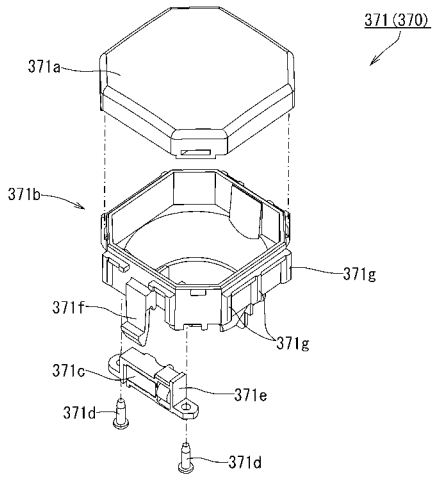
【 図 5 3 】



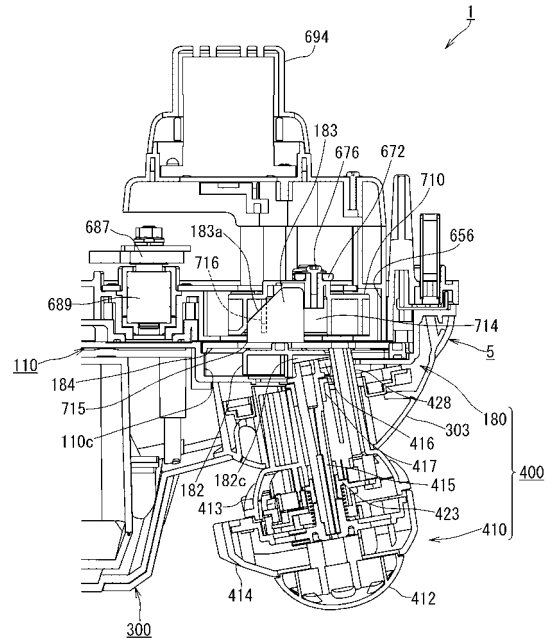
【 図 5 4 】



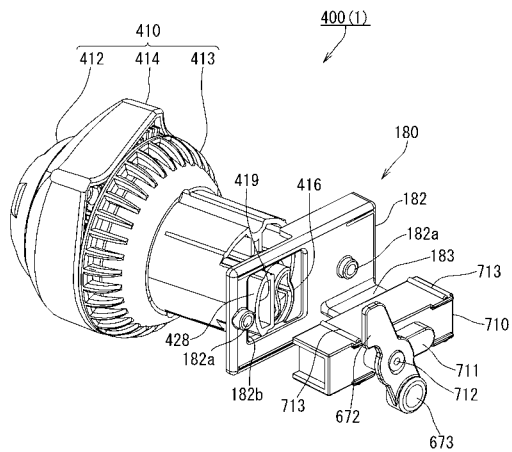
【 図 5 5 】



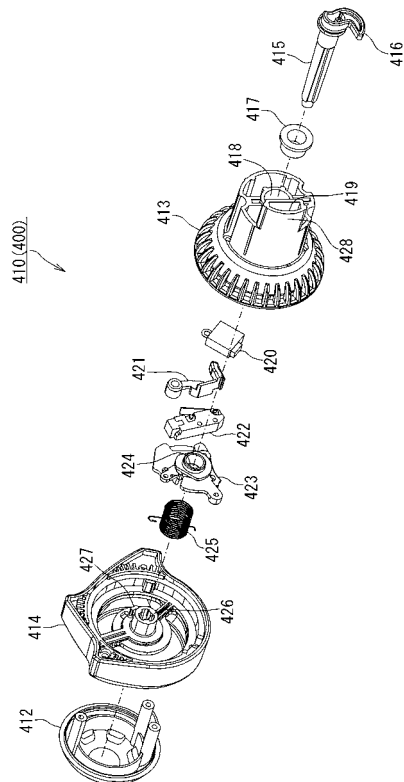
【 図 5 6 】



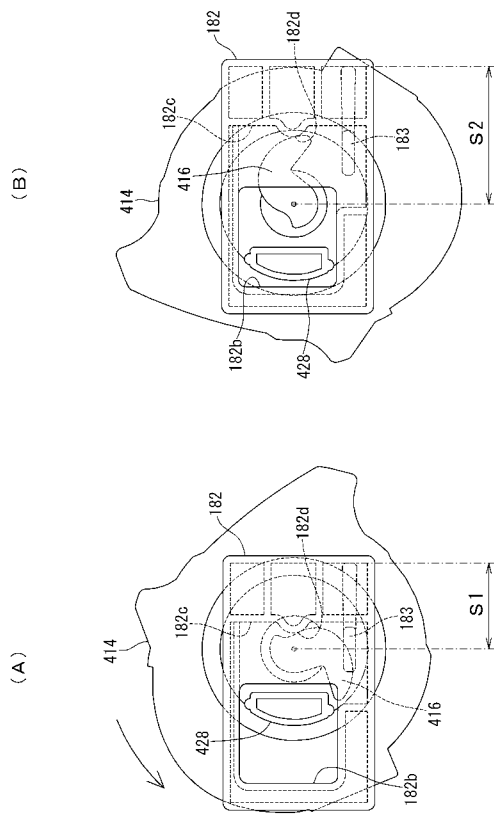
【 図 5 7 】



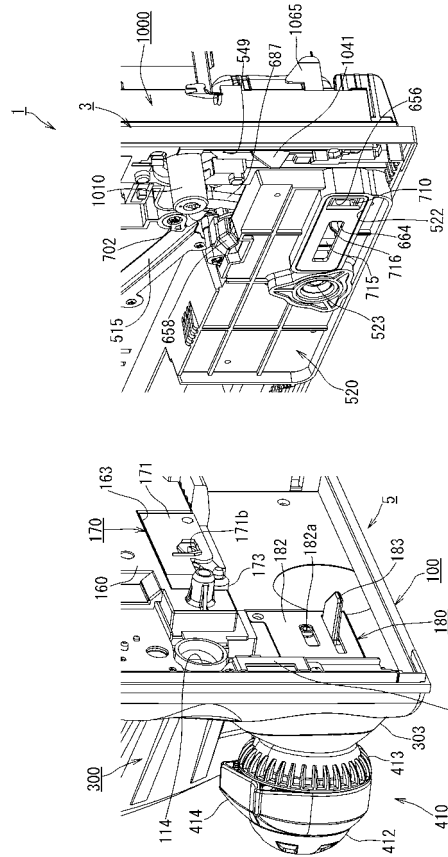
【 図 5 8 】



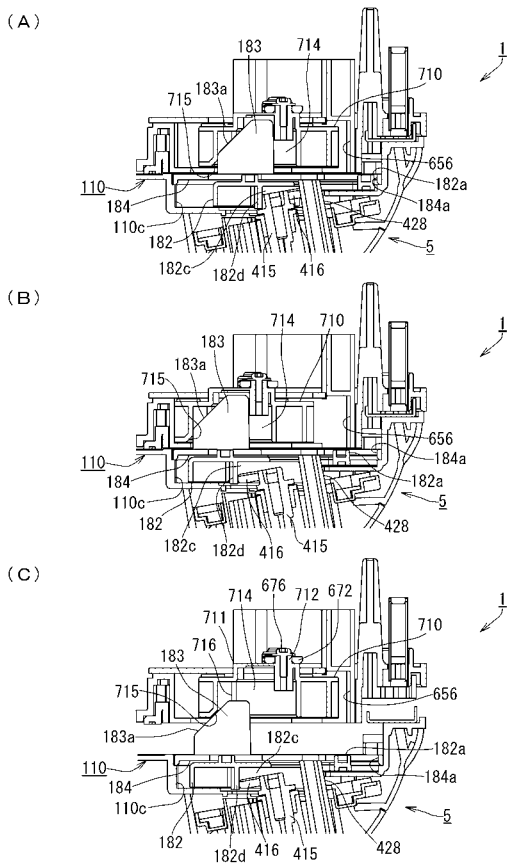
【 図 5 9 】



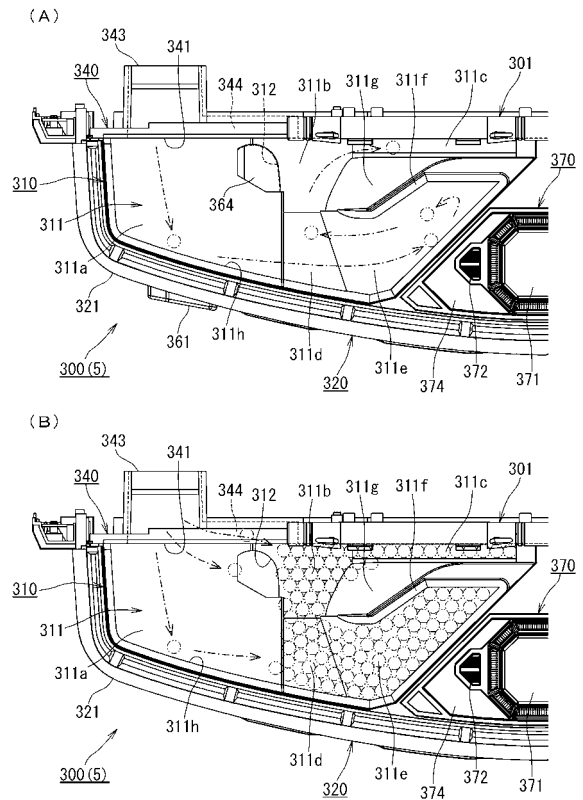
【 図 6 0 】



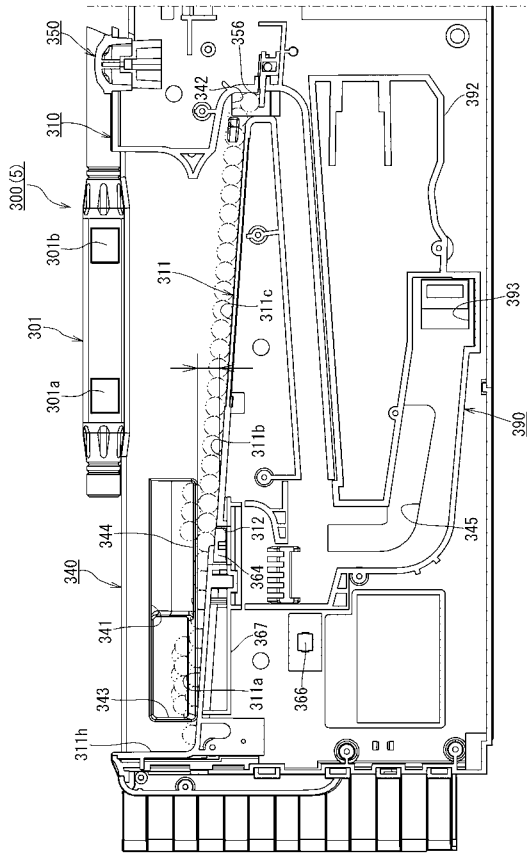
【 図 6 1 】



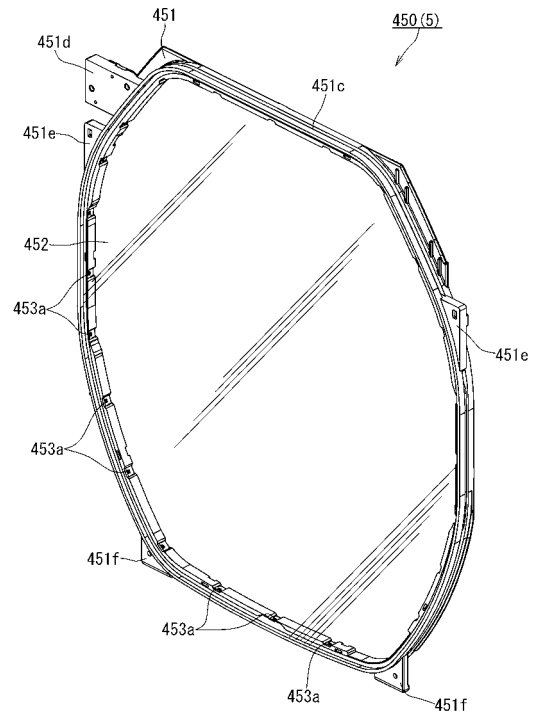
【 図 6 2 】



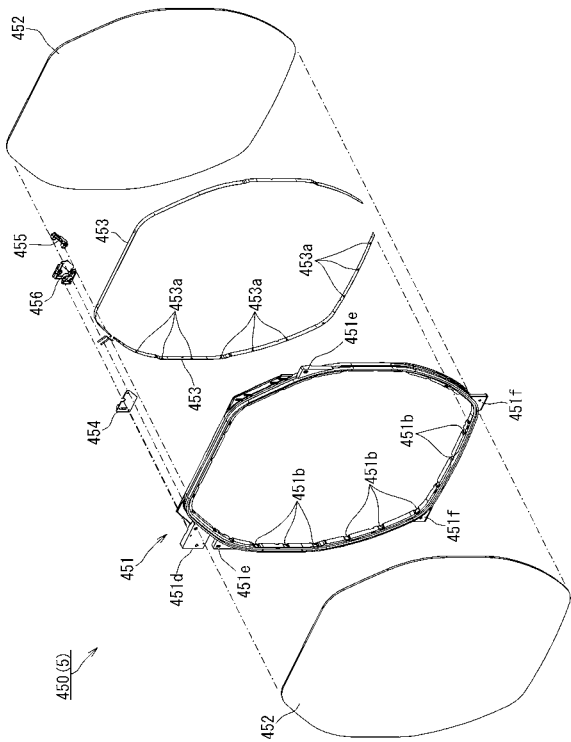
【 図 6 3 】



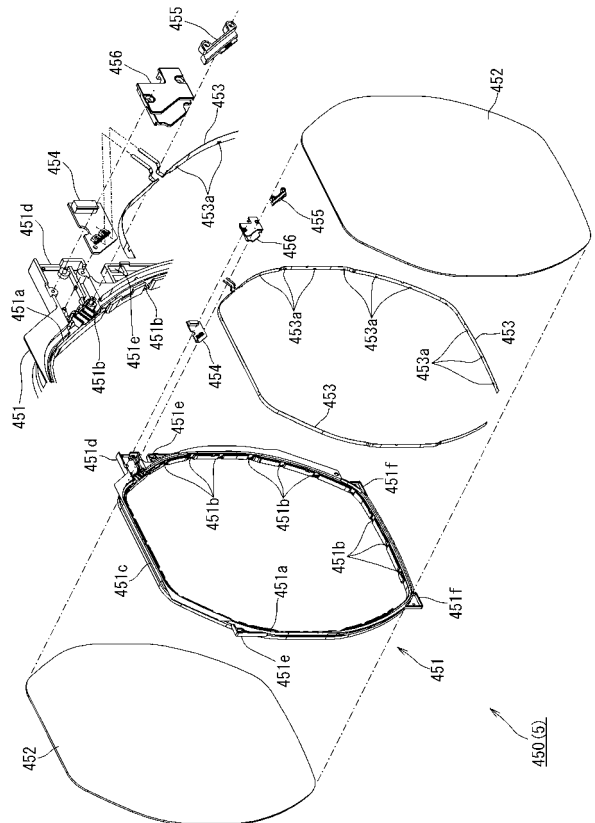
【 図 6 4 】



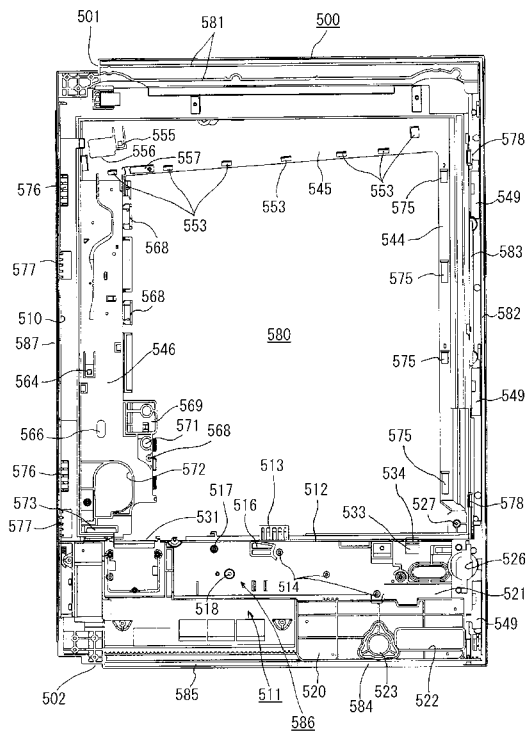
【 図 6 5 】



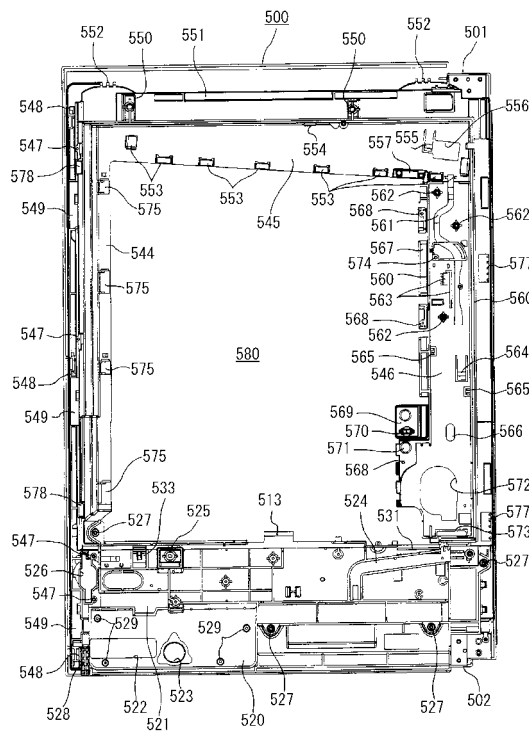
【 図 6 6 】



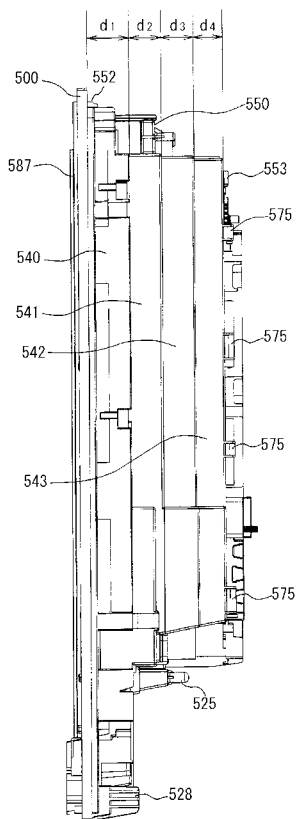
【 図 6 7 】



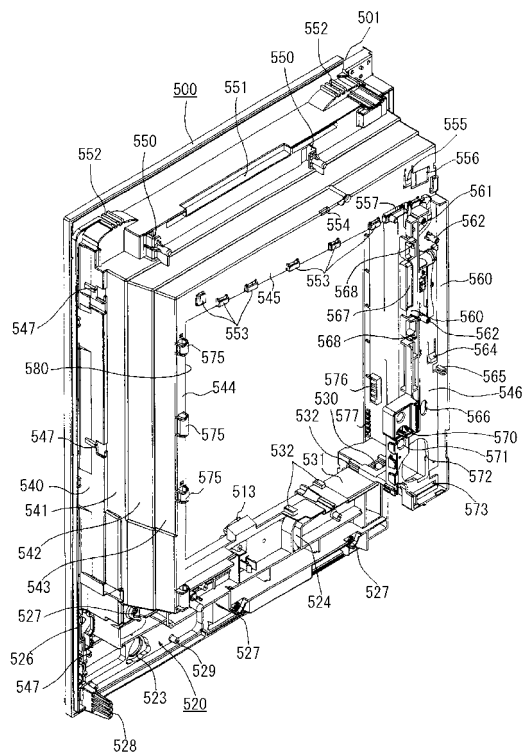
【 図 6 8 】



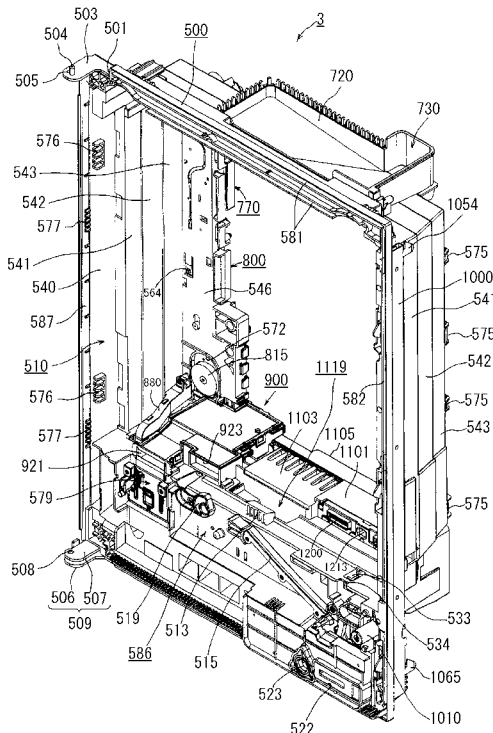
【 図 6 9 】



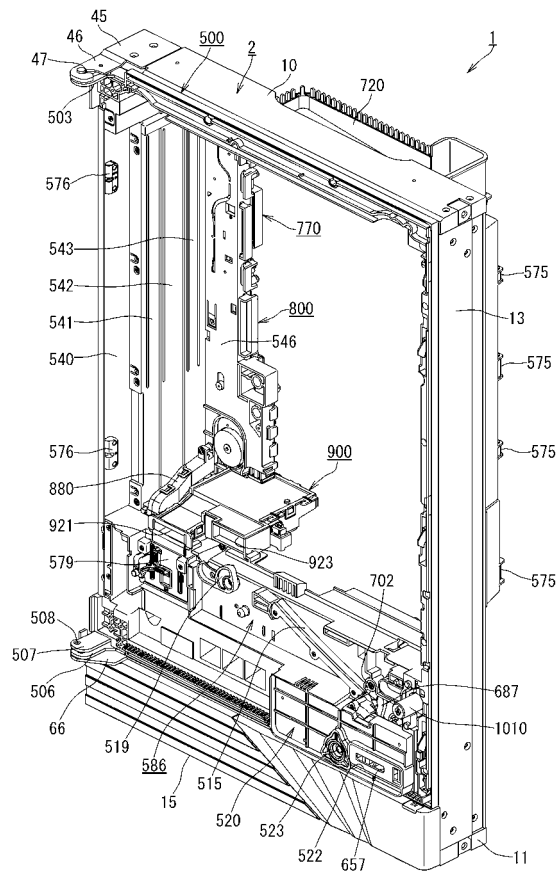
【 図 7 0 】



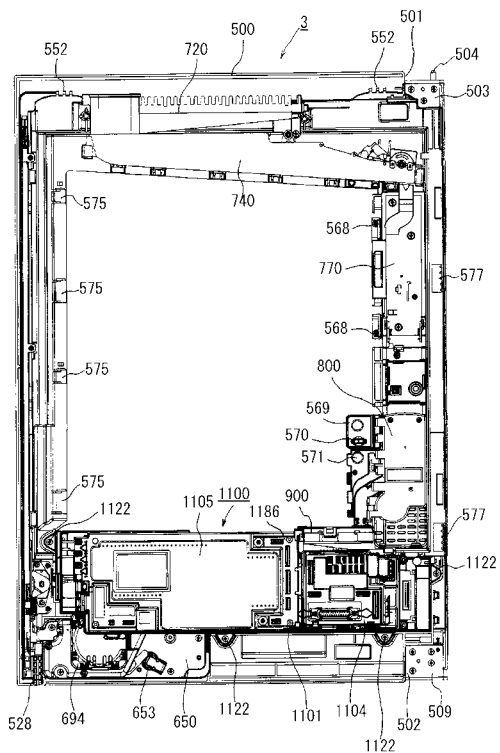
【図 7 1】



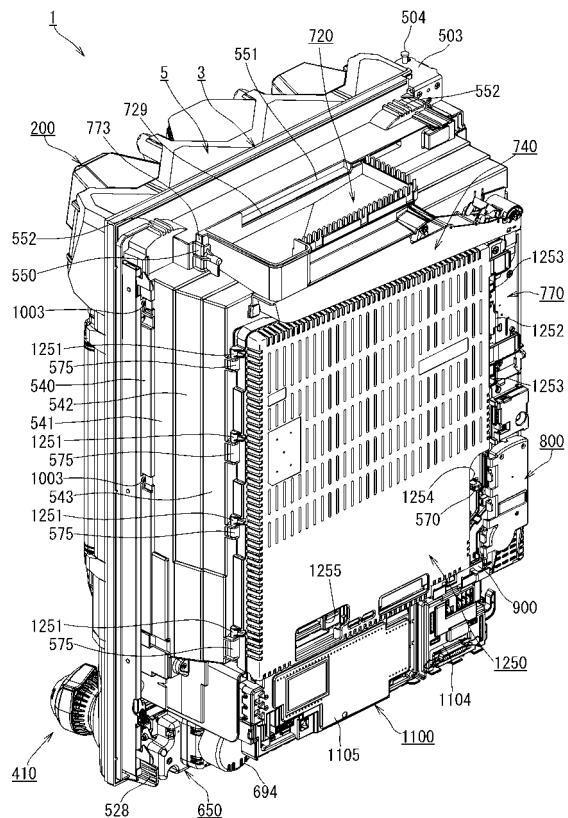
【図 7 2】



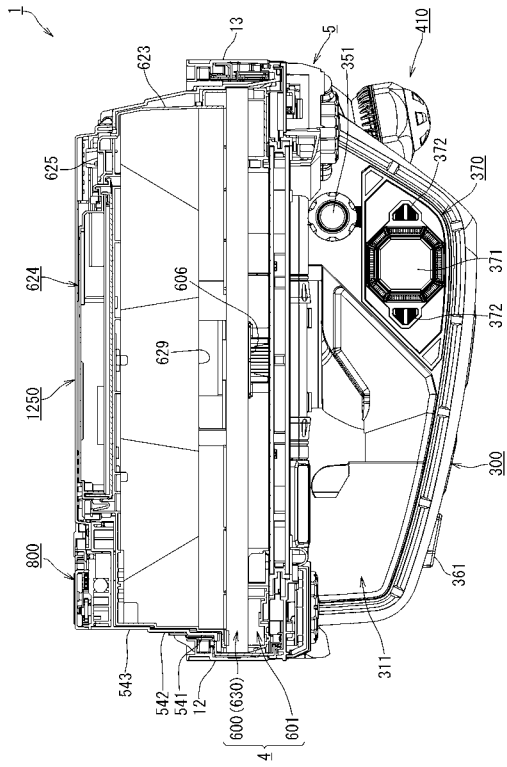
【図 7 3】



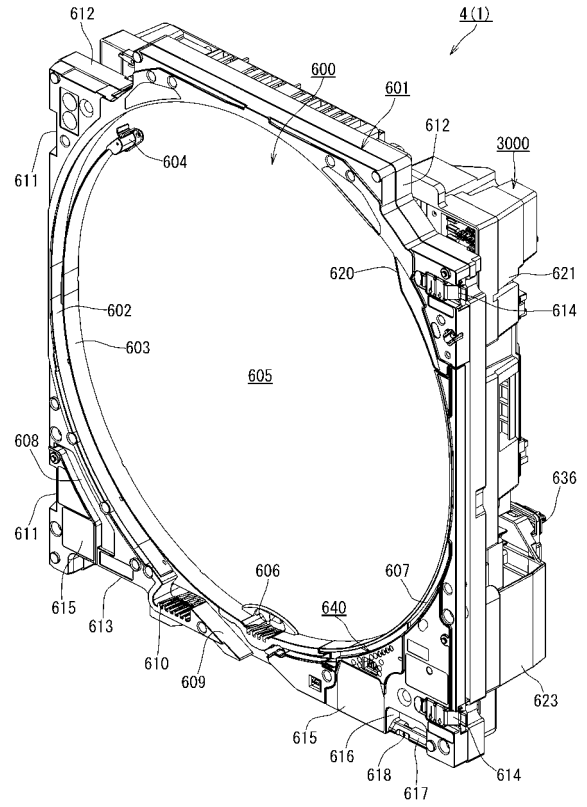
【図 7 4】



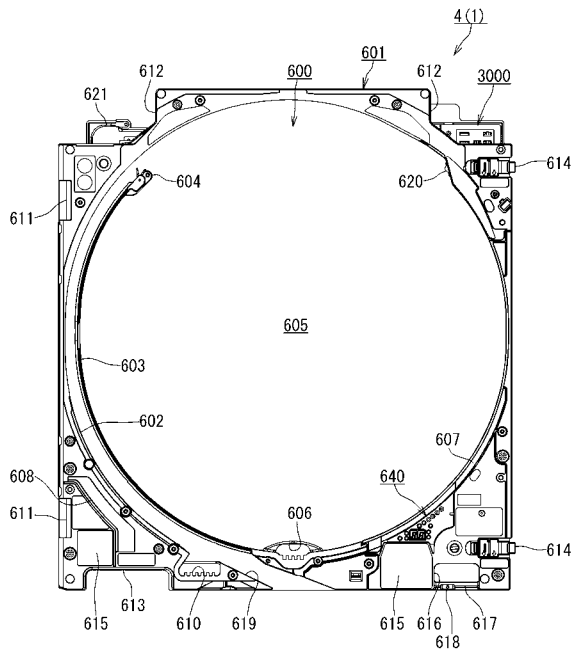
【 図 7 5 】



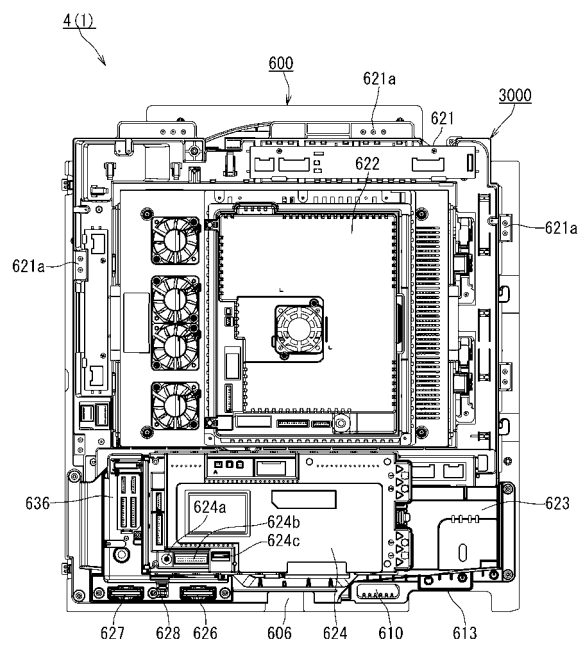
【 図 7 6 】



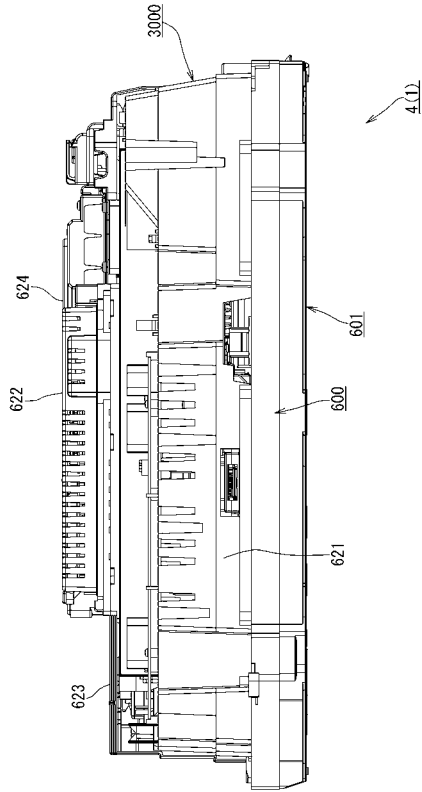
【 図 7 7 】



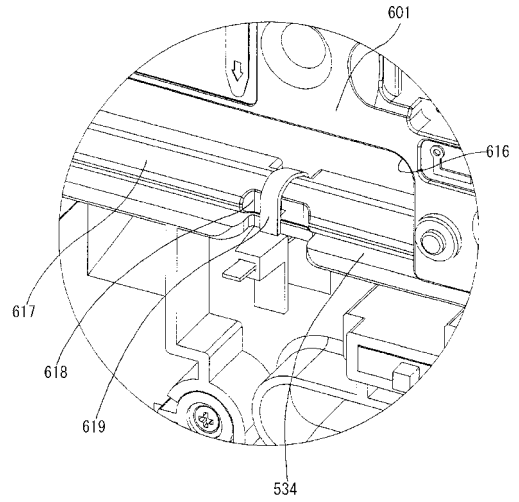
【 図 7 8 】



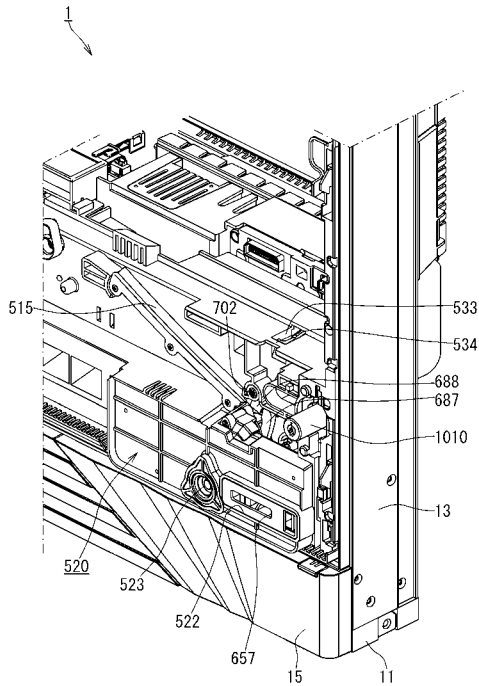
【 図 7 9 】



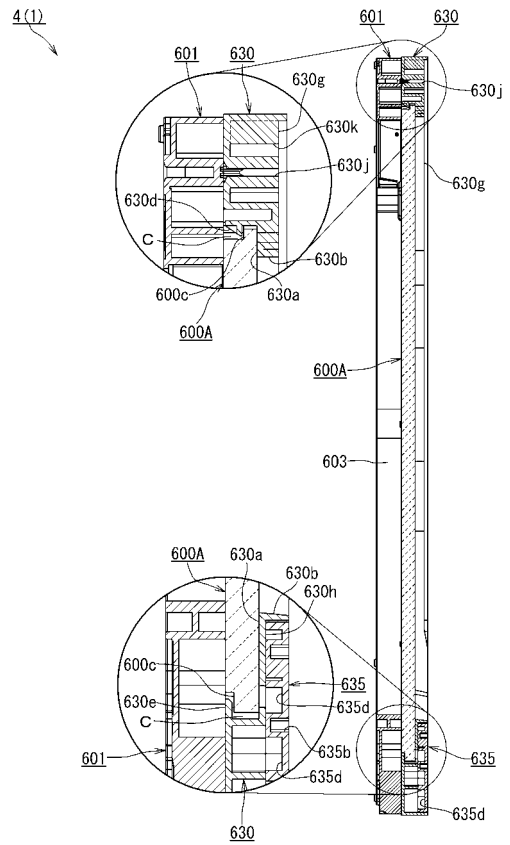
【 図 8 0 】



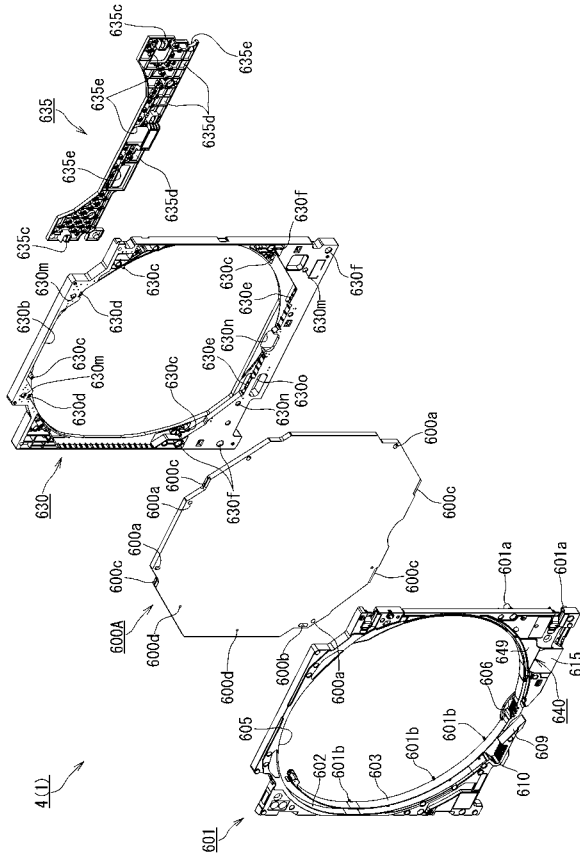
【 図 8 1 】



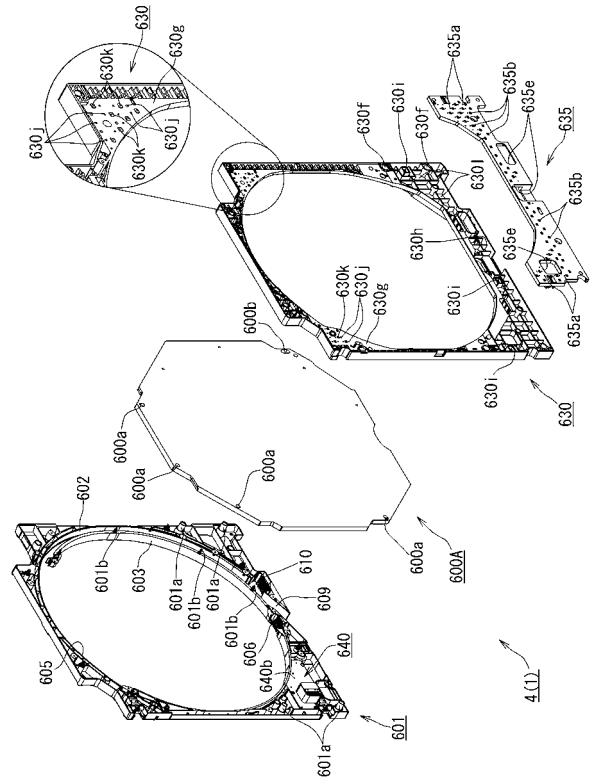
【 図 8 2 】



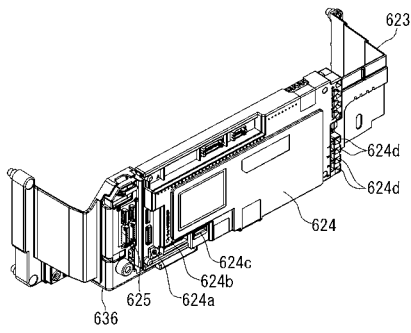
【 図 8 3 】



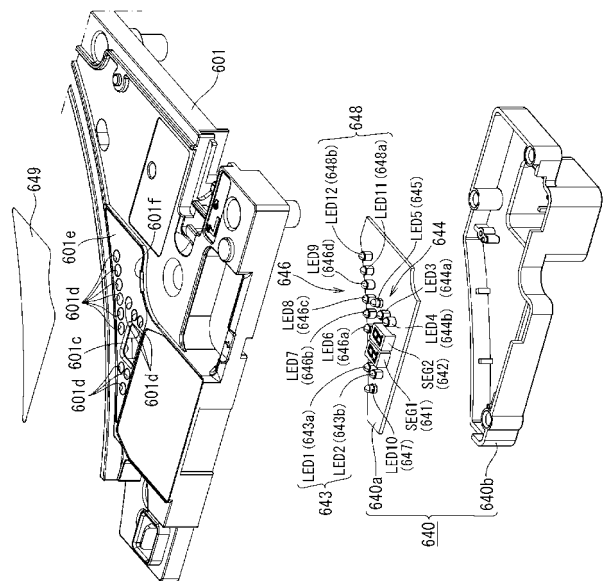
【 図 8 4 】



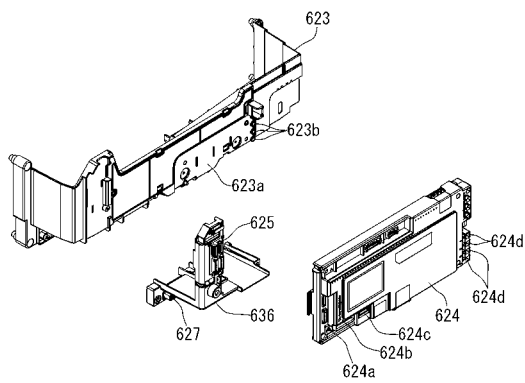
【 図 8 5 】



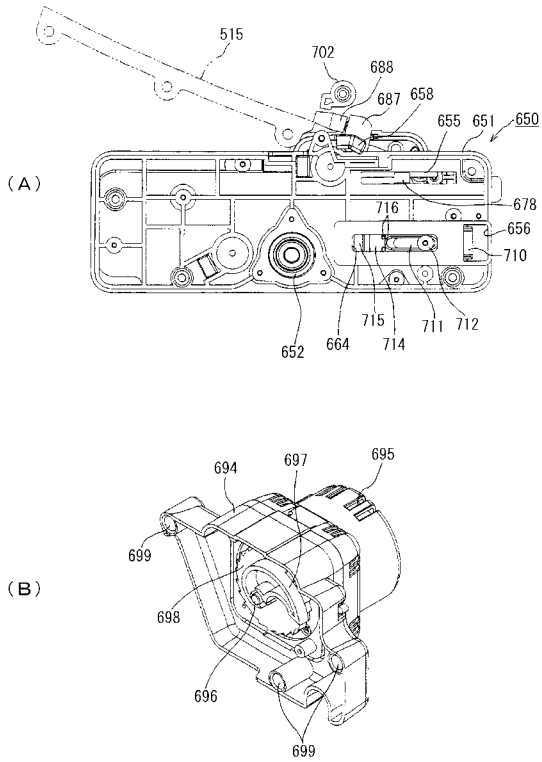
【 図 8 7 】



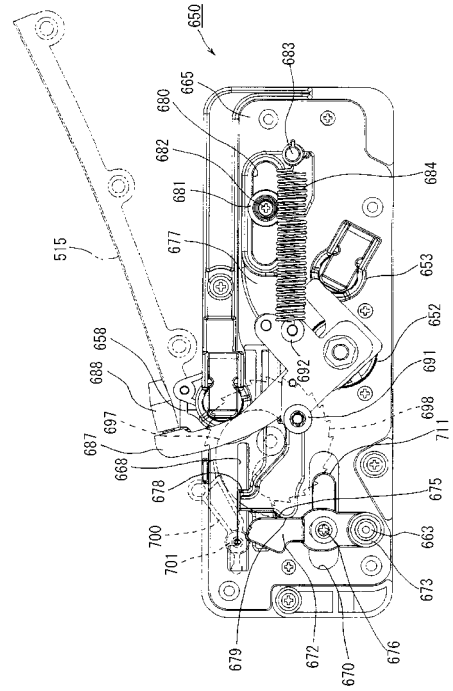
【 図 8 6 】



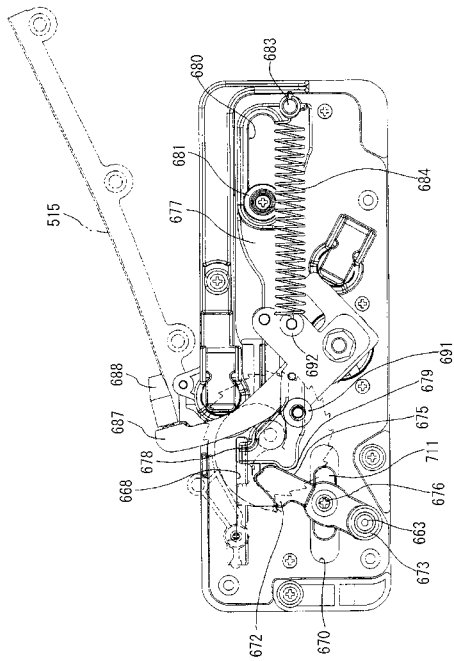
【 図 9 2 】



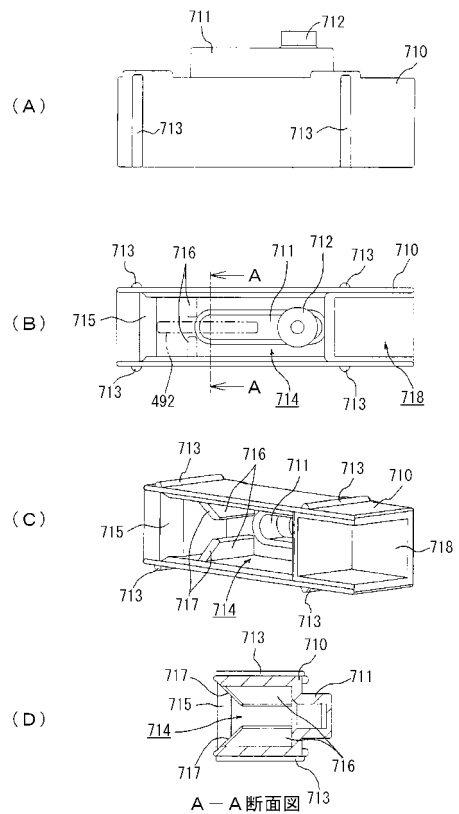
【 図 9 3 】



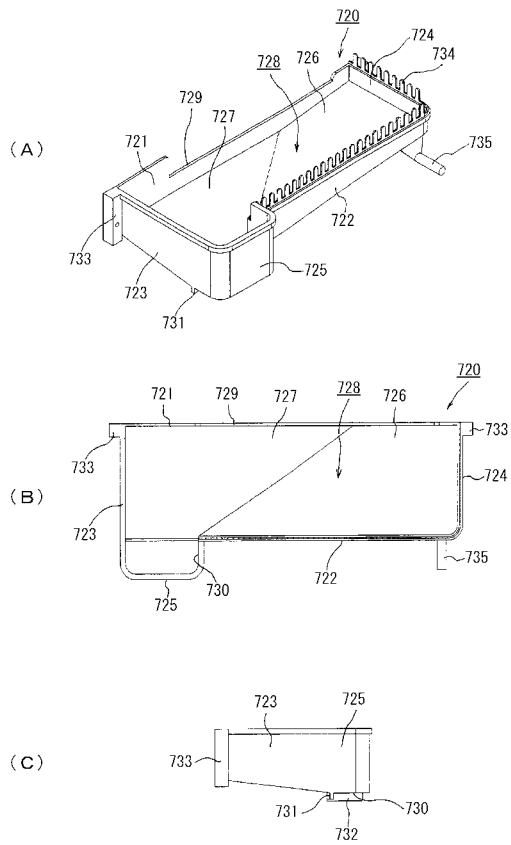
【 図 9 4 】



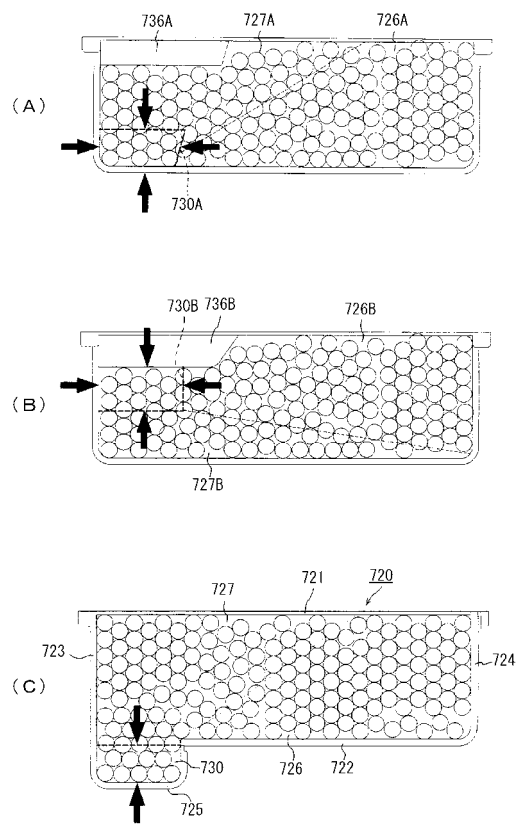
【 図 9 5 】



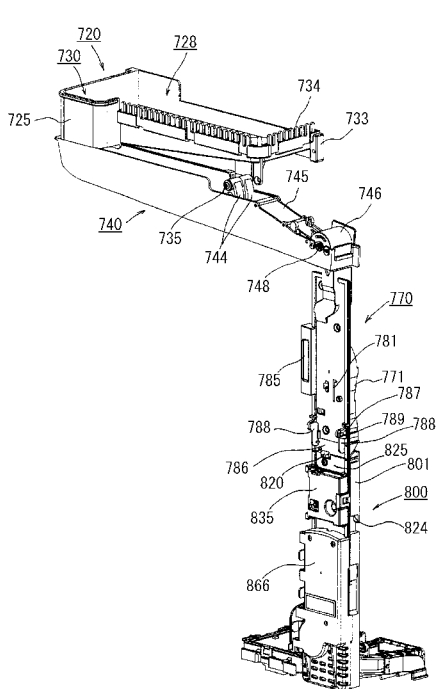
【 図 9 6 】



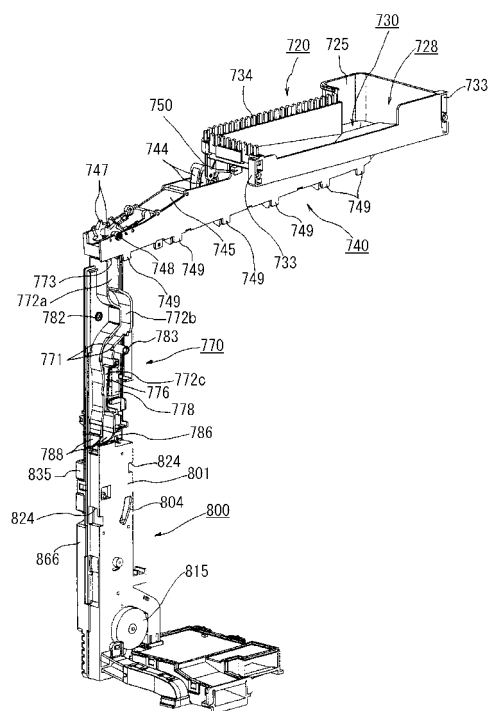
【 図 9 7 】



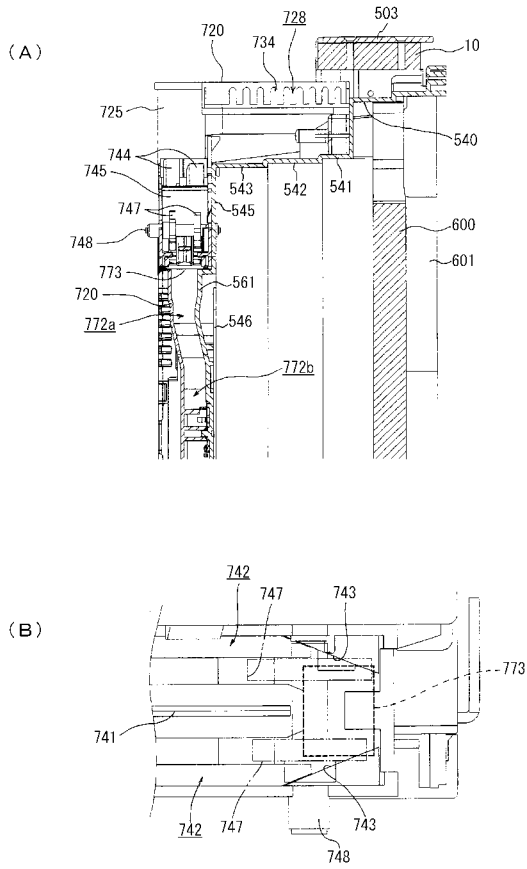
【 図 9 8 】



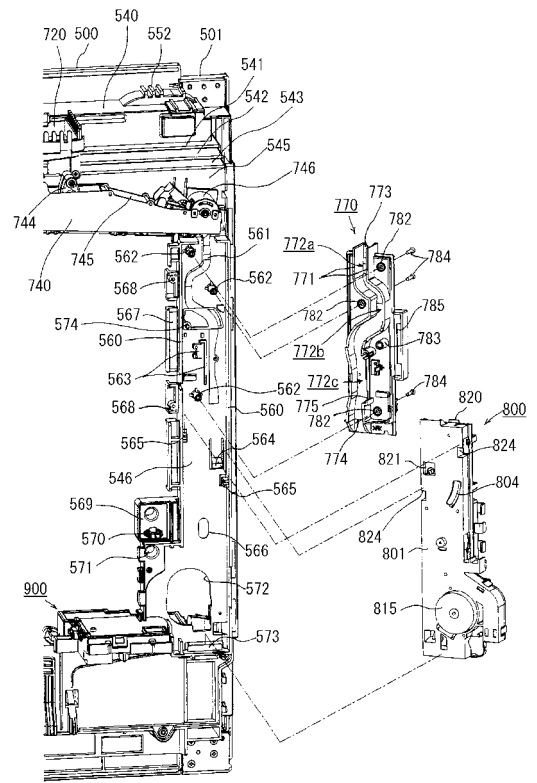
【 図 9 9 】



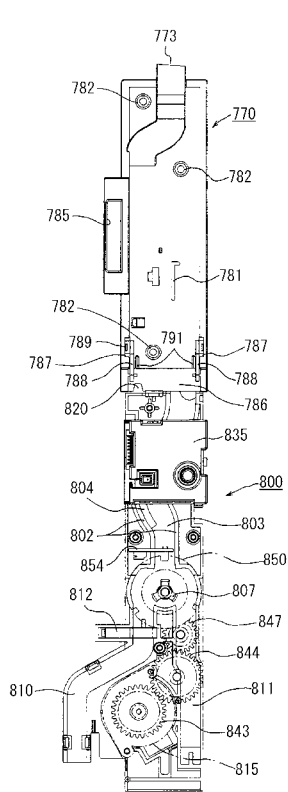
【図100】



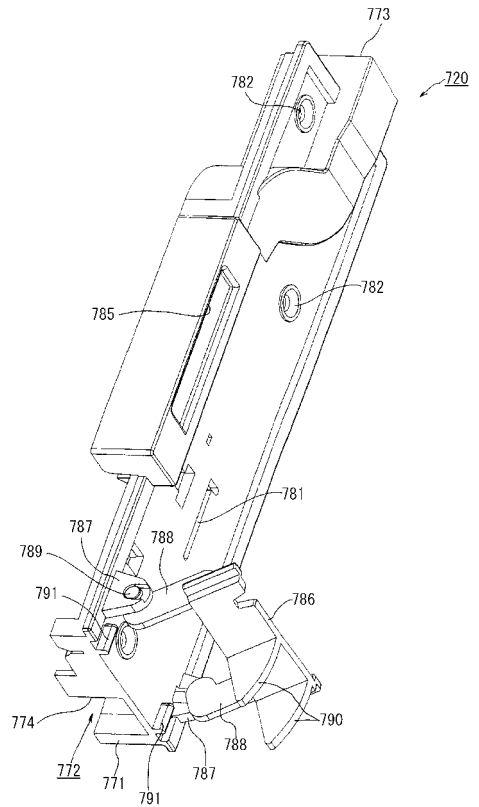
【図101】



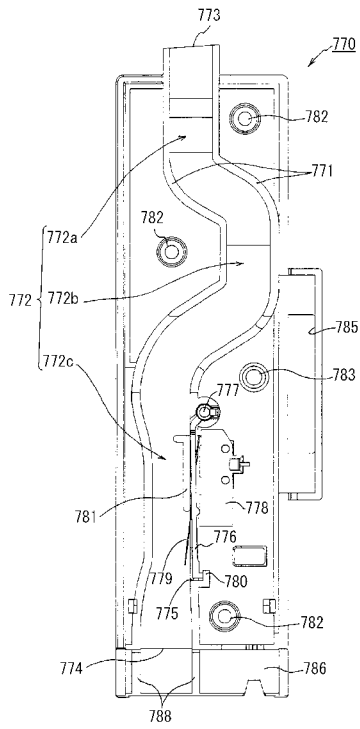
【図102】



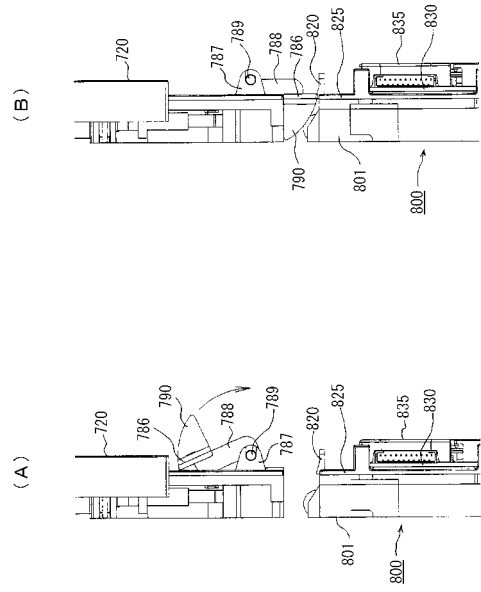
【図103】



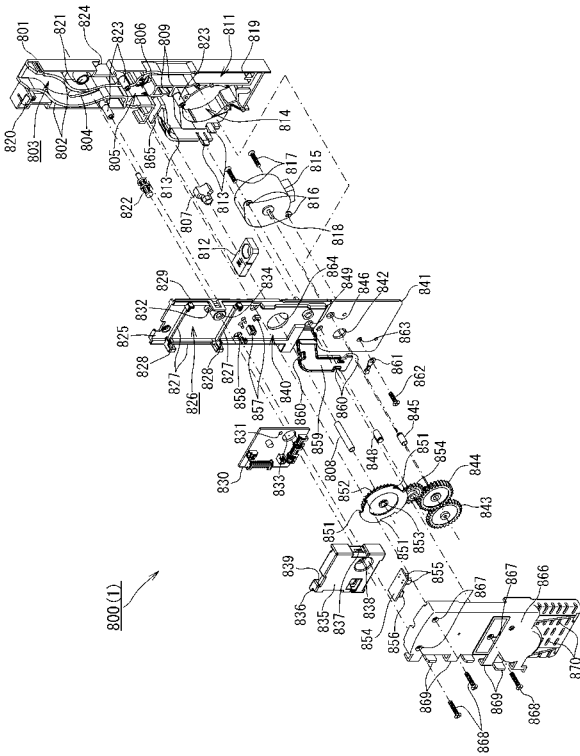
【 図 1 0 4 】



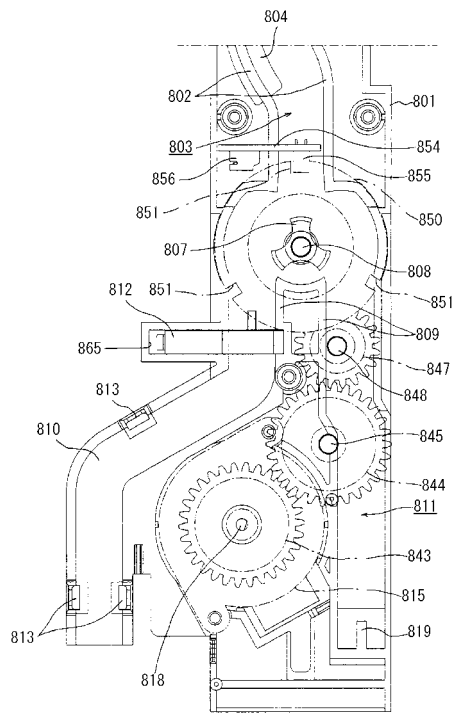
【 図 1 0 5 】



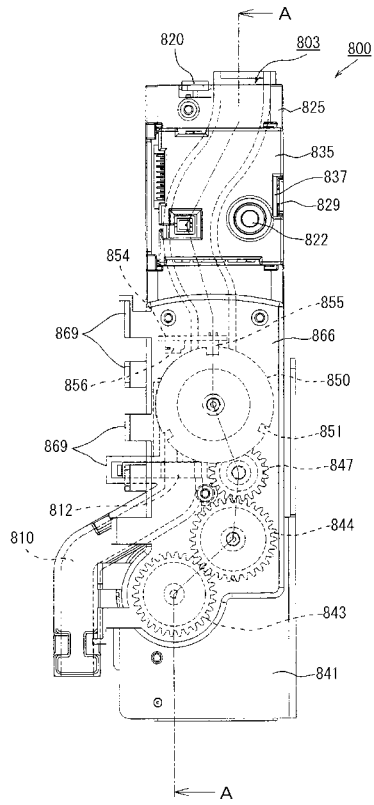
【 図 1 0 6 】



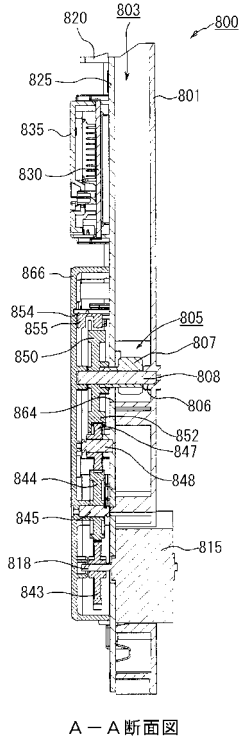
【 図 1 0 7 】



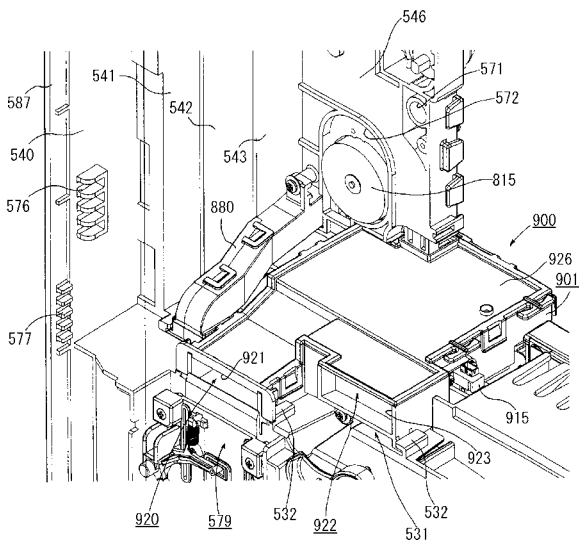
【 図 1 0 8 】



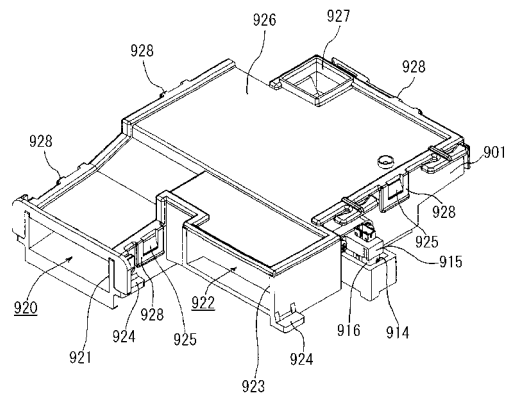
【 図 1 0 9 】



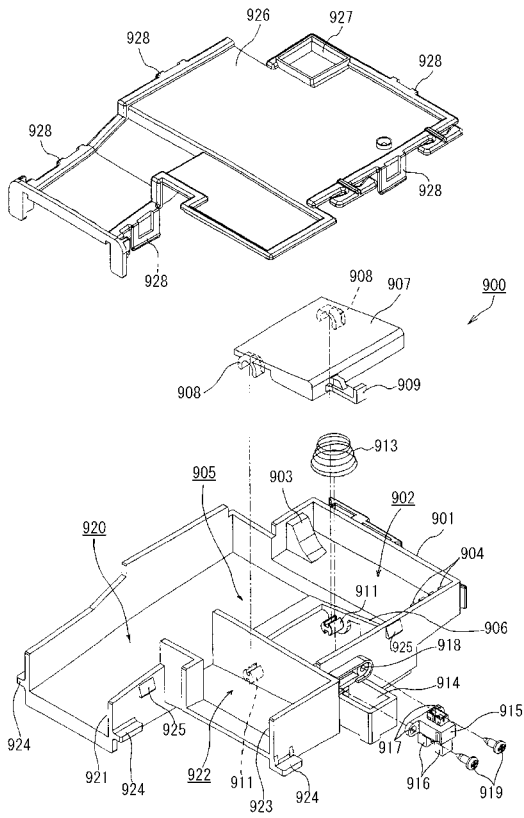
【 図 1 1 0 】



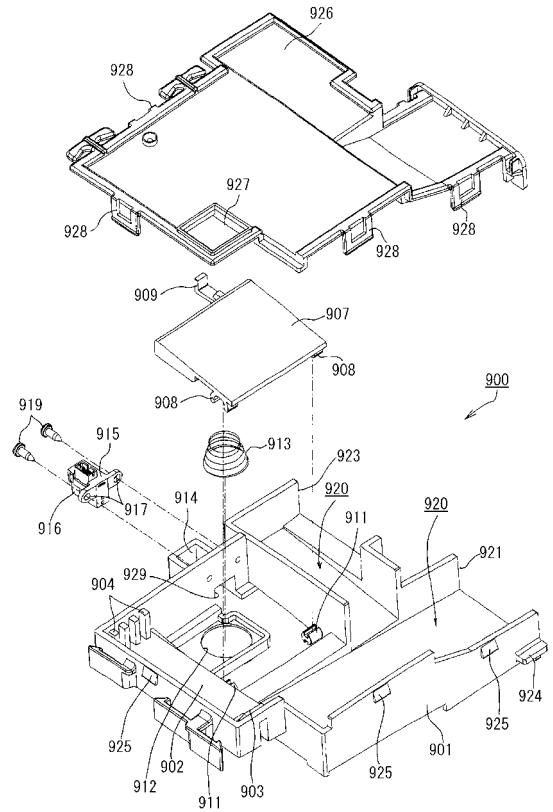
【 図 1 1 1 】



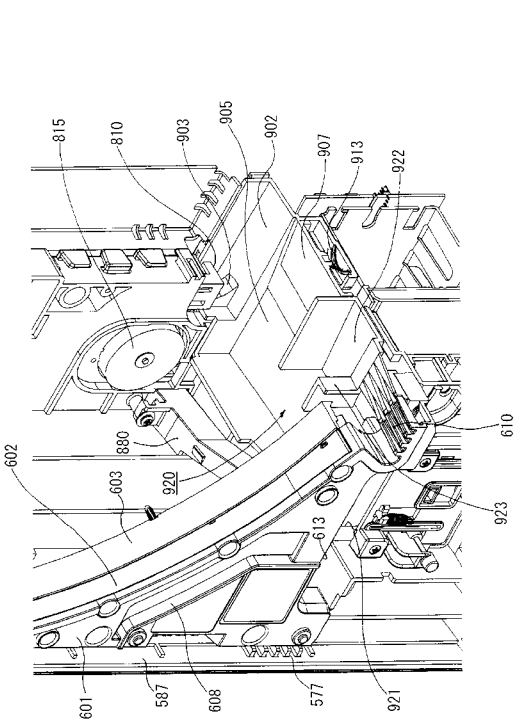
【図 1 1 2】



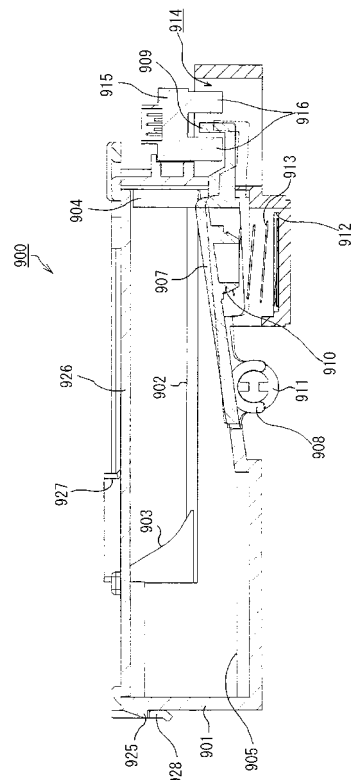
【図 1 1 3】



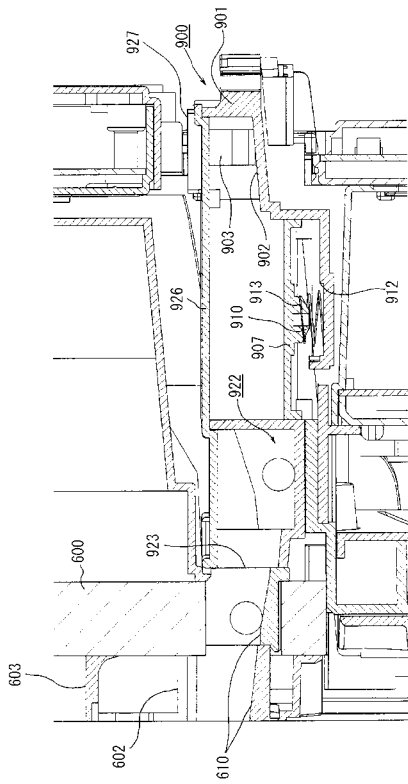
【図 1 1 4】



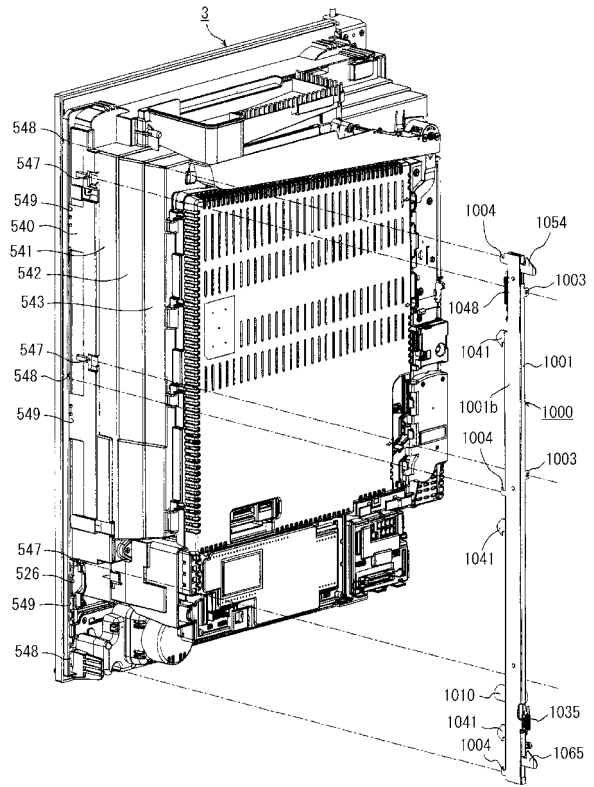
【図 1 1 5】



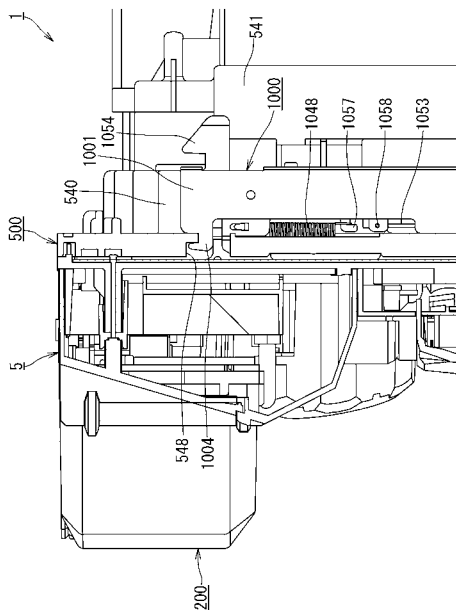
【図 116】



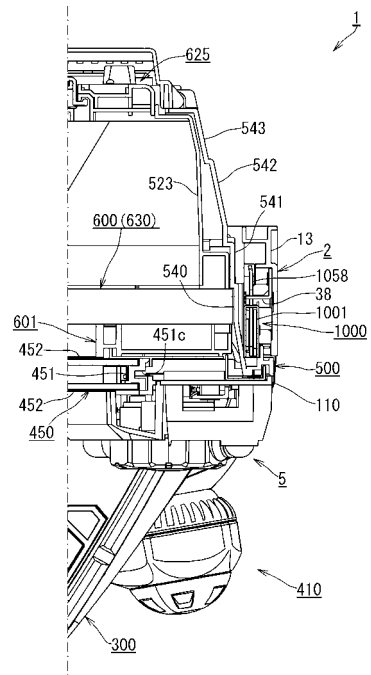
【図 117】



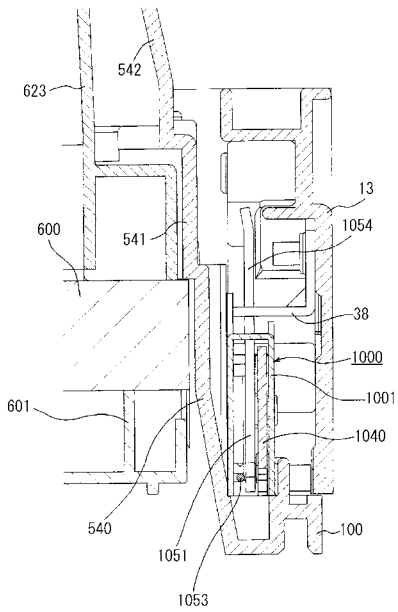
【図 118】



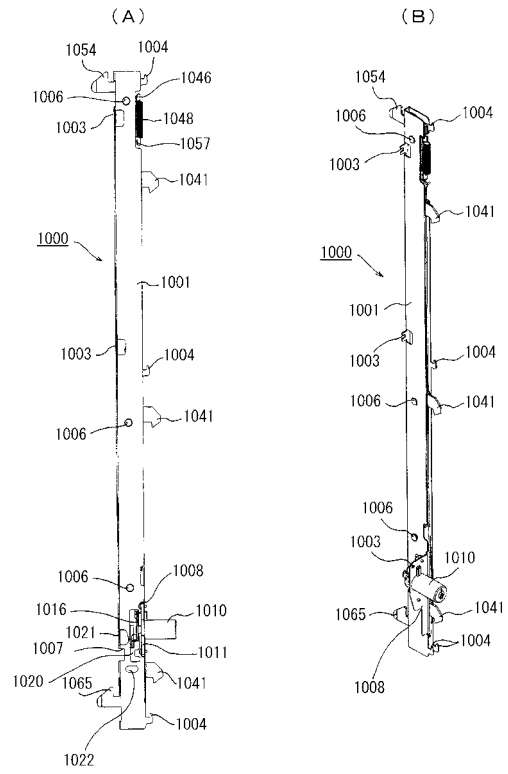
【図 119】



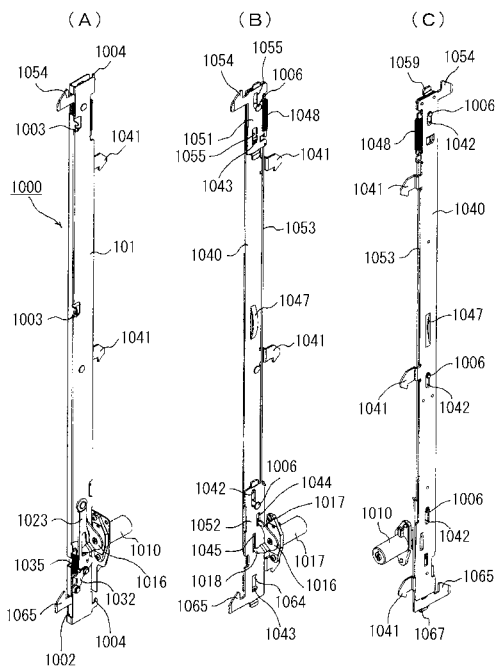
【 図 1 2 0 】



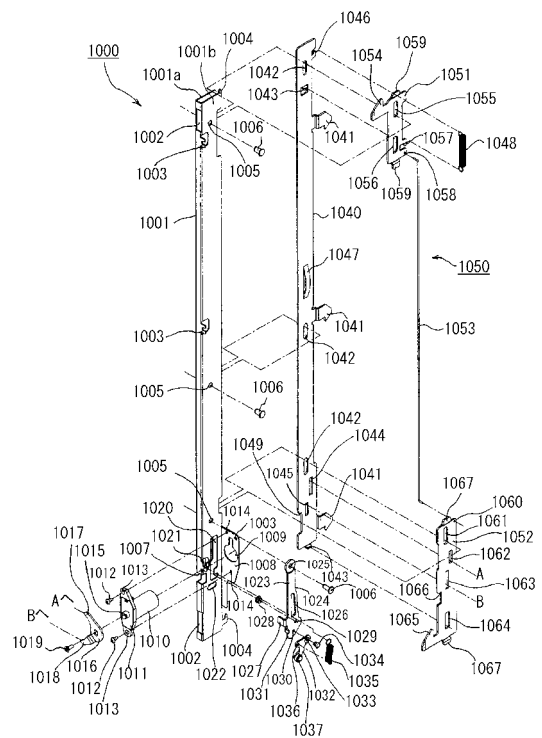
【 図 1 2 1 】



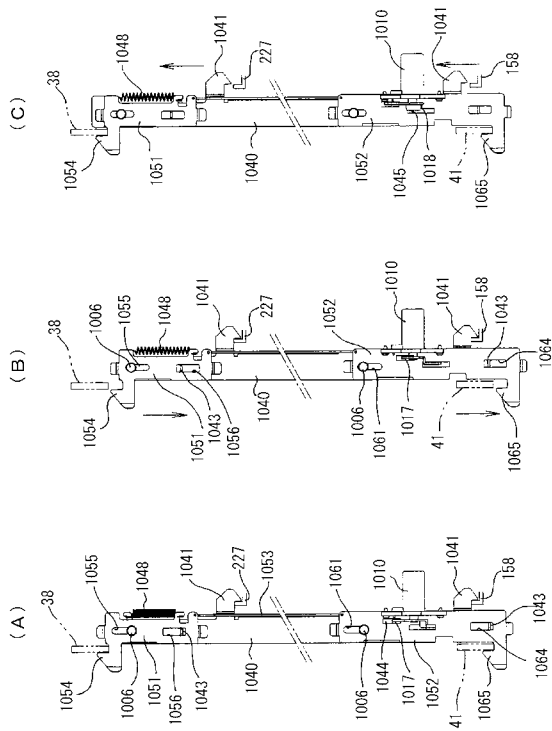
【 図 1 2 2 】



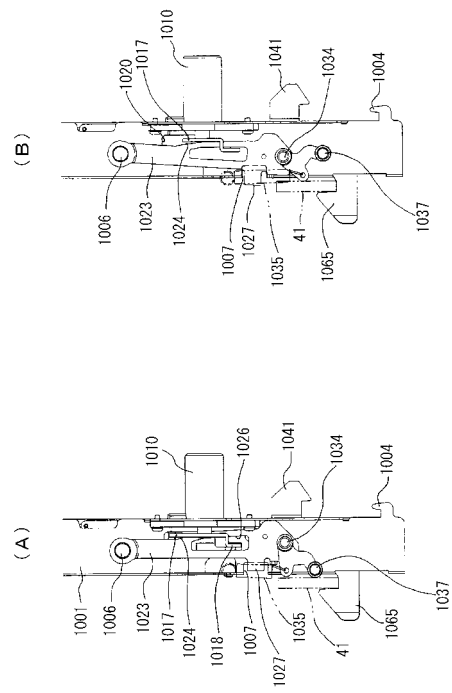
【 図 1 2 3 】



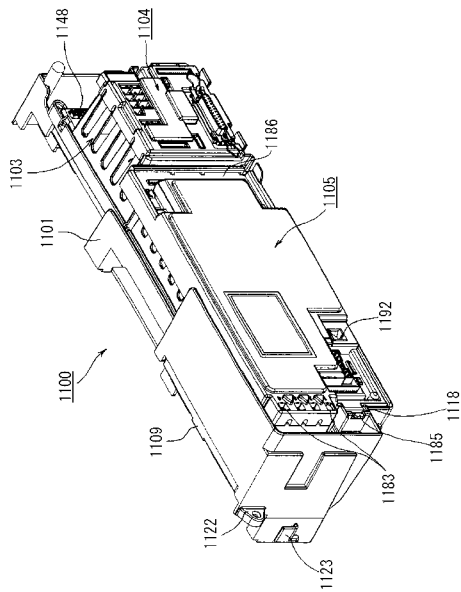
【 図 1 2 4 】



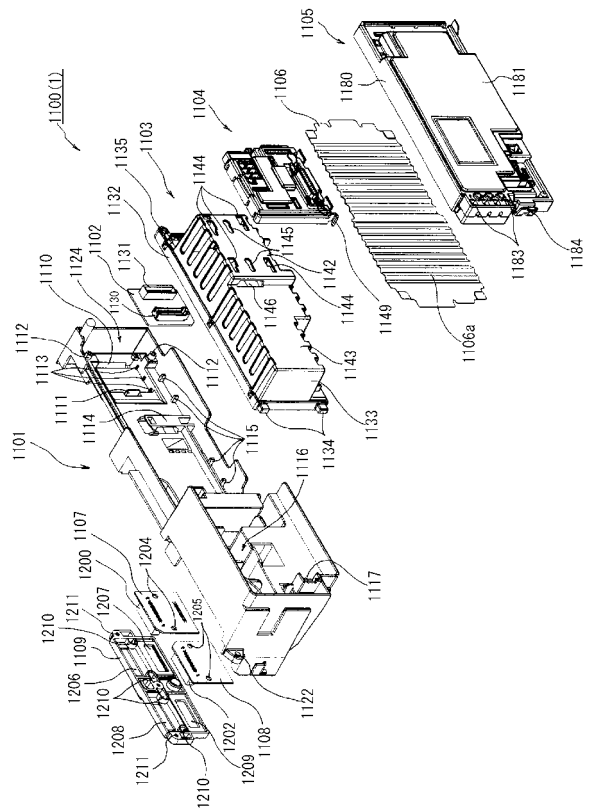
【 図 1 2 5 】



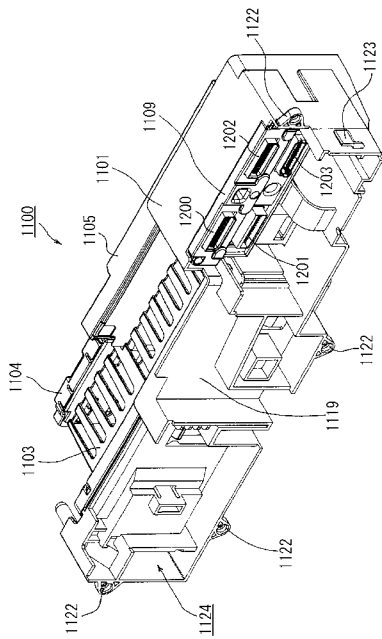
【 図 1 2 6 】



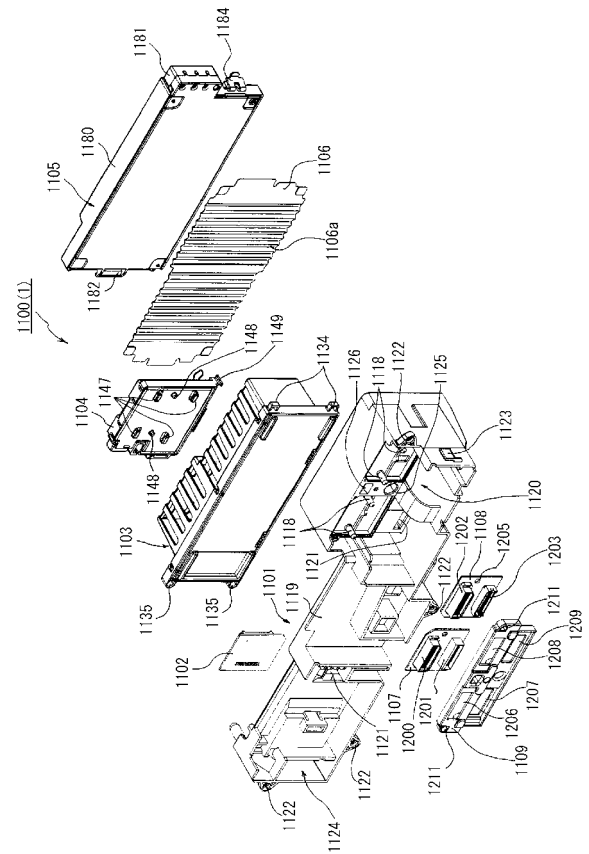
【 図 1 2 7 】



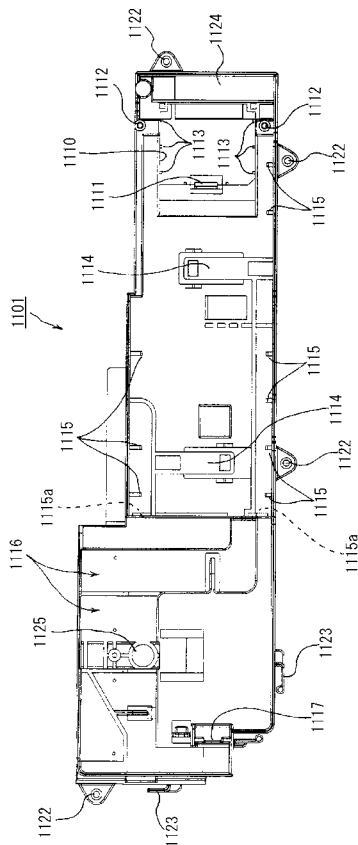
【 図 1 2 8 】



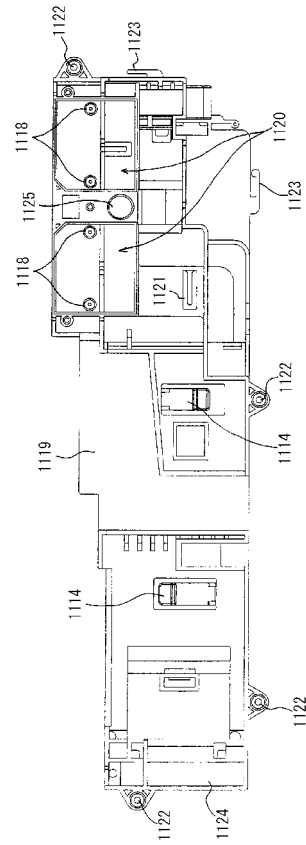
【 図 1 2 9 】



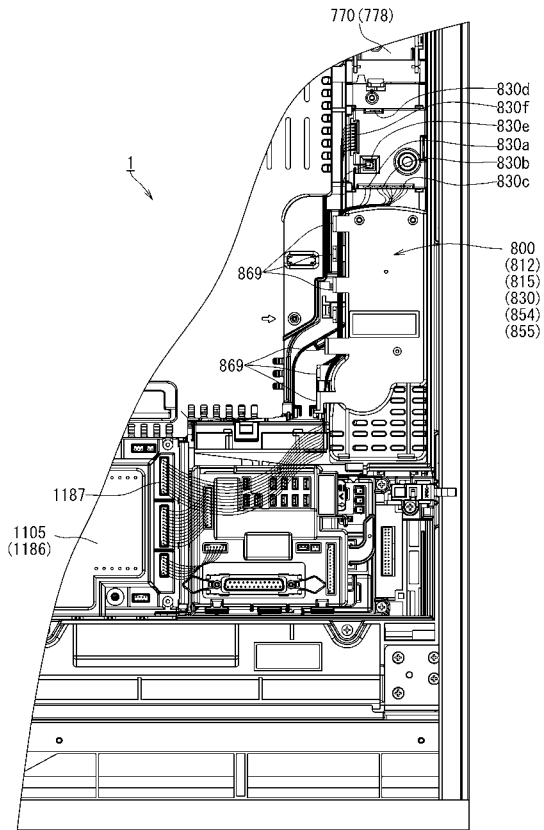
【 図 1 3 0 】



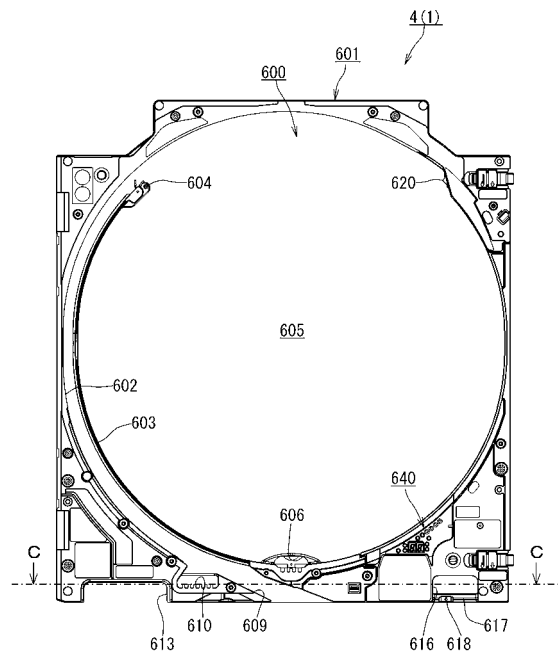
【 図 1 3 1 】



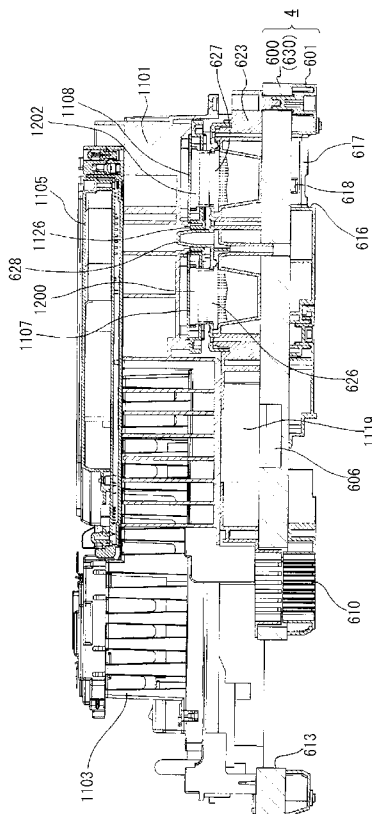
【図136】



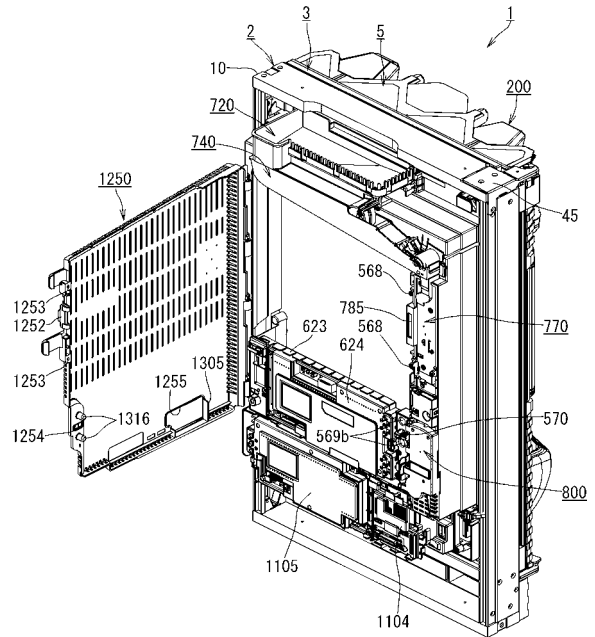
【図137】



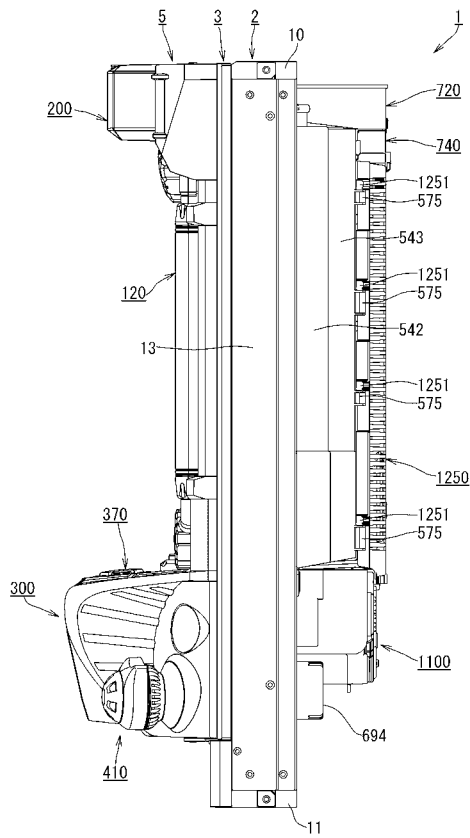
【図138】



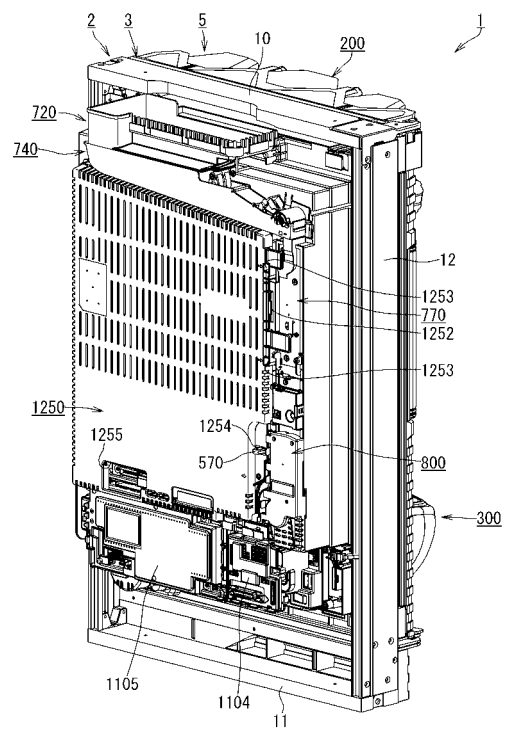
【図139】



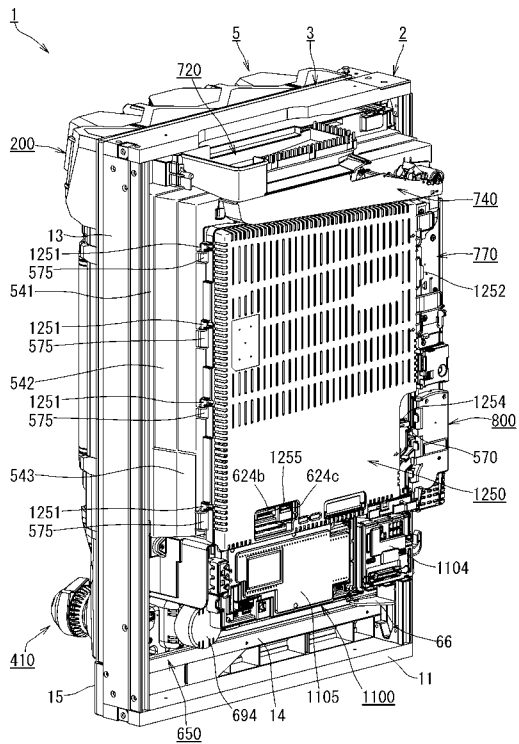
【 図 1 4 0 】



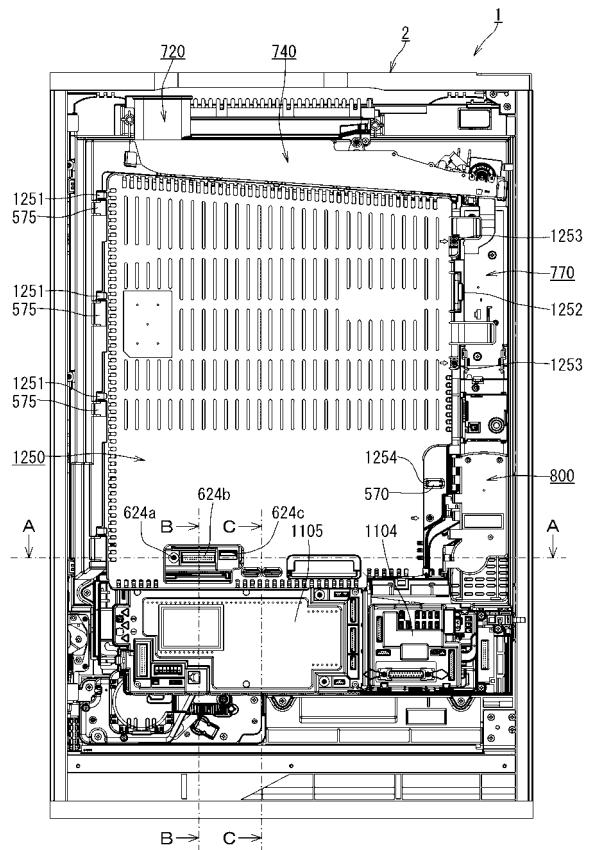
【 図 1 4 1 】



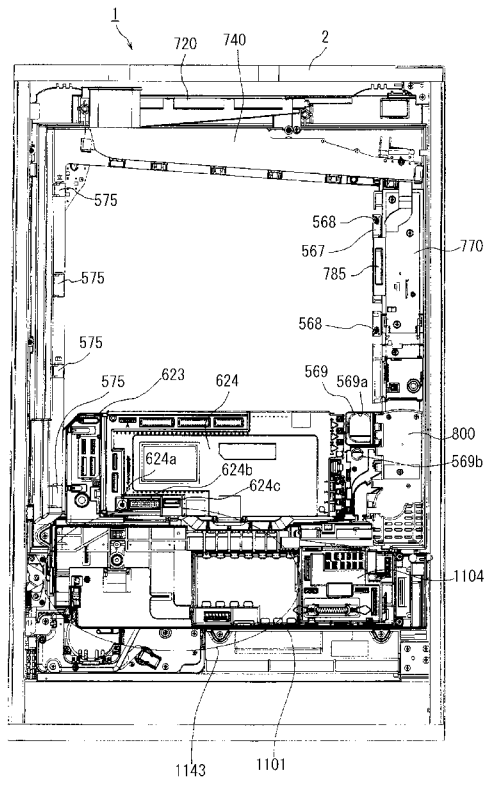
【 図 1 4 2 】



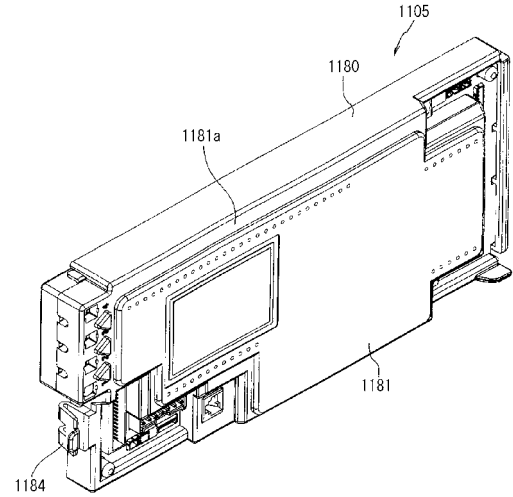
【 図 1 4 3 】



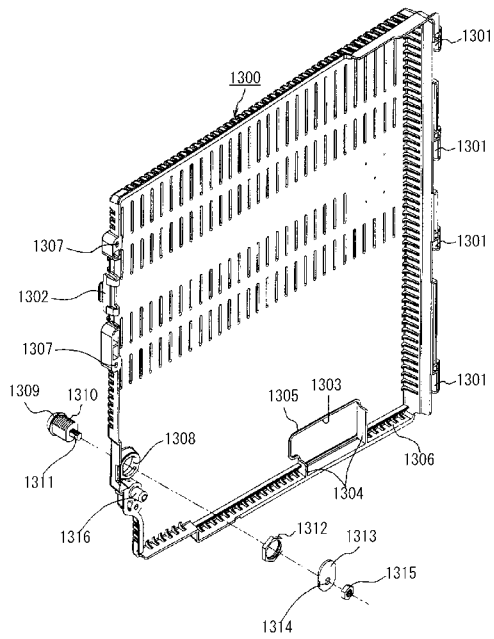
【 図 1 4 4 】



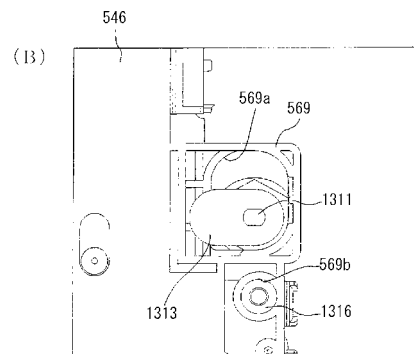
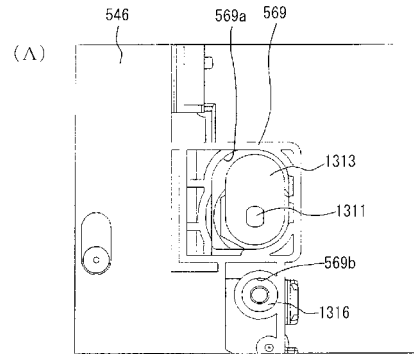
【 図 1 4 5 】



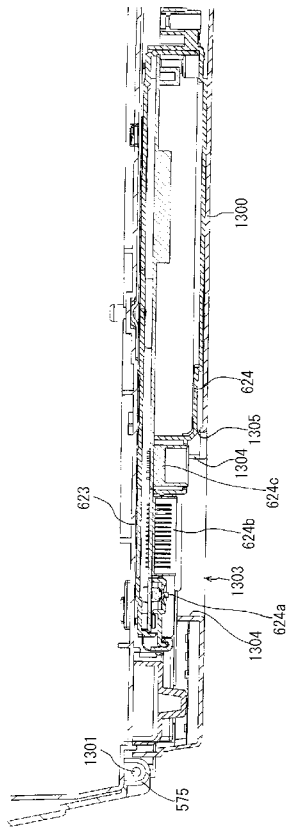
【 図 1 4 6 】



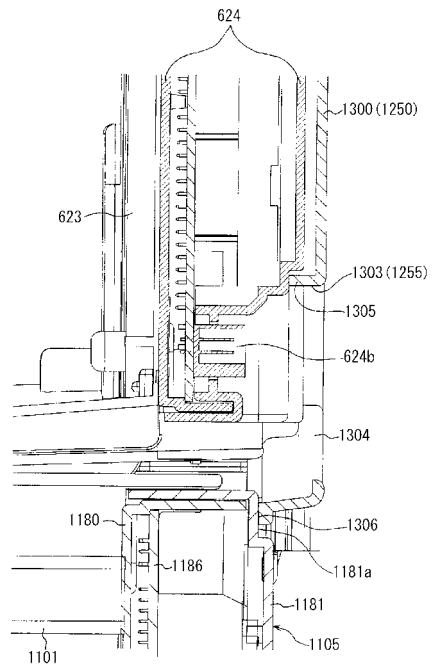
【 図 1 4 7 】



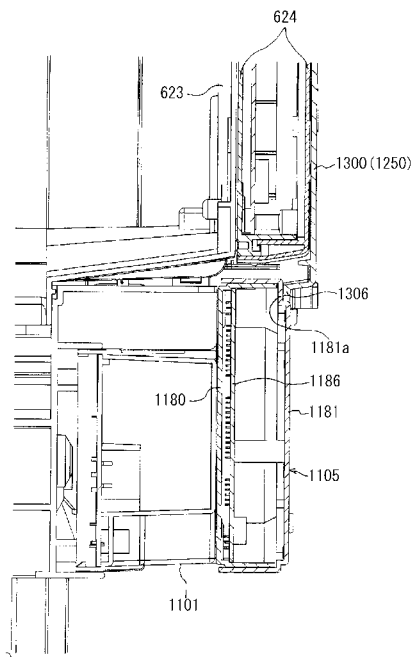
【図148】



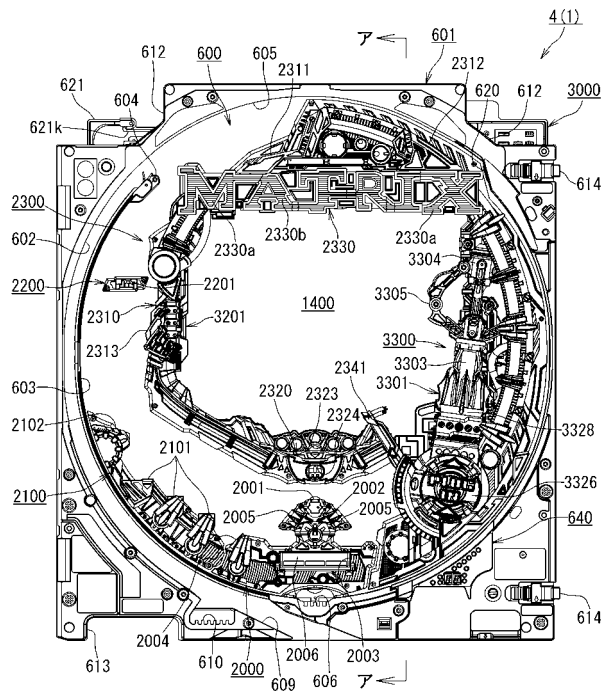
【図149】



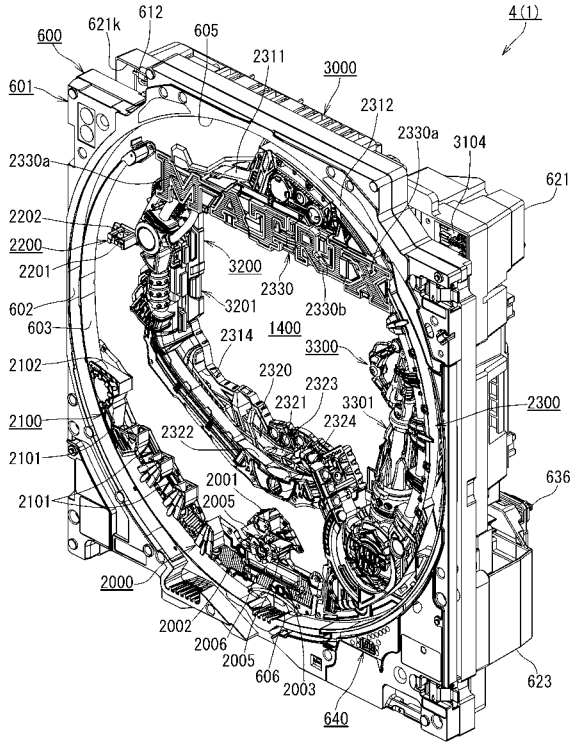
【図150】



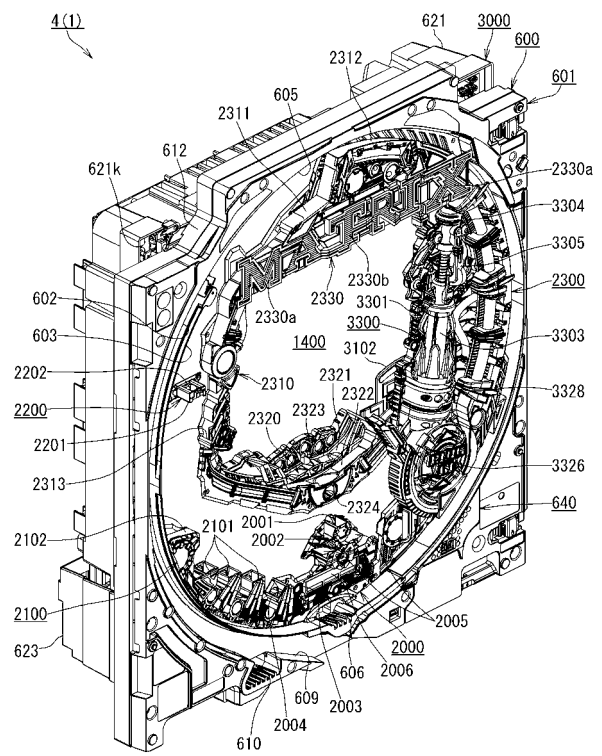
【図151】



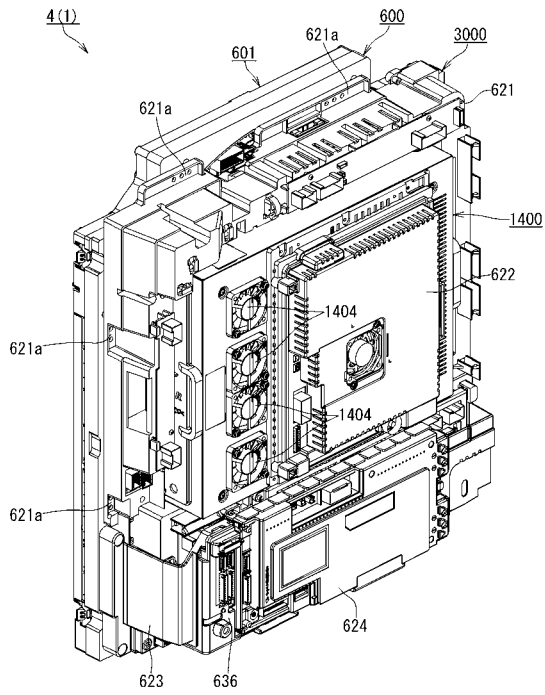
【 図 1 5 2 】



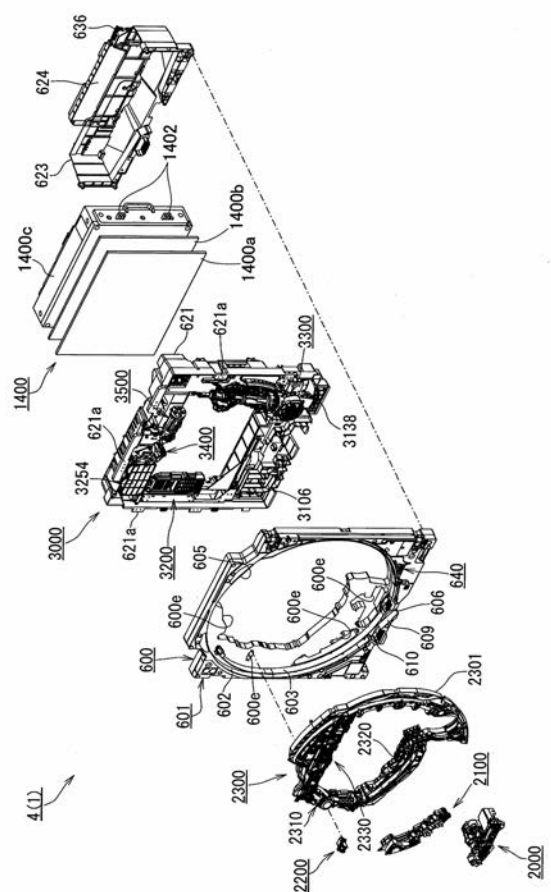
【 図 1 5 3 】



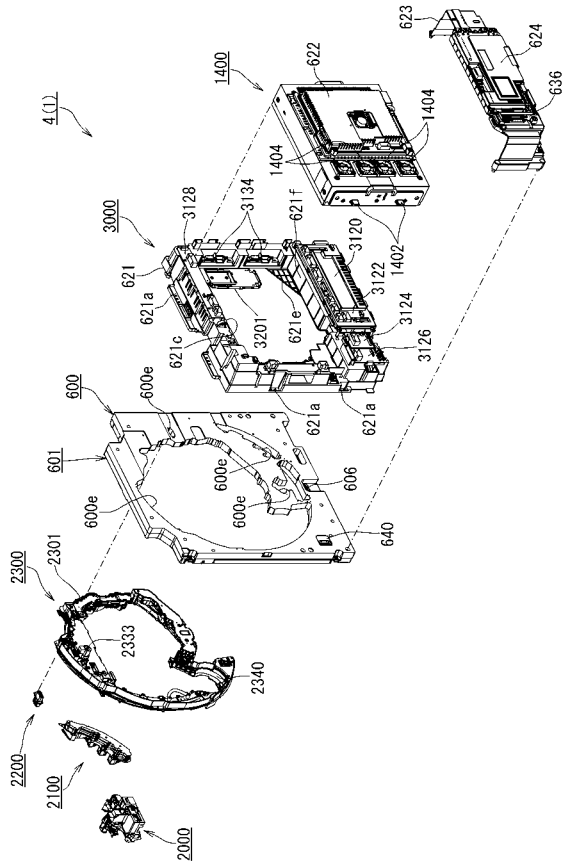
【 図 1 5 4 】



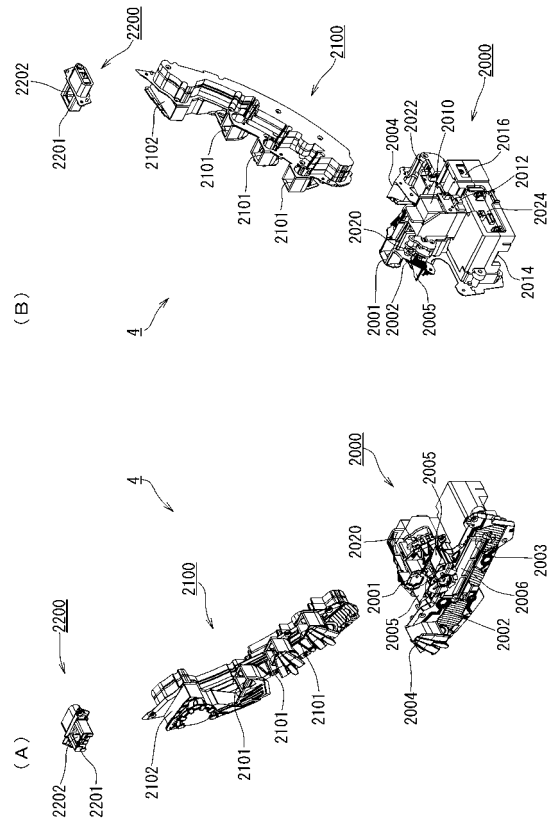
【 図 1 5 5 】



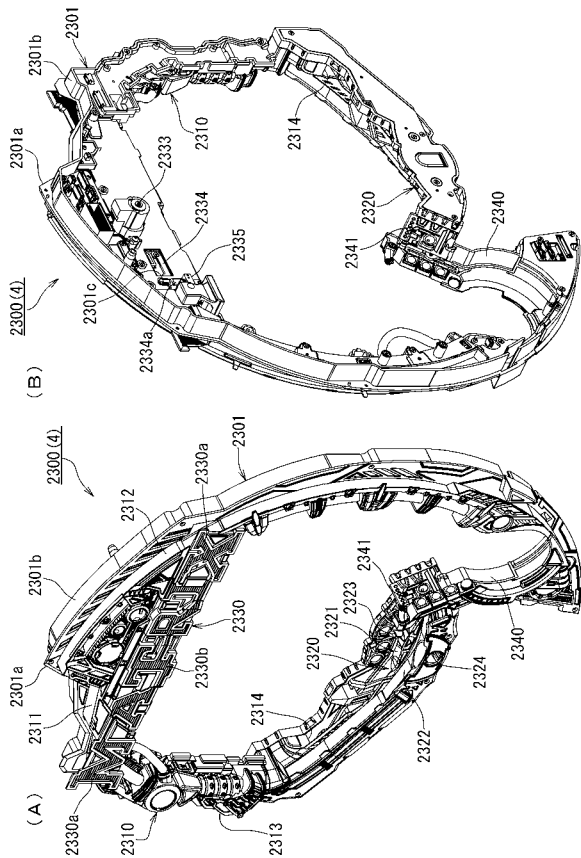
【図 156】



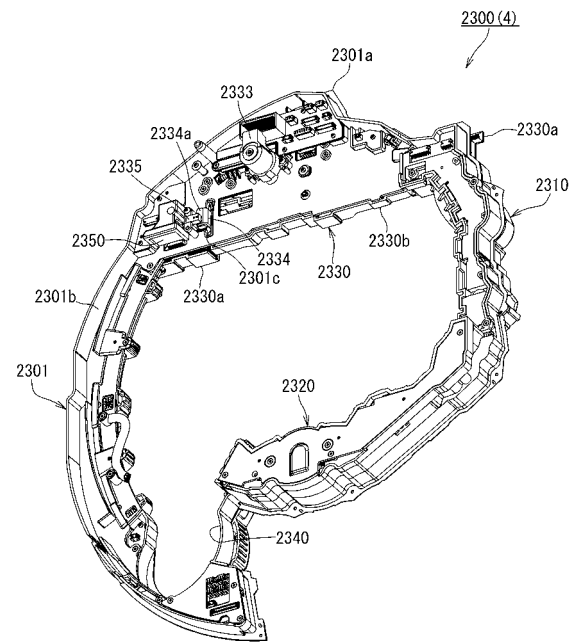
【図 157】



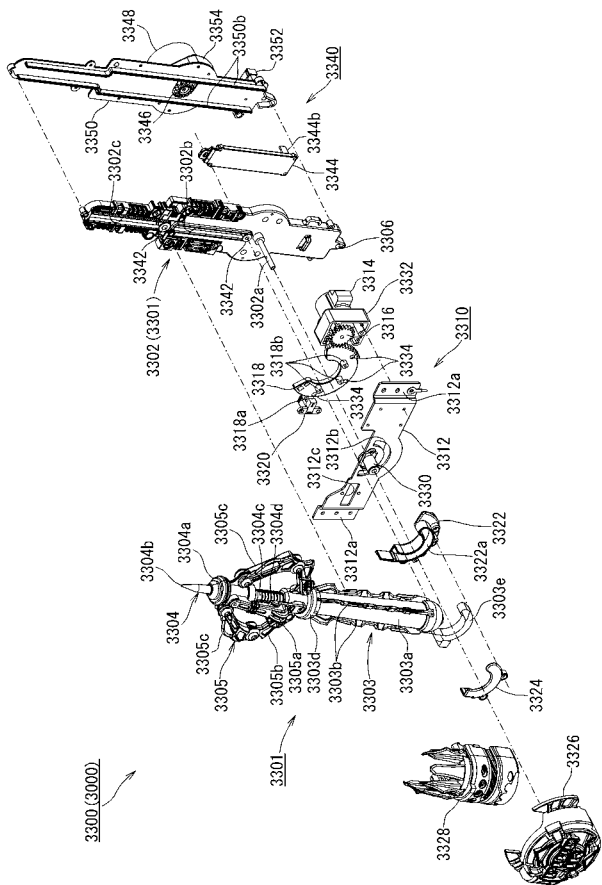
【図 158】



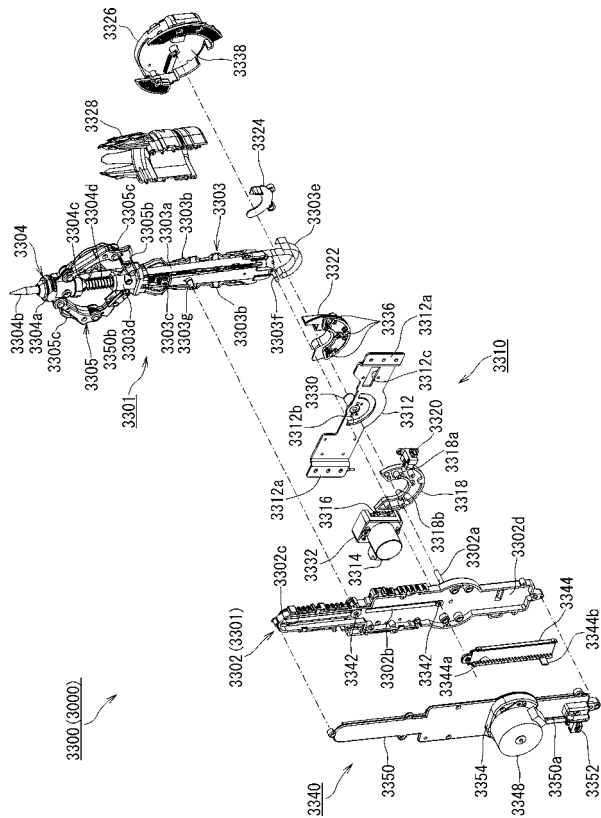
【図 159】



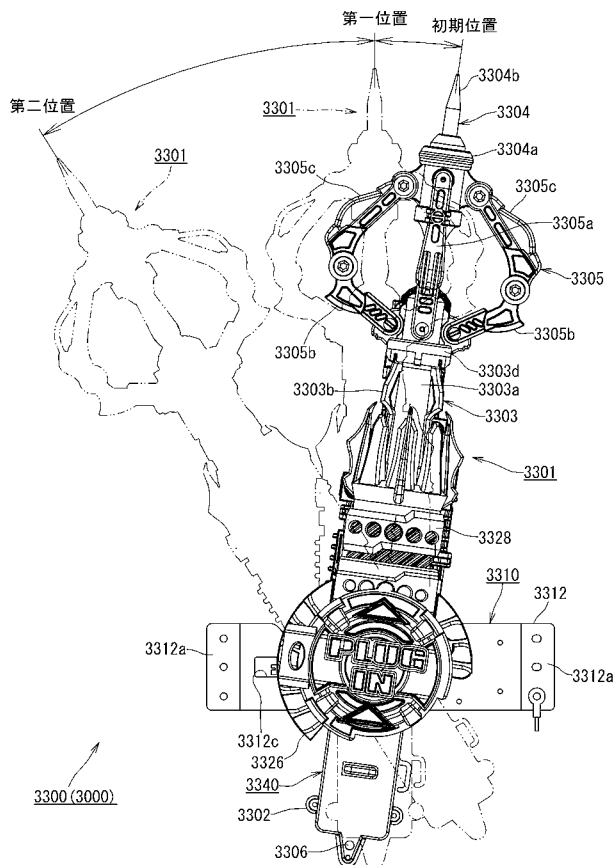
【 図 1 6 8 】



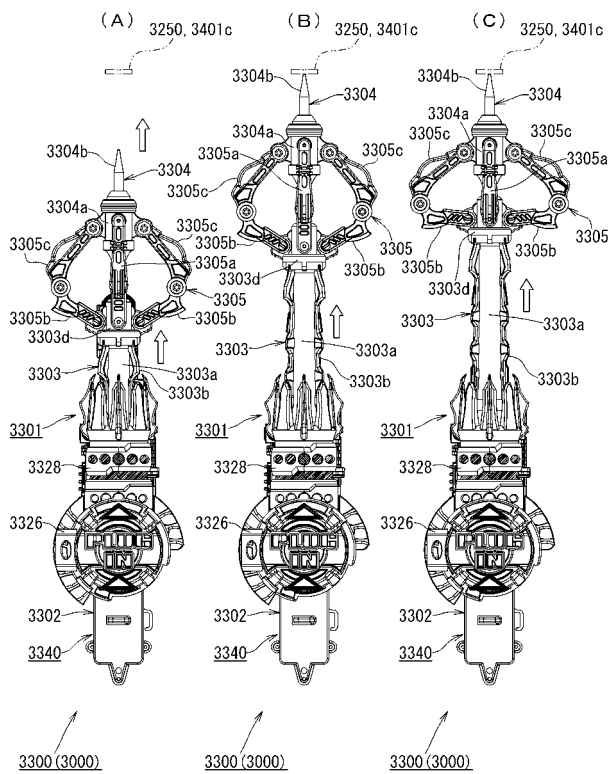
【 図 1 6 9 】



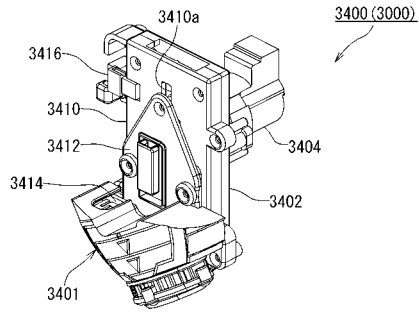
【 図 1 7 0 】



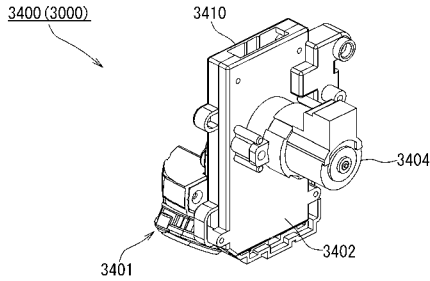
【 図 1 7 1 】



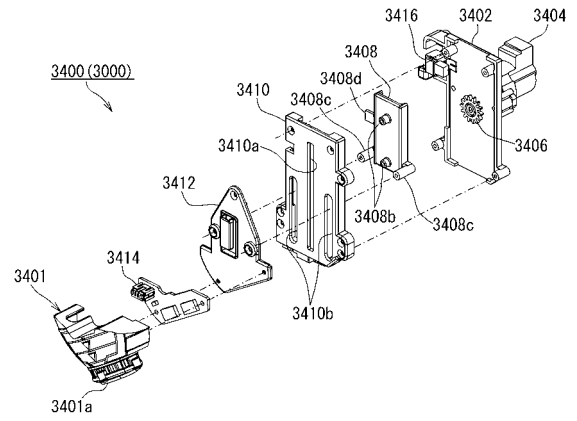
【 図 1 7 2 】



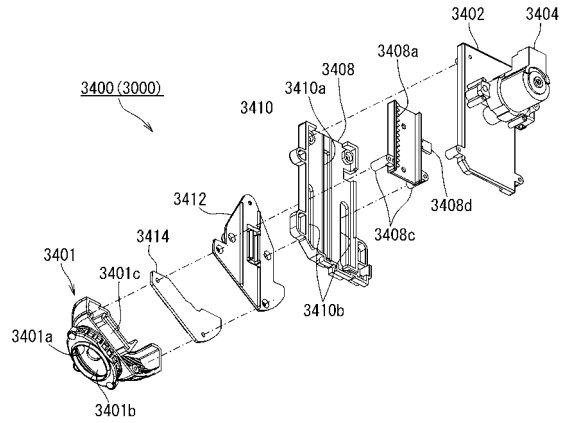
【 図 1 7 3 】



【 図 1 7 4 】

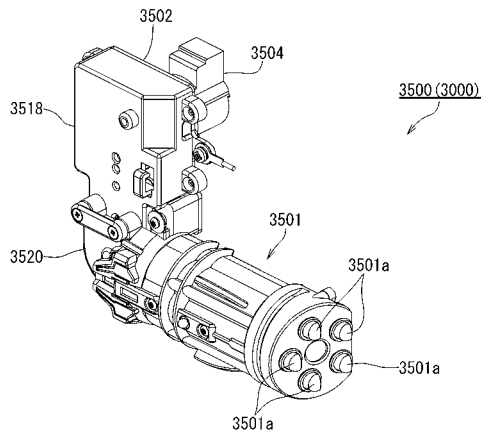


【 図 1 7 5 】

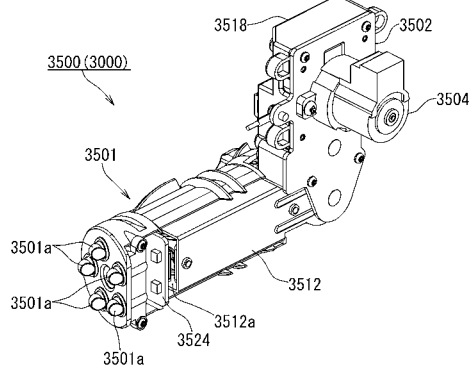


【 図 1 7 6 】

(A)

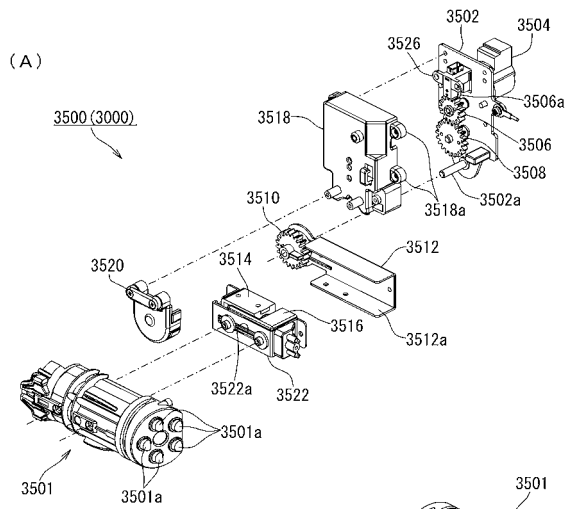


(B)

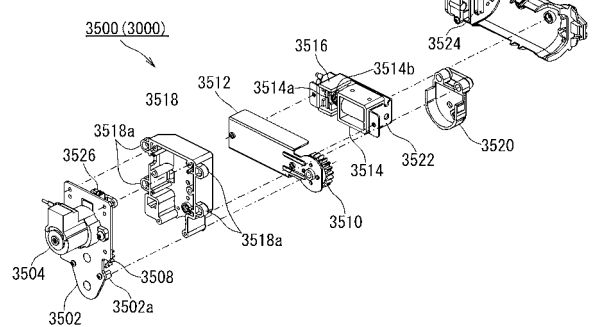


【 図 1 7 7 】

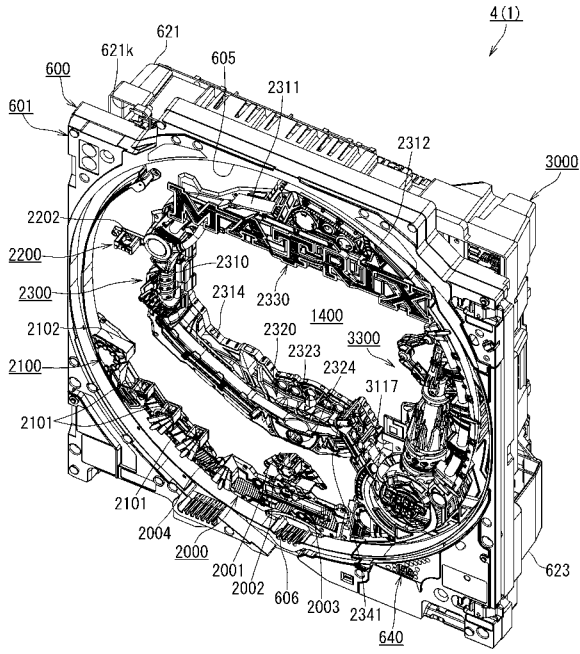
(A)



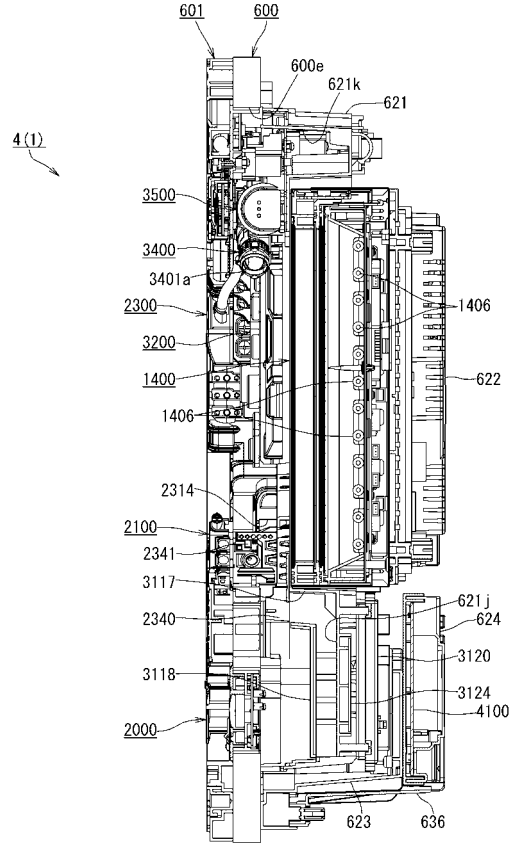
(B)



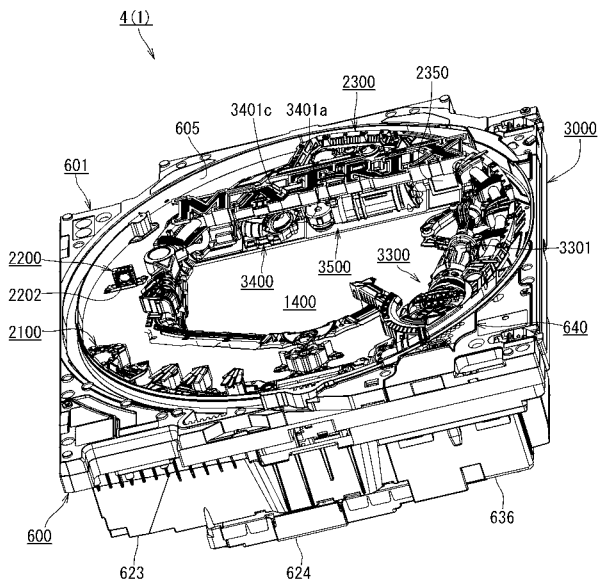
【 図 1 7 8 】



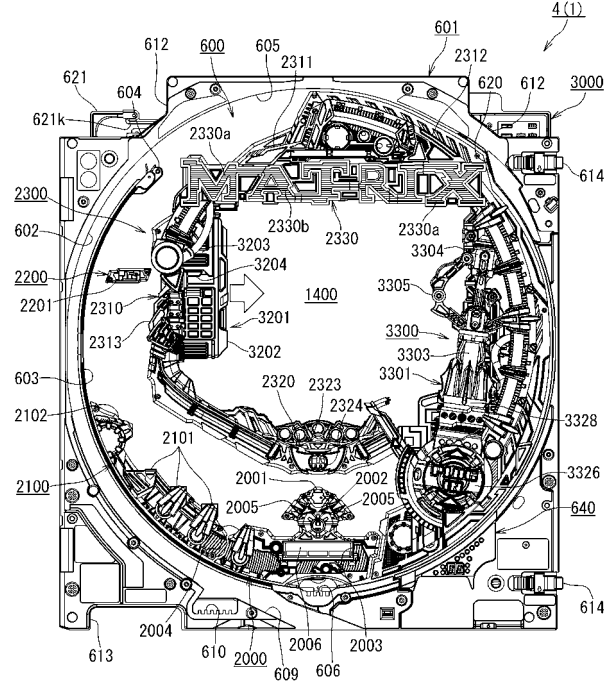
【 図 1 7 9 】



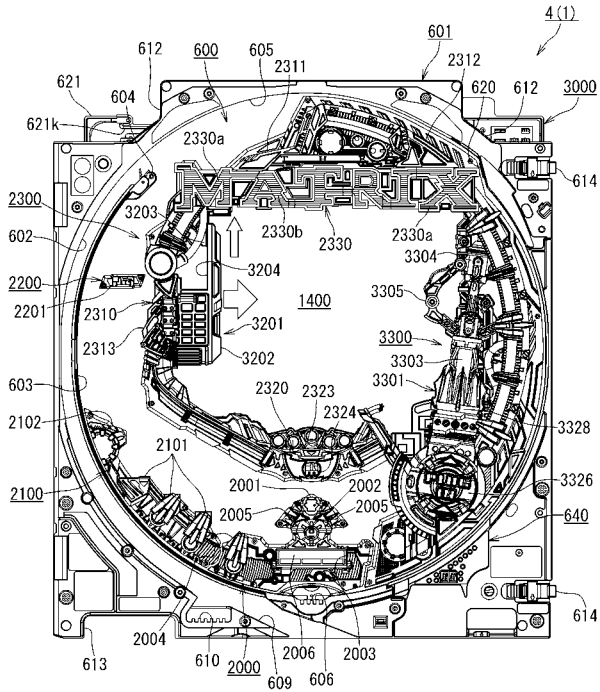
【 図 1 8 0 】



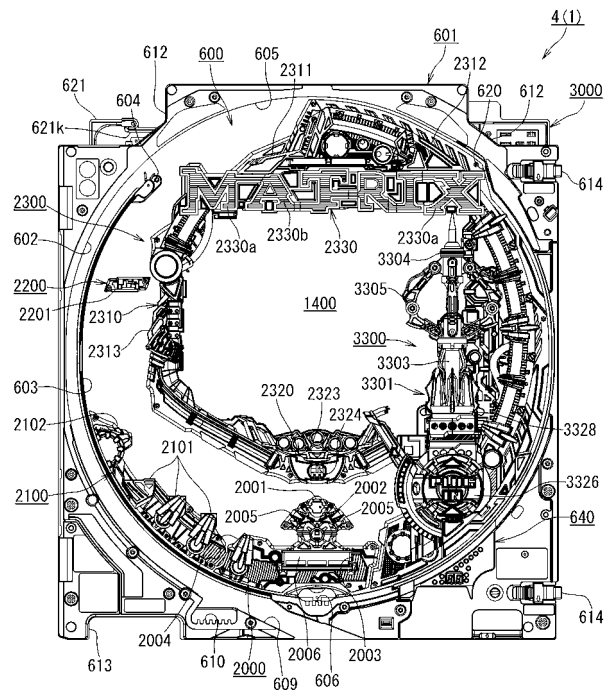
【 図 1 8 1 】



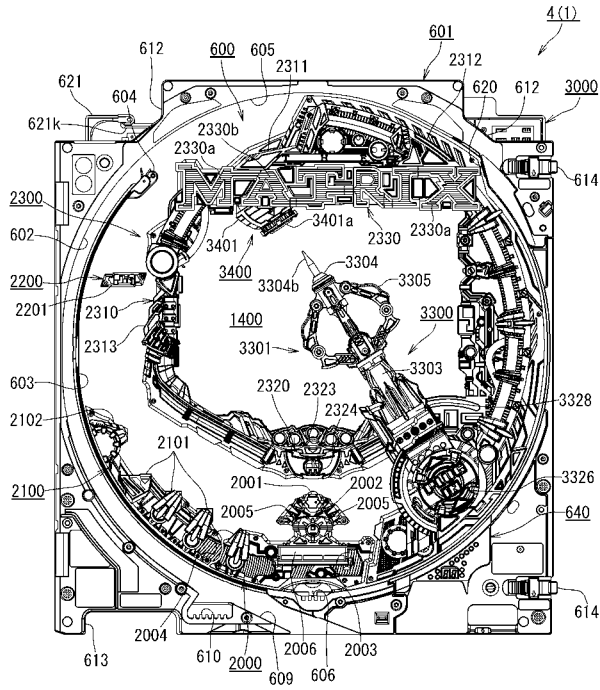
【 図 1 8 2 】



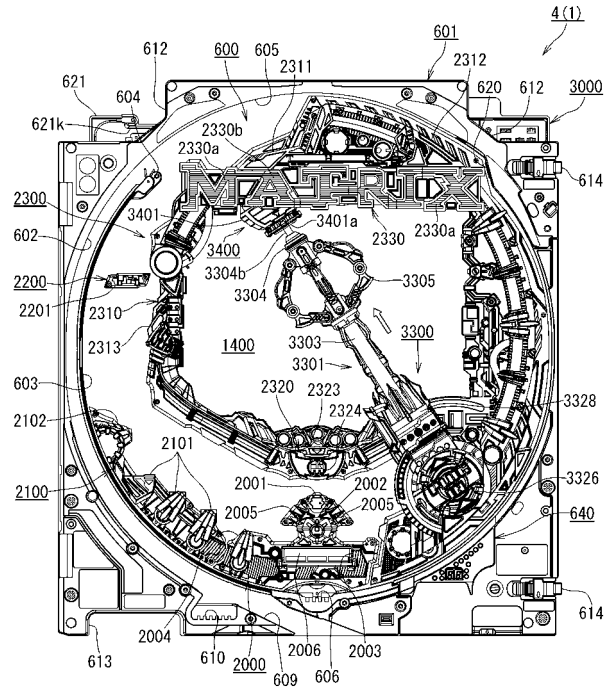
【 図 1 8 3 】



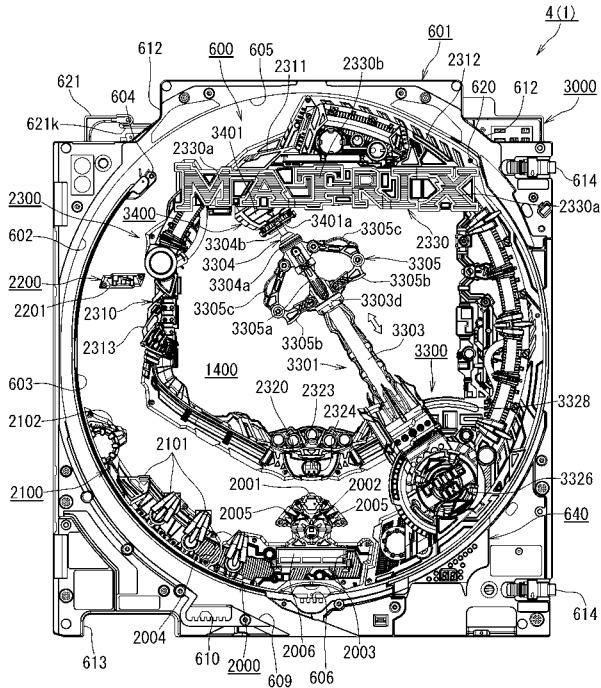
【 図 1 8 4 】



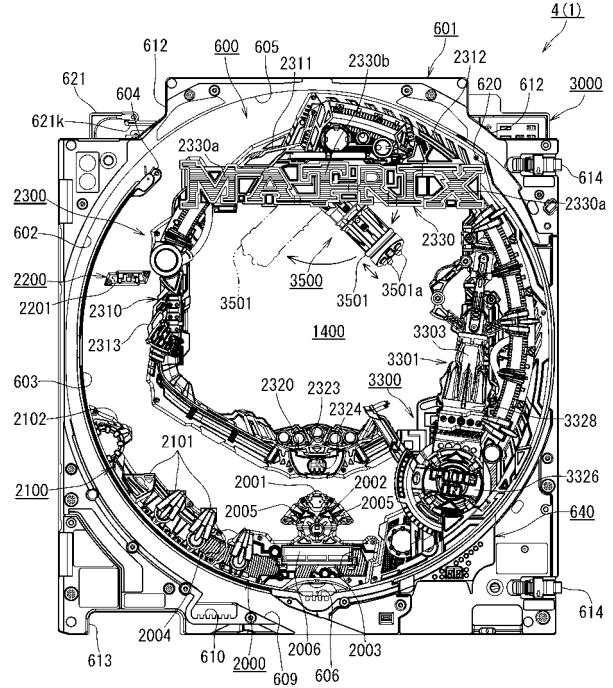
【 図 1 8 5 】



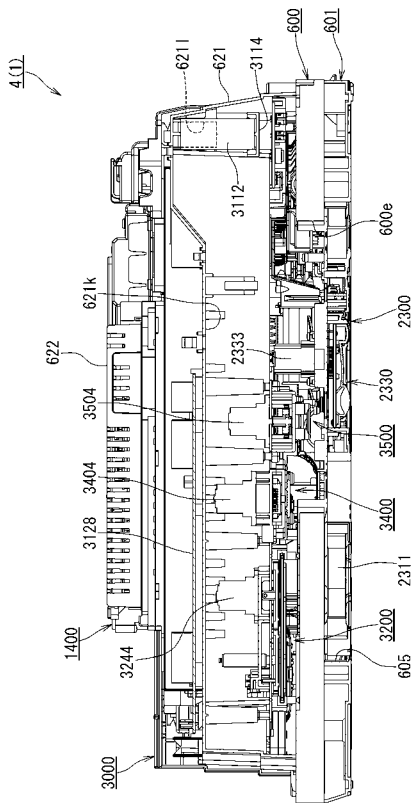
【図186】



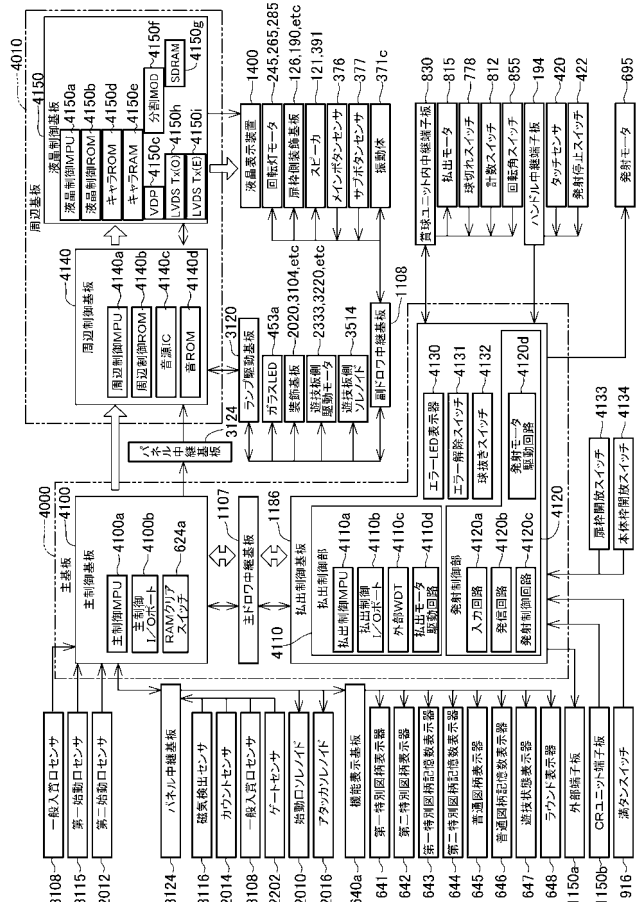
【図187】



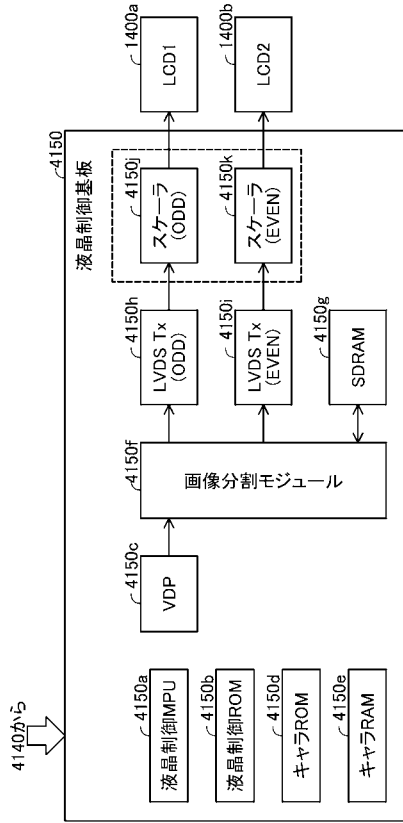
【図188】



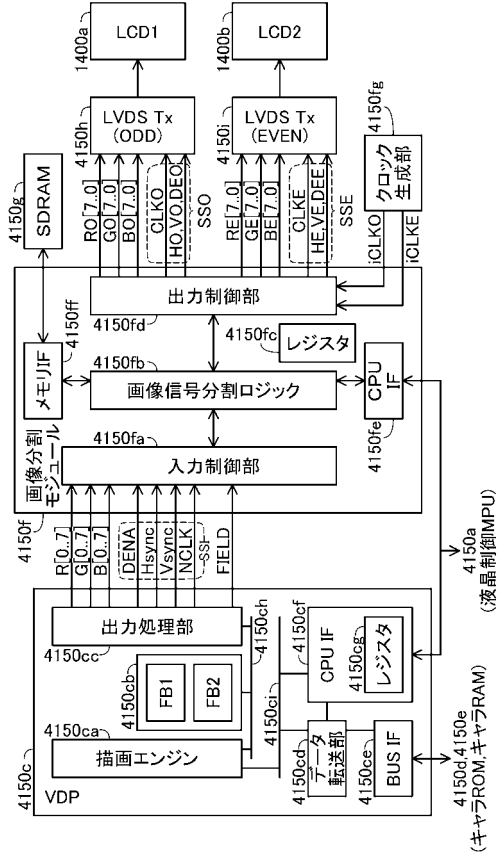
【図189】



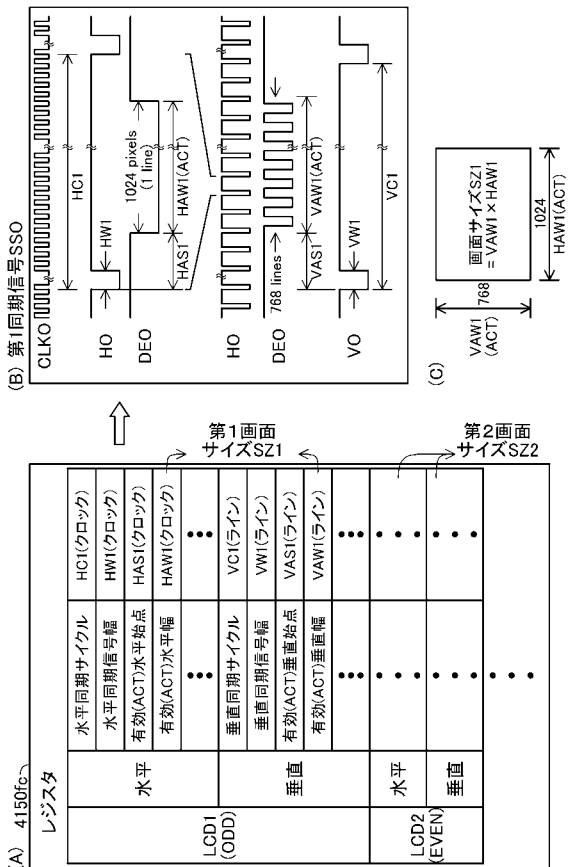
【図 190】



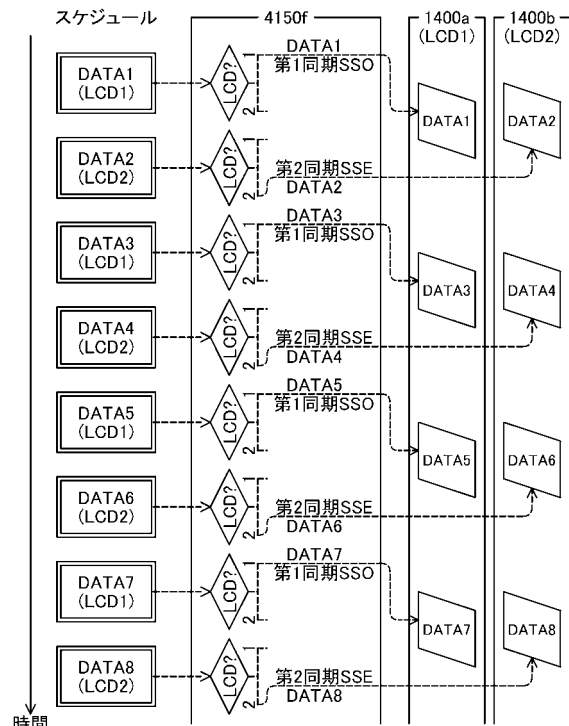
【図 191】



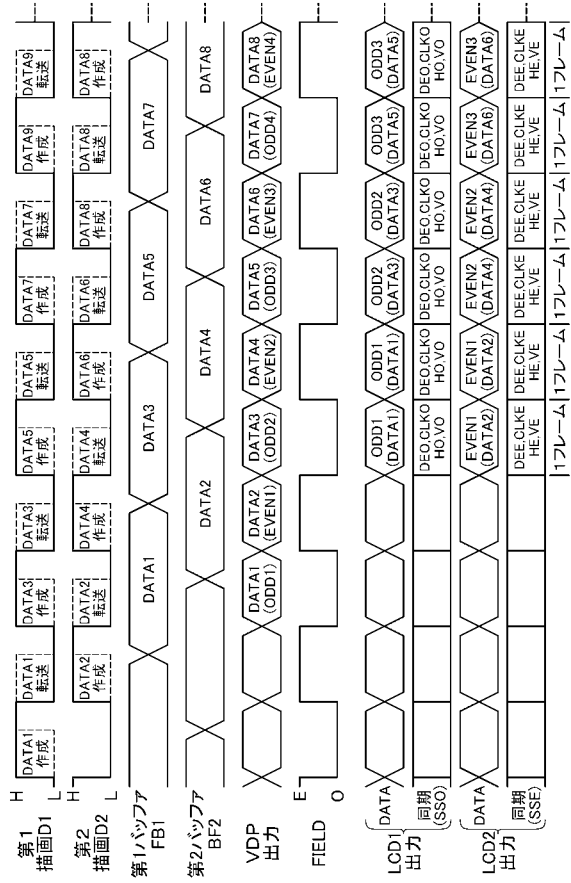
【図 192】



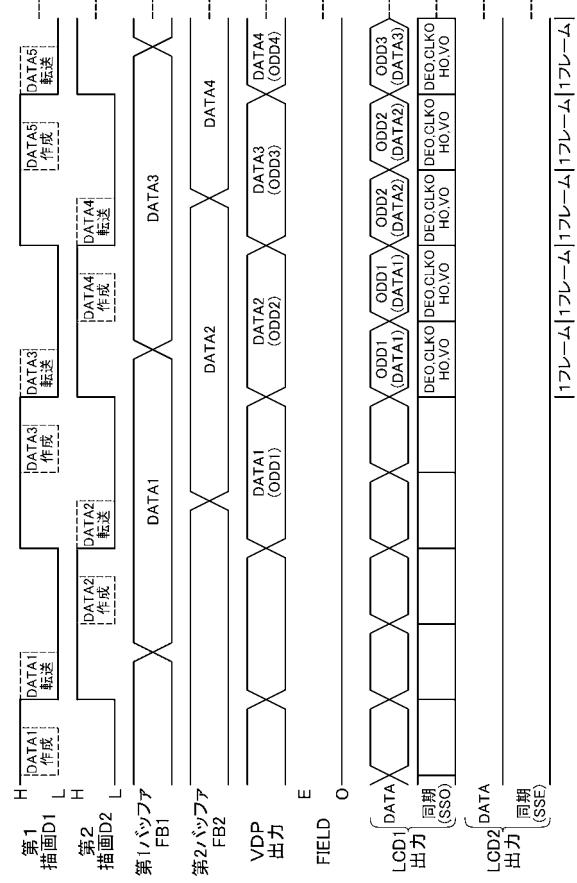
【図 193】



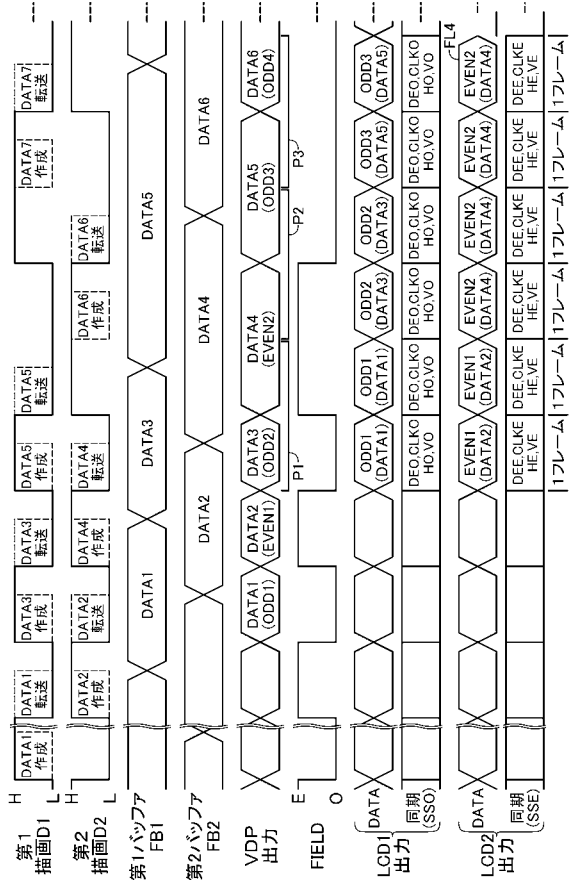
【図 194】



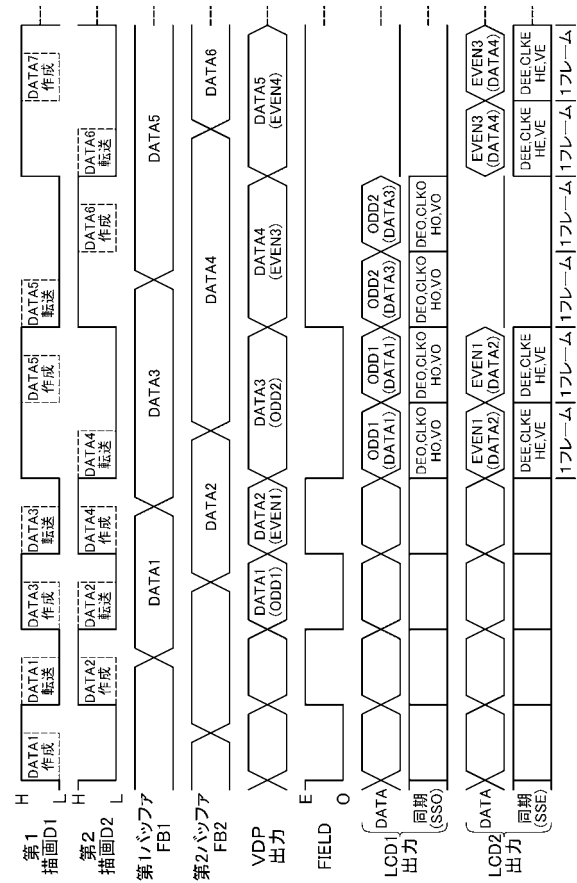
【図 195】



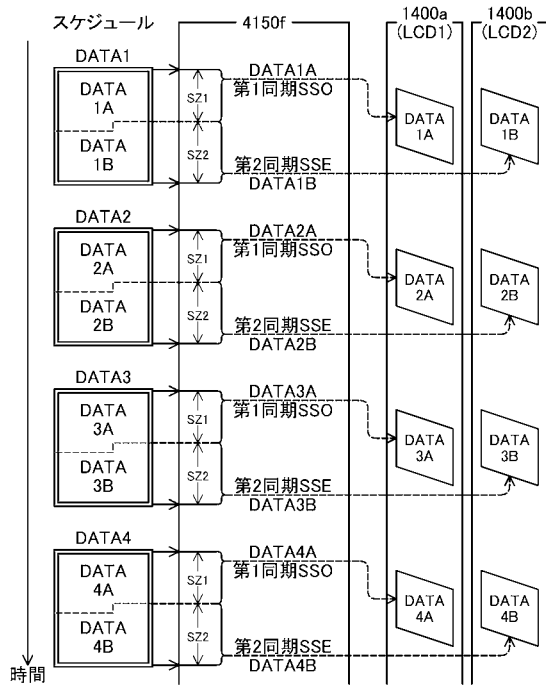
【図 196】



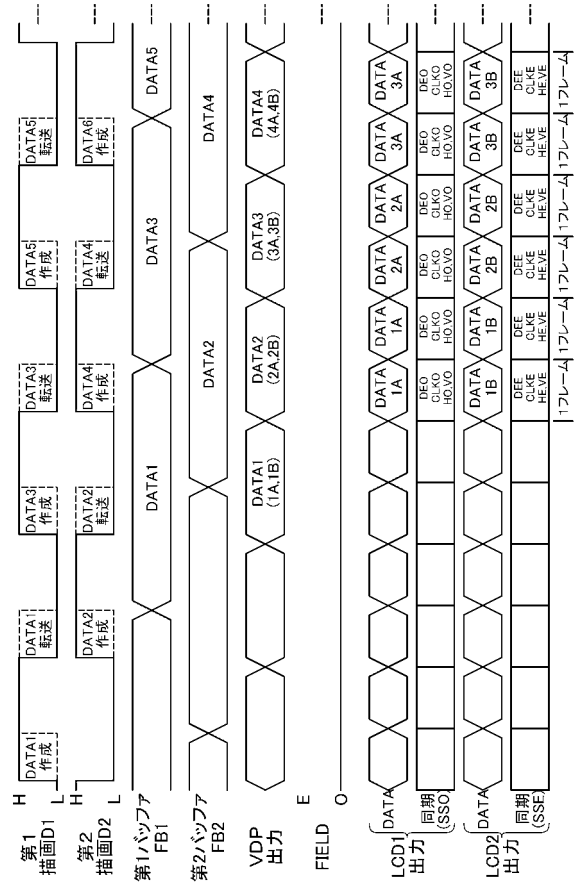
【図 197】



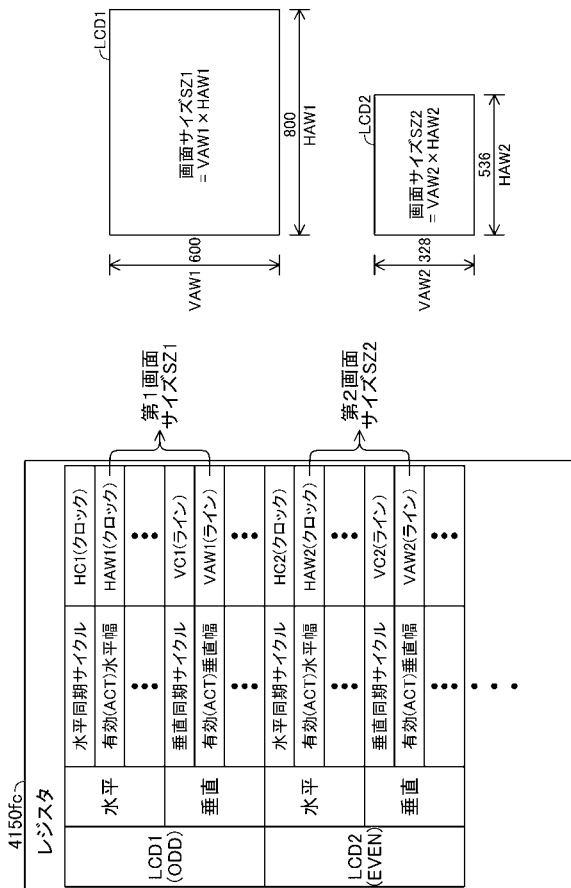
【図198】



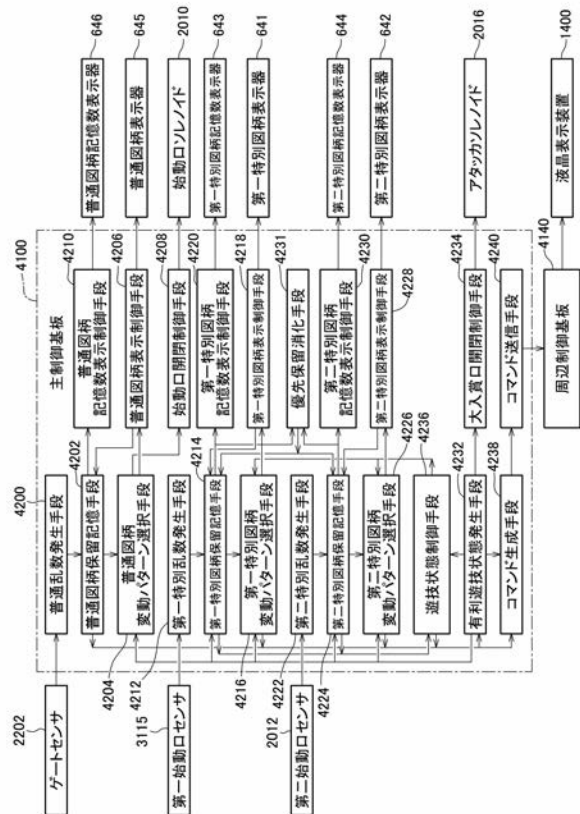
【図199】



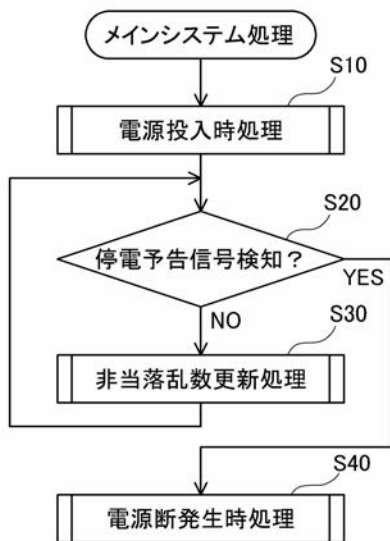
【図200】



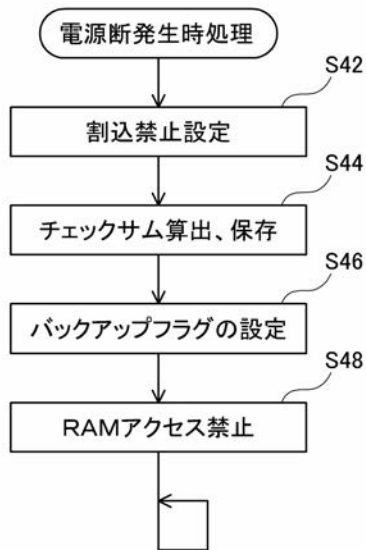
【図201】



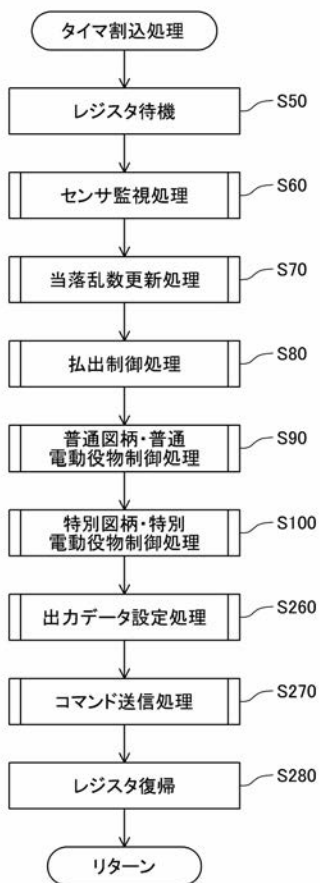
【 図 2 0 2 】



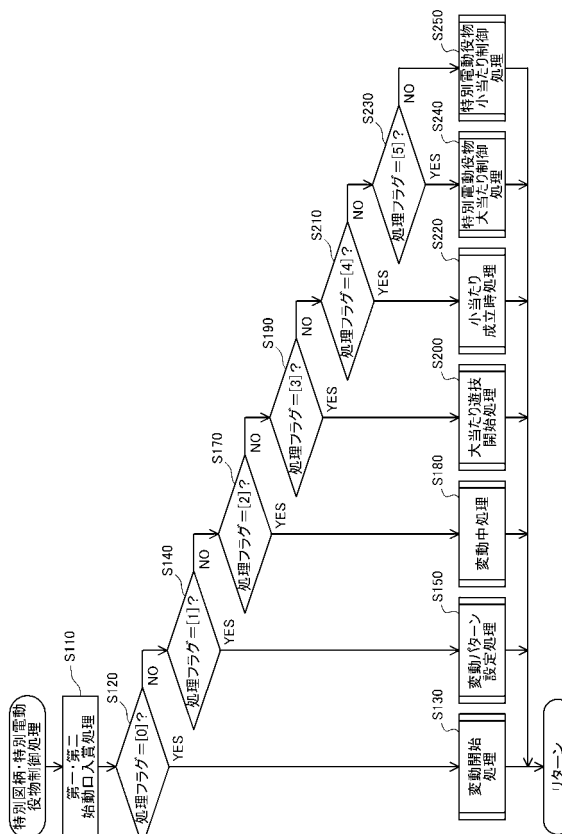
【 図 2 0 3 】



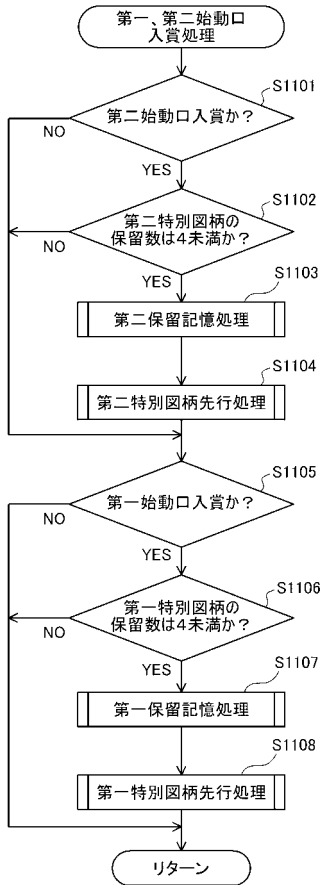
【 図 2 0 4 】



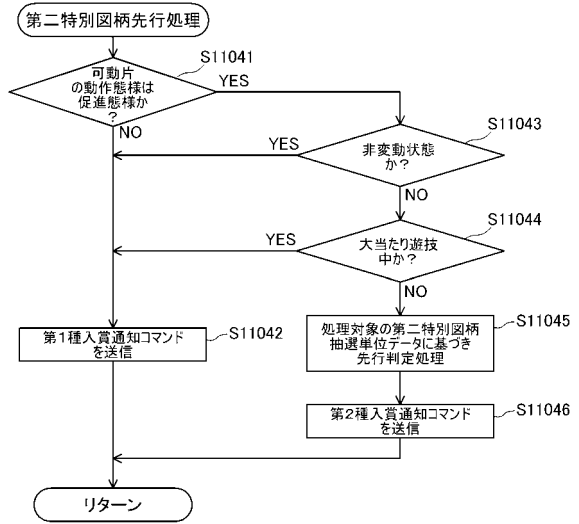
【 図 2 0 5 】



【図206】



【図207】



【図208】

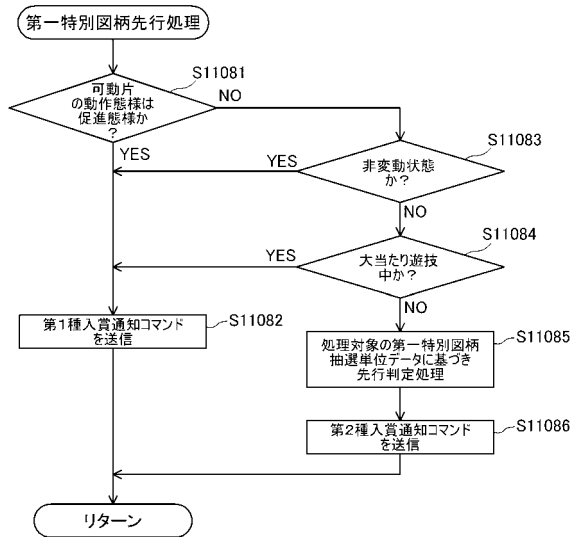
先行判定テーブル(第一特別図柄用)

第一特別乱数	0~1352	1359~1394	1353~1358	1395~1398
リーチ判定用乱数	8~238	0~7	237~240	0~63
第一変動パターン用乱数	0~236	237~240	リーチB	64~129
図柄乱数	通常ハズレ	リーチA	小当たり	通常当たり
判定結果	6212	6222	6262	確定当たり
保留1	6213	6223	6263	6252
保留2	6214	6224	6264	6253
保留3	6215	6225	6265	6254
保留4				6255
通知コマンド				6256

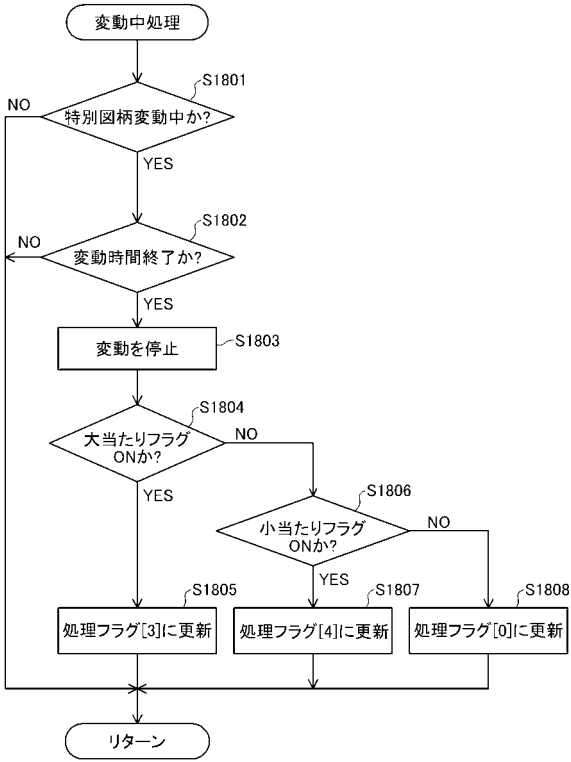
先行判定テーブル(第二特別図柄用)

第二特別乱数	0~1394	1395~1398
リーチ判定用乱数	7~238	0~6
第一変動パターン用乱数	0~232	233~240
図柄乱数	通常ハズレ	リーチB
判定結果	6312	6332
保留1	6313	6333
保留2	6314	6334
保留3	6315	6335
保留4		
通知コマンド		

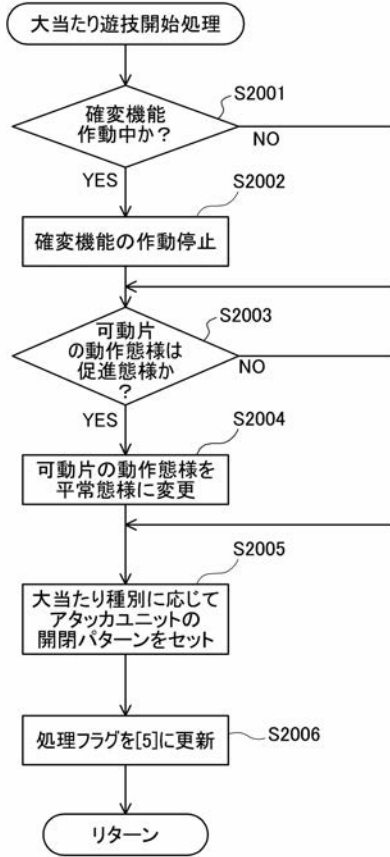
【図209】



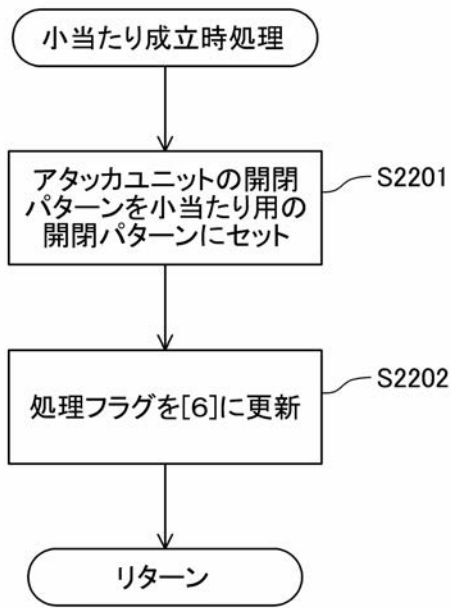
【 図 2 2 2 】



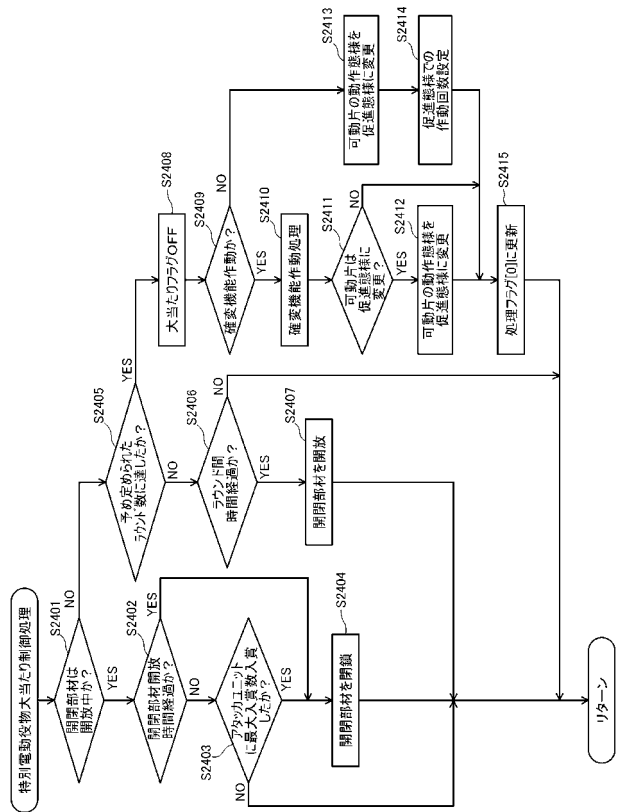
【 図 2 2 3 】



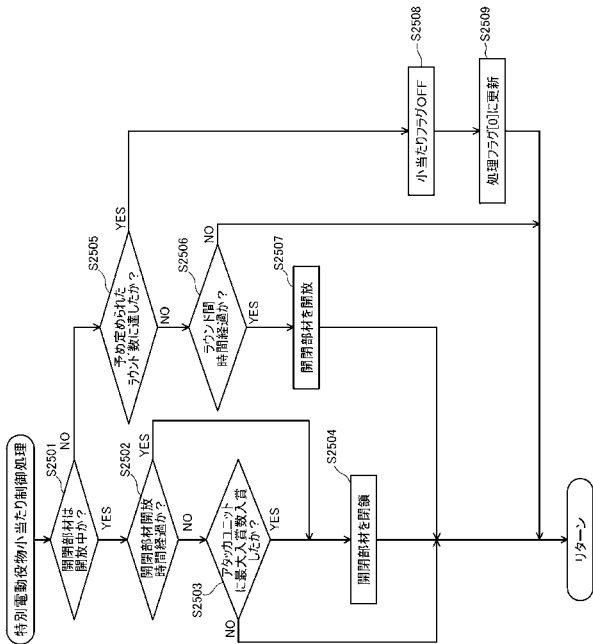
【 図 2 2 4 】



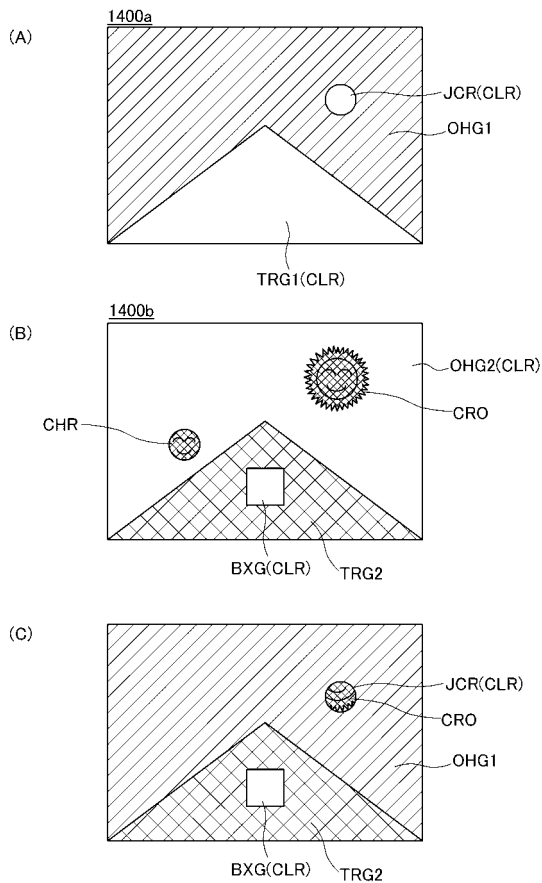
【 図 2 2 5 】



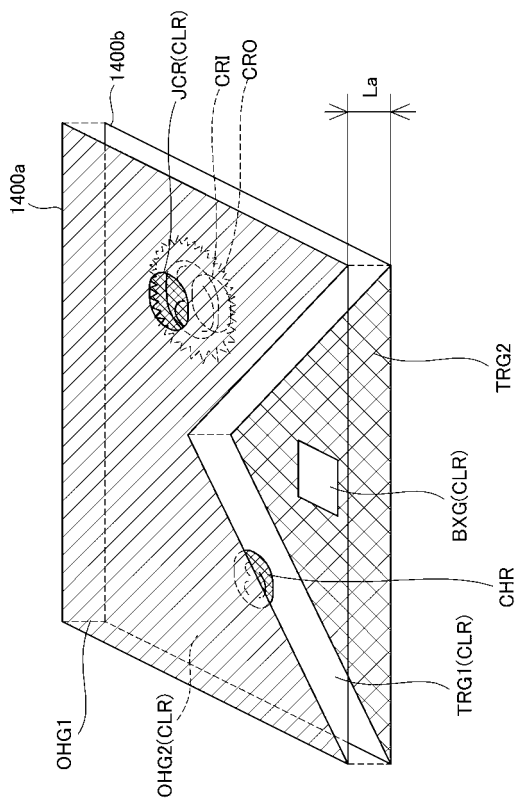
【図 2 2 6】



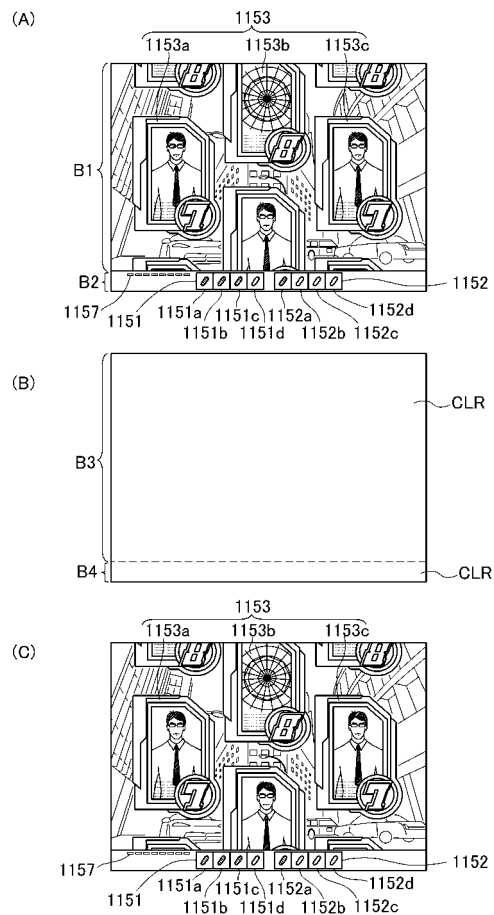
【図 2 2 7】



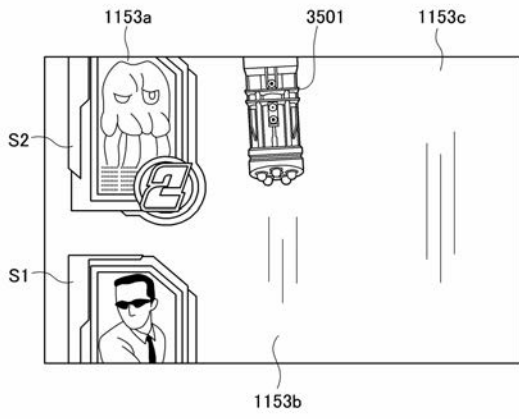
【図 2 2 8】



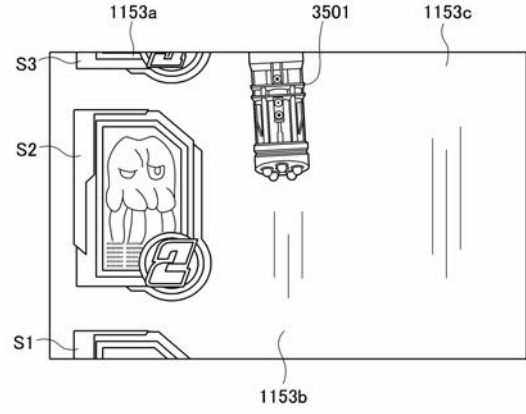
【図 2 2 9】



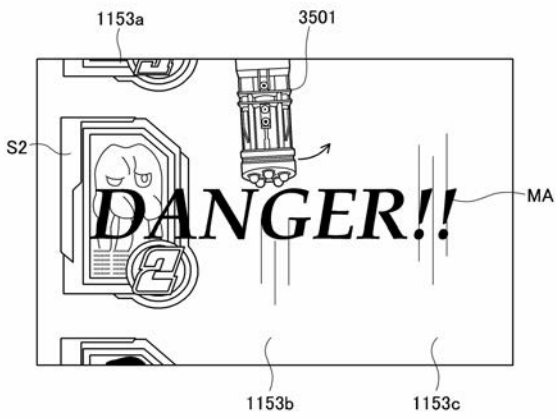
【 図 2 3 0 】



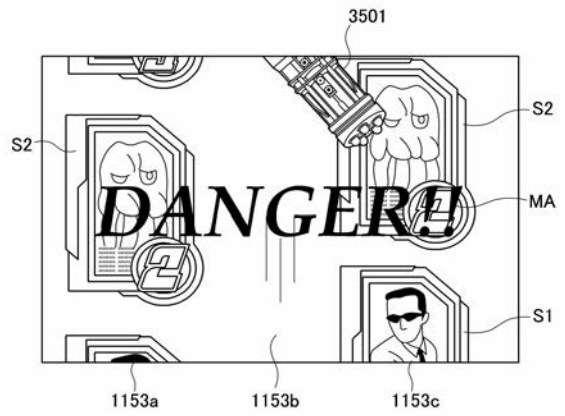
【 図 2 3 1 】



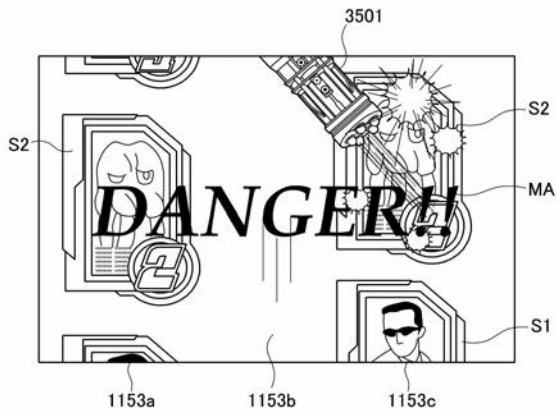
【 図 2 3 2 】



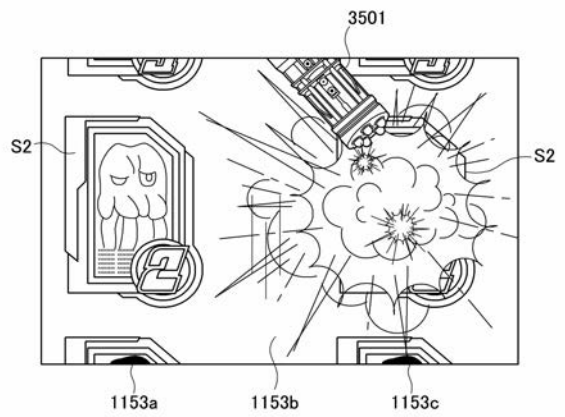
【 図 2 3 3 】



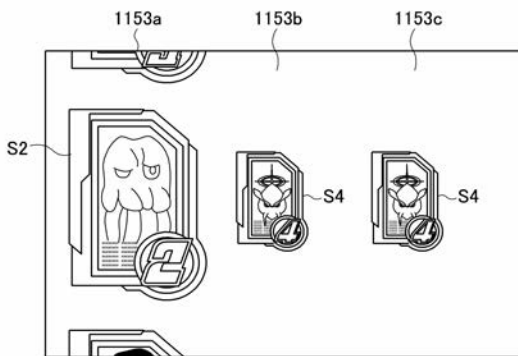
【 図 2 3 4 】



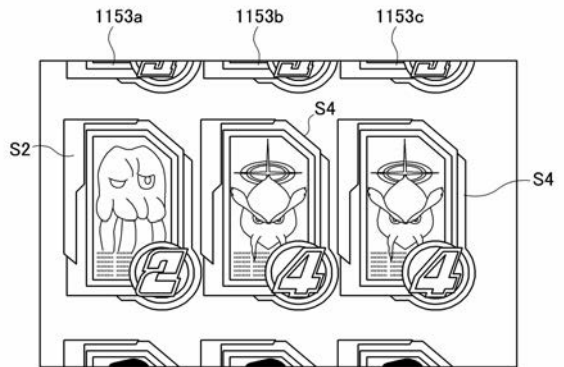
【 図 2 3 5 】



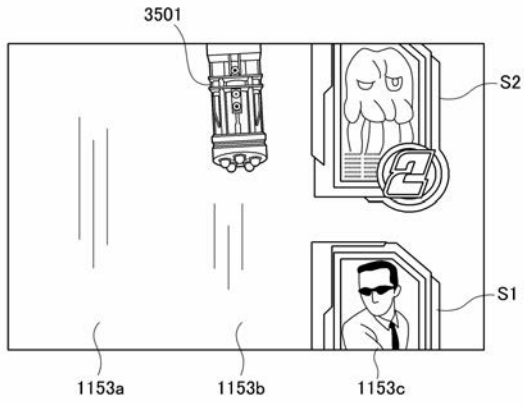
【 図 2 3 6 】



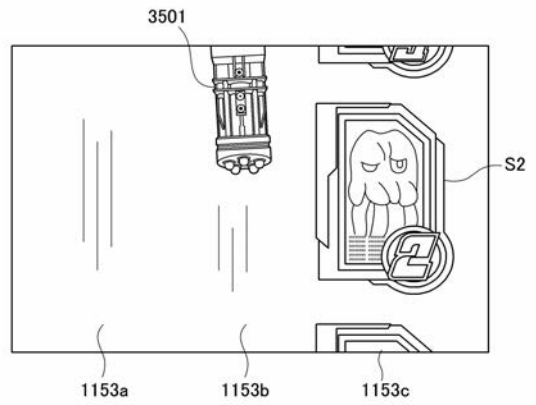
【 図 2 3 7 】



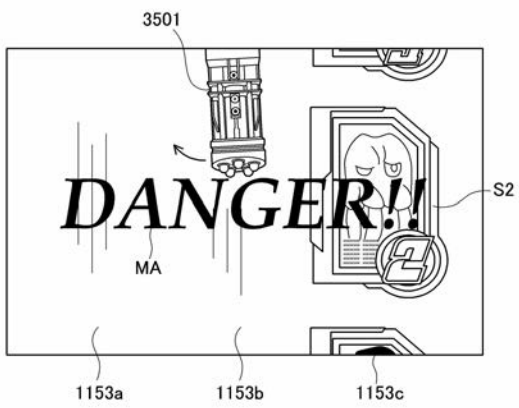
【 図 2 3 8 】



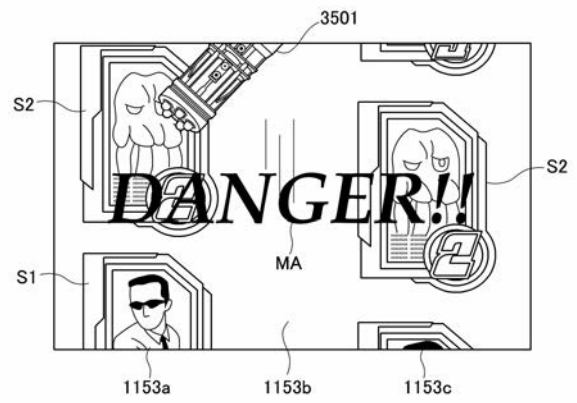
【 図 2 3 9 】



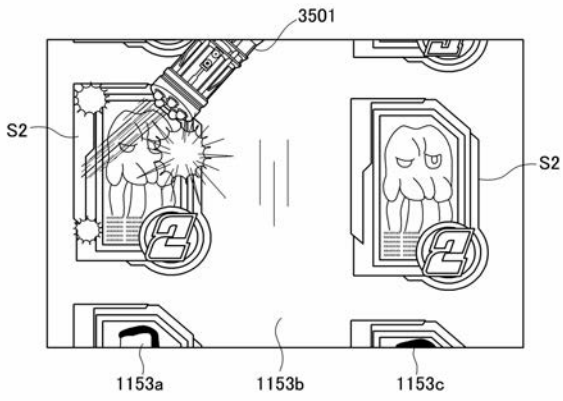
【 図 2 4 0 】



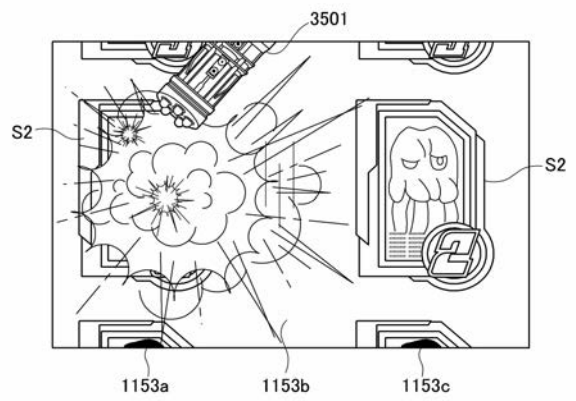
【 図 2 4 1 】



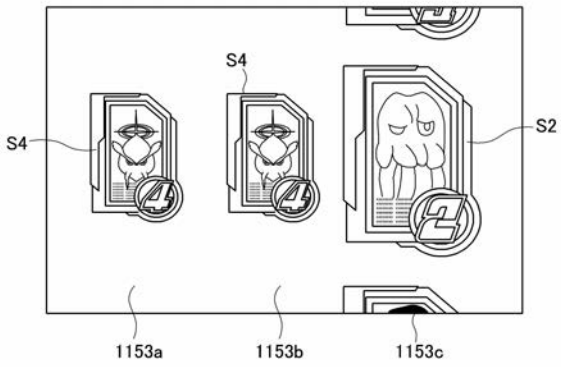
【 図 2 4 2 】



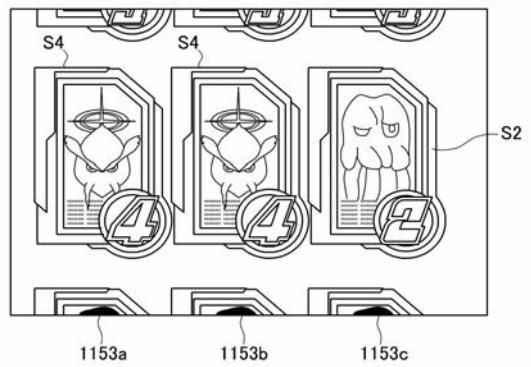
【 図 2 4 3 】



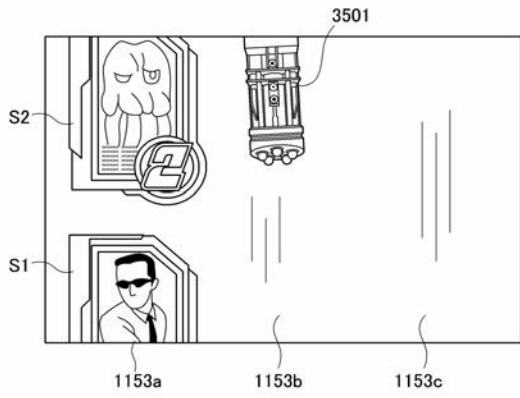
【 図 2 4 4 】



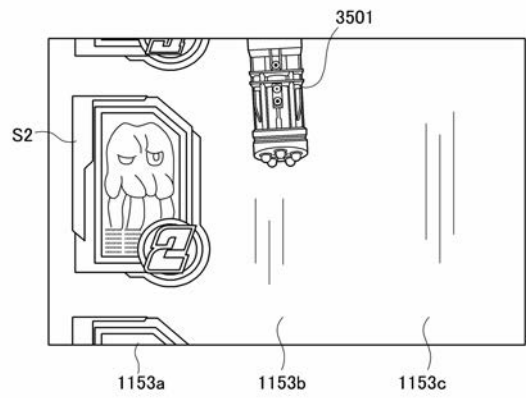
【 図 2 4 5 】



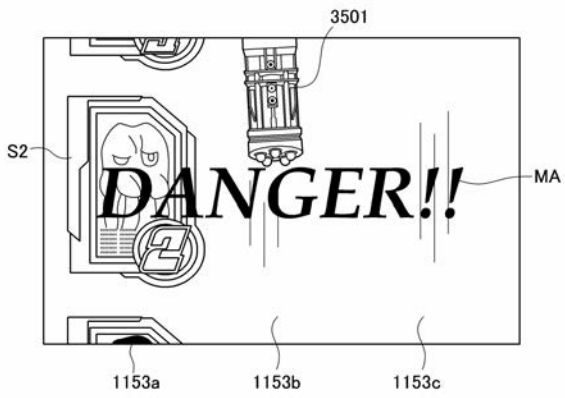
【 図 2 4 6 】



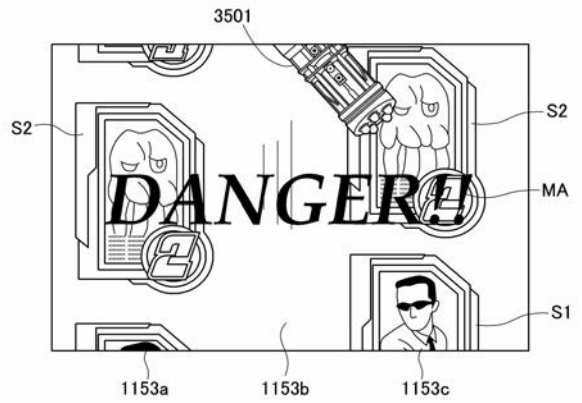
【 図 2 4 7 】



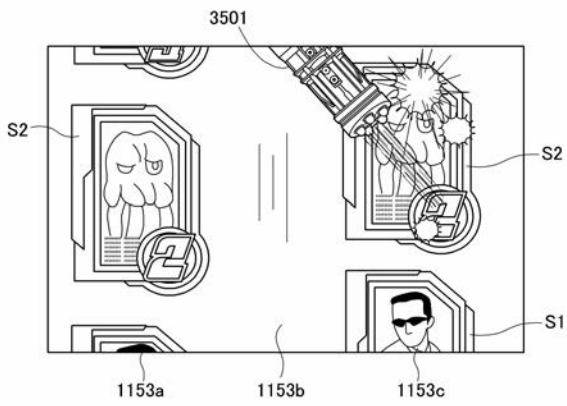
【 図 2 4 8 】



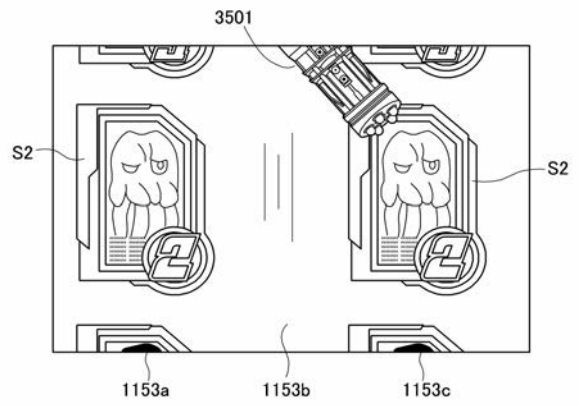
【 図 2 4 9 】



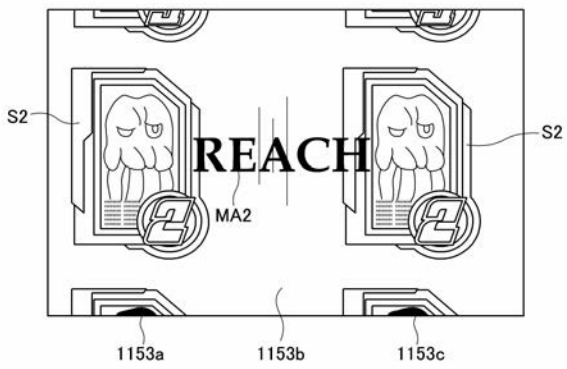
【 図 2 5 0 】



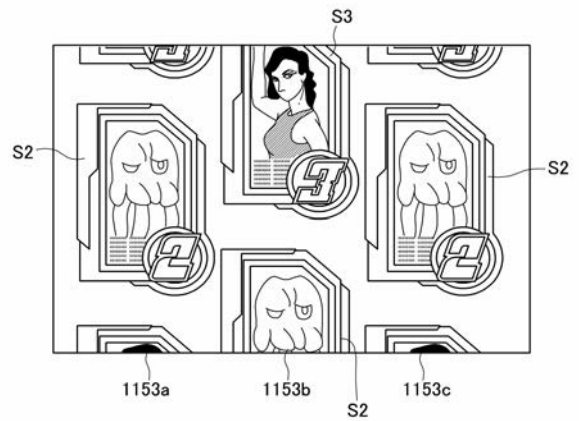
【 図 2 5 1 】



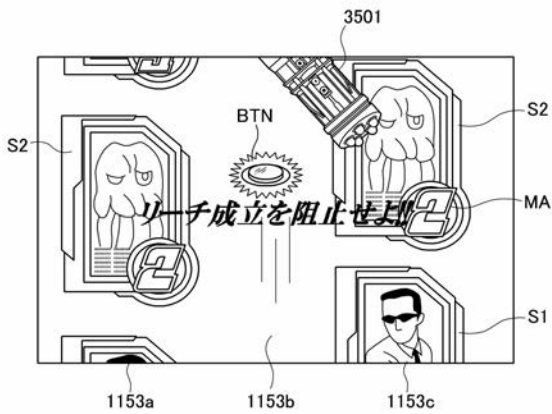
【 図 2 5 2 】



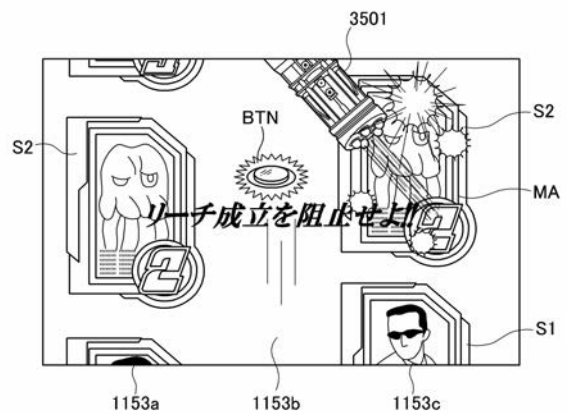
【 図 2 5 3 】



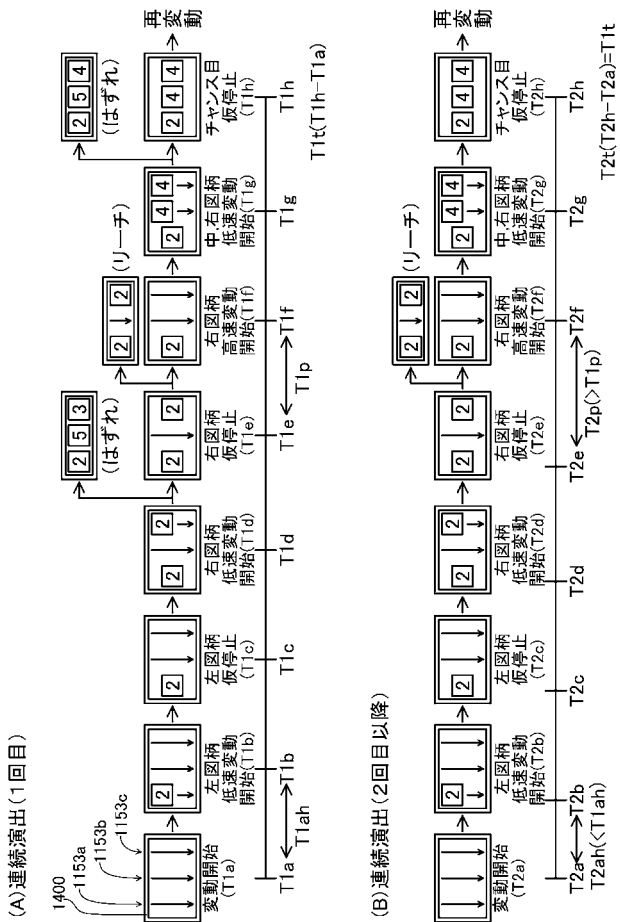
【図254】



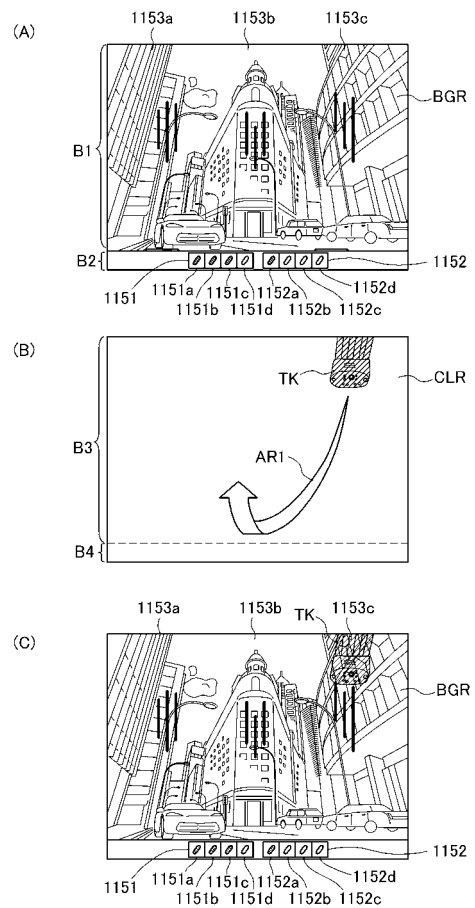
【図255】



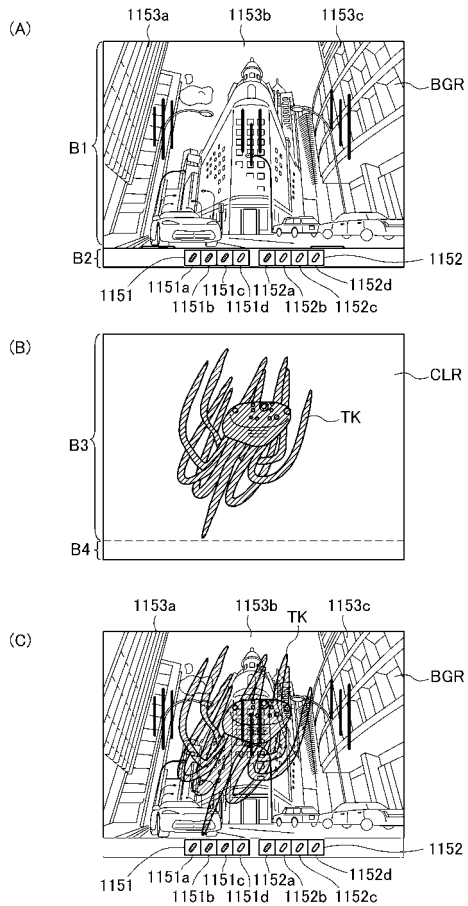
【図256】



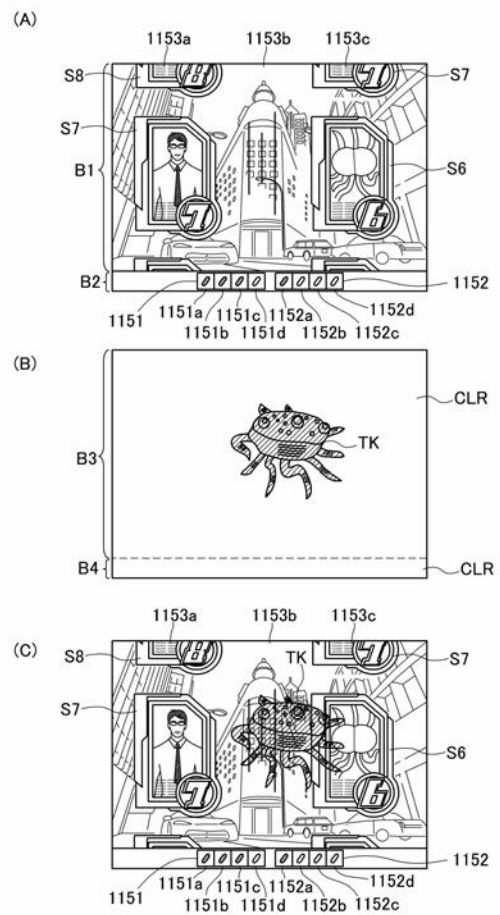
【図257】



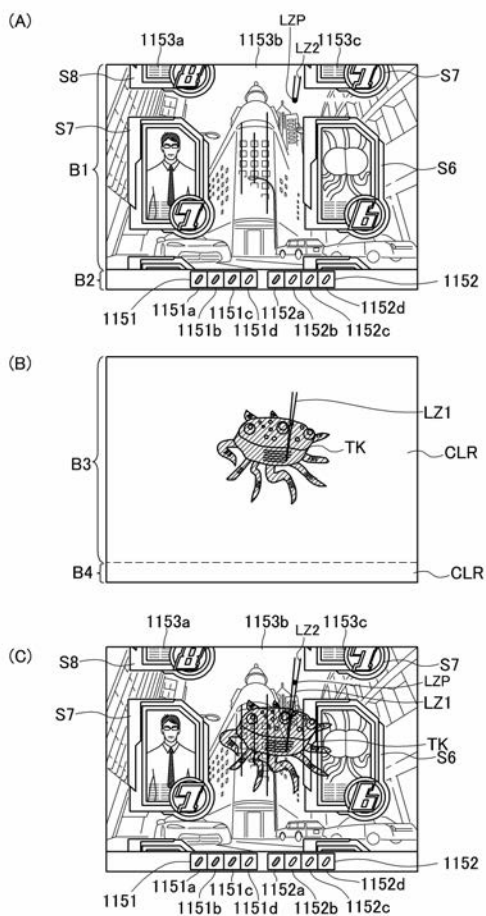
【 図 2 5 8 】



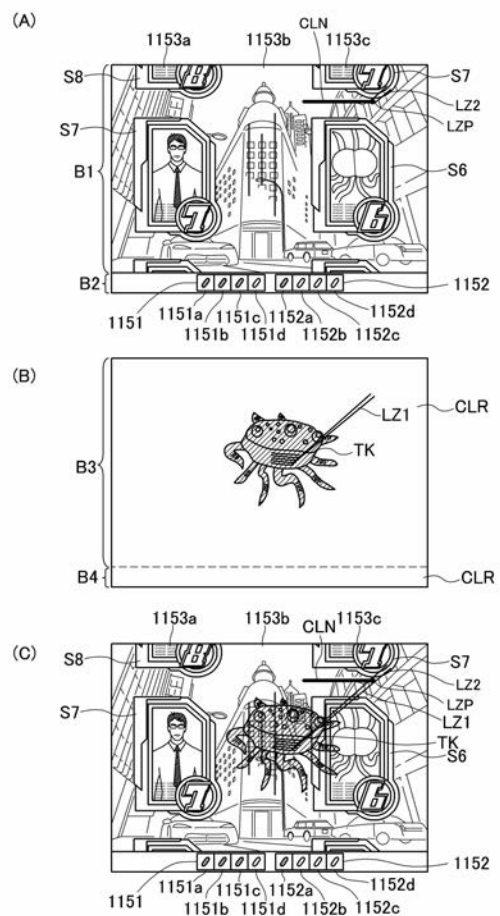
【 図 2 5 9 】



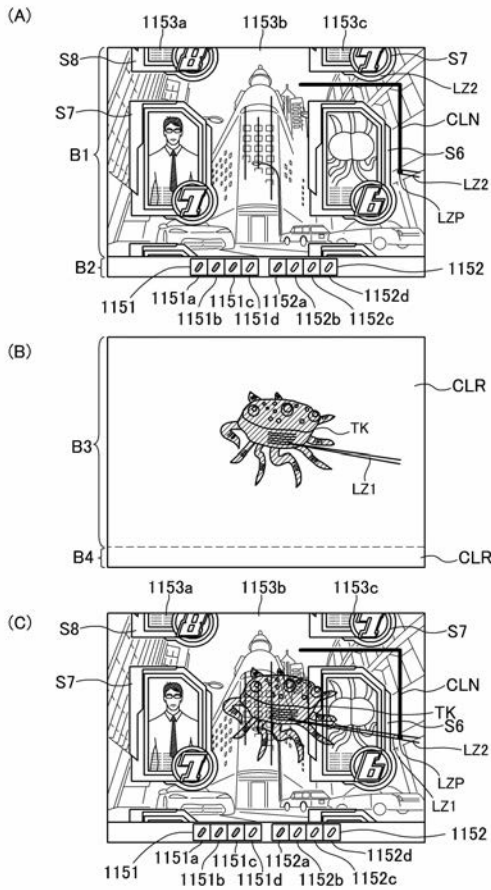
【 図 2 6 0 】



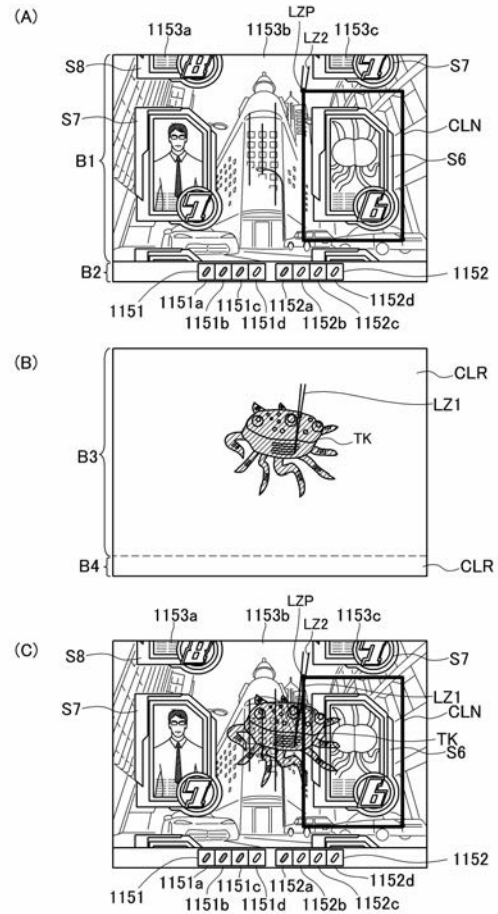
【 図 2 6 1 】



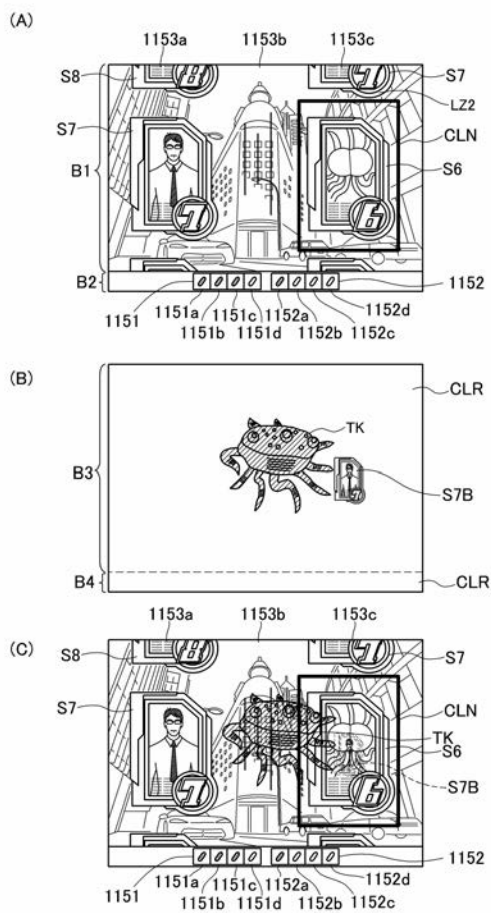
【図262】



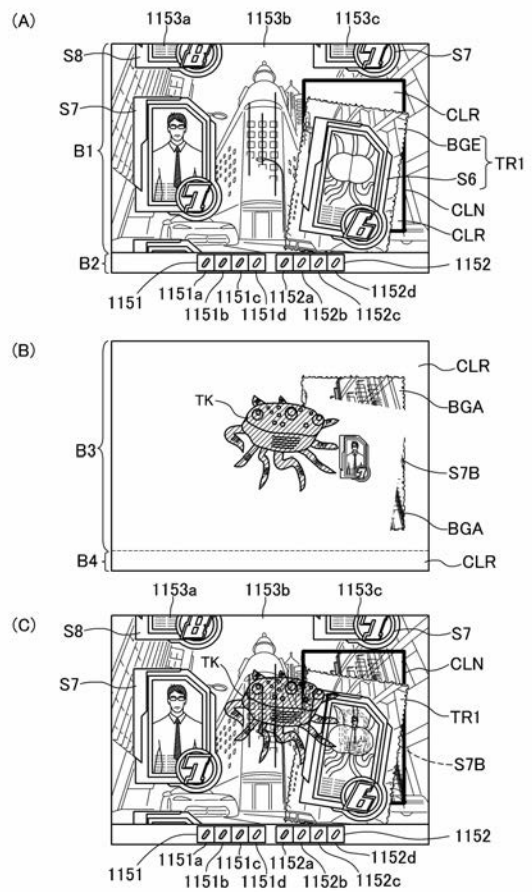
【図263】



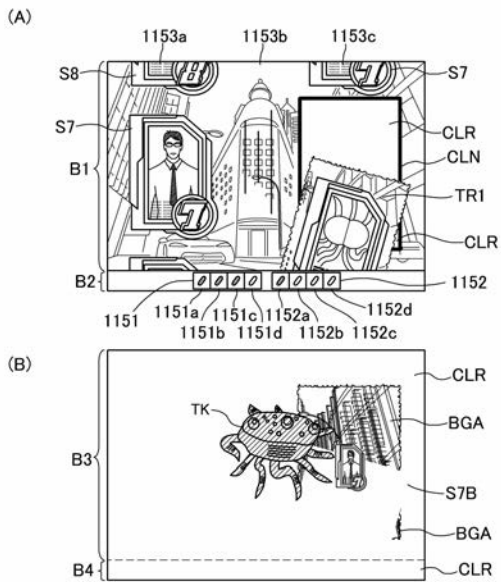
【図264】



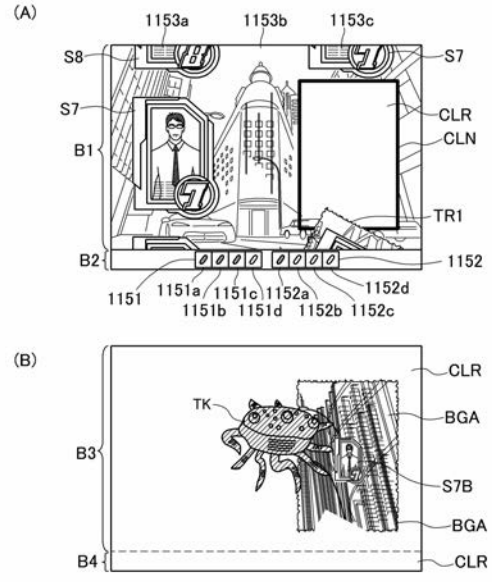
【図265】



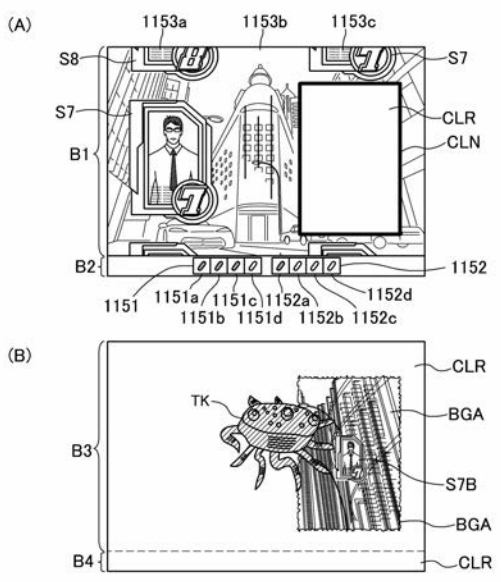
【 図 2 6 6 】



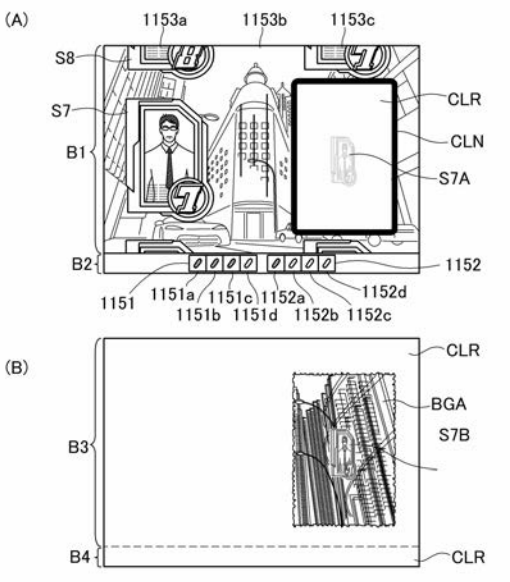
【 図 2 6 7 】



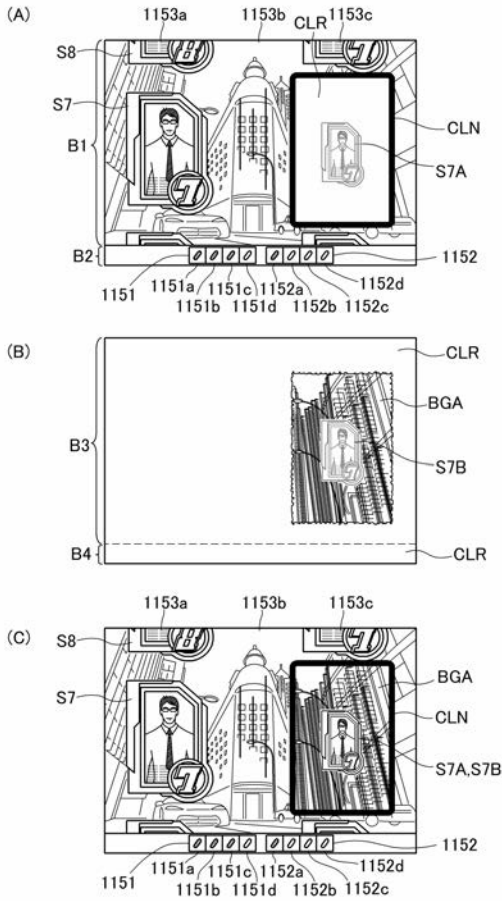
【 図 2 6 8 】



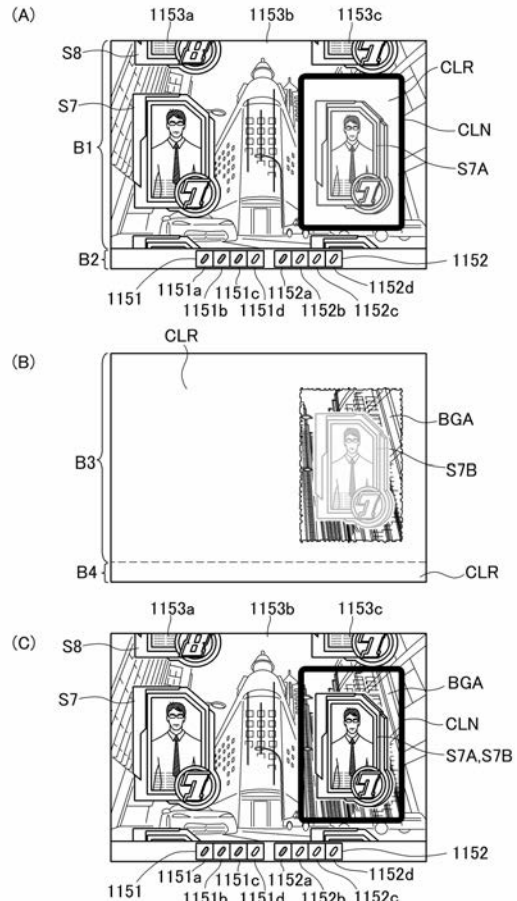
【 図 2 6 9 】



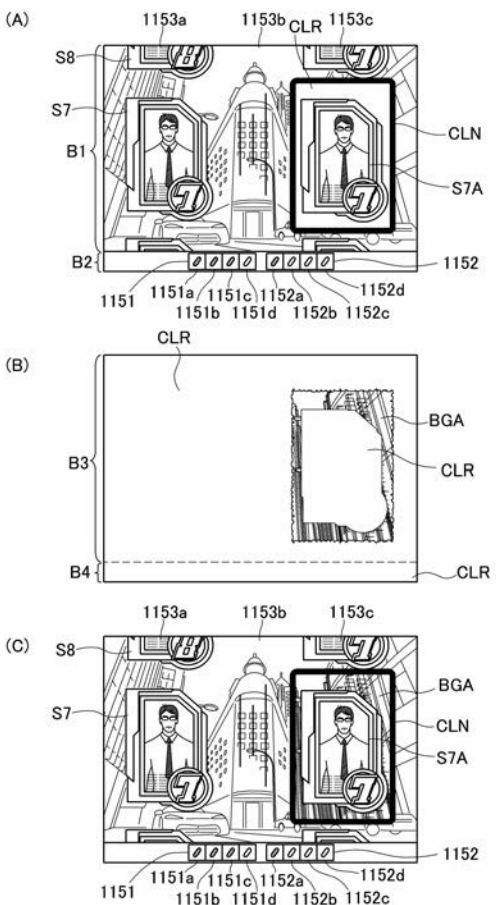
【図 270】



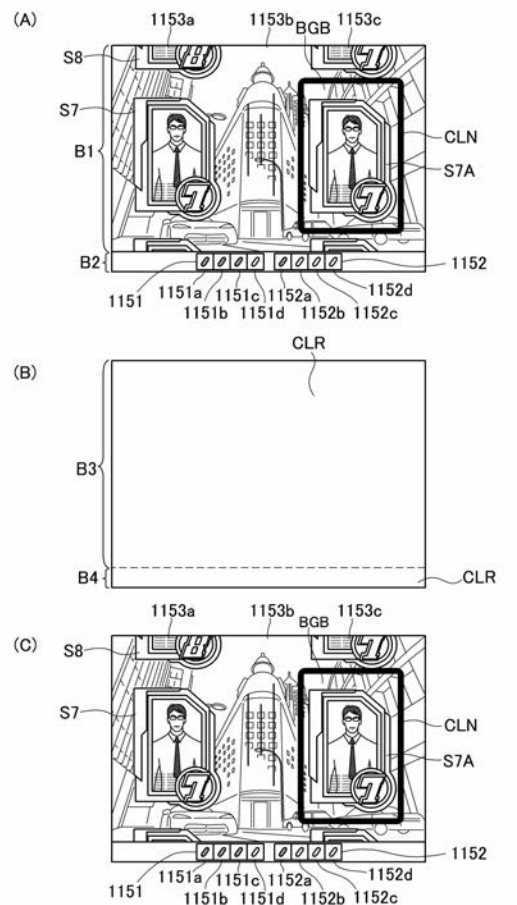
【図 271】



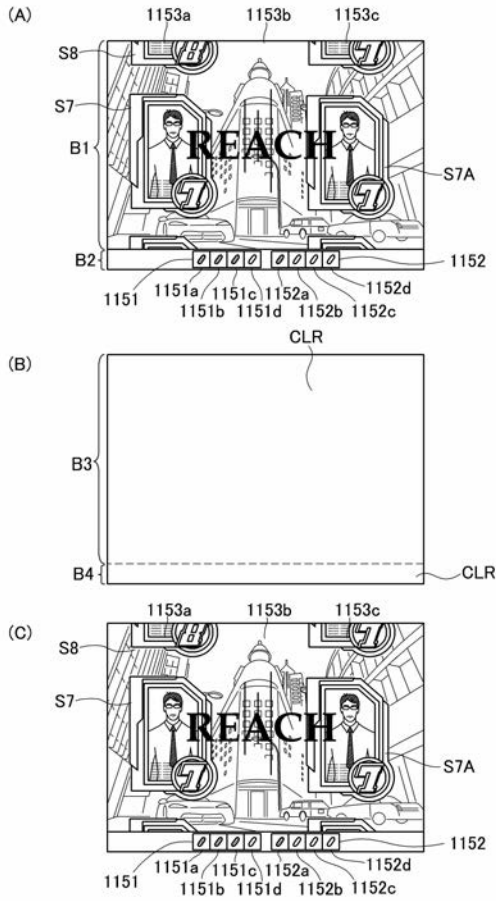
【図 272】



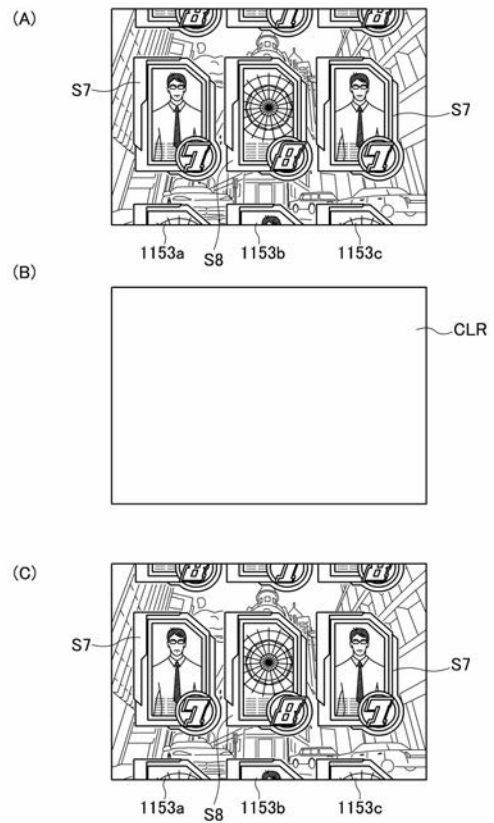
【図 273】



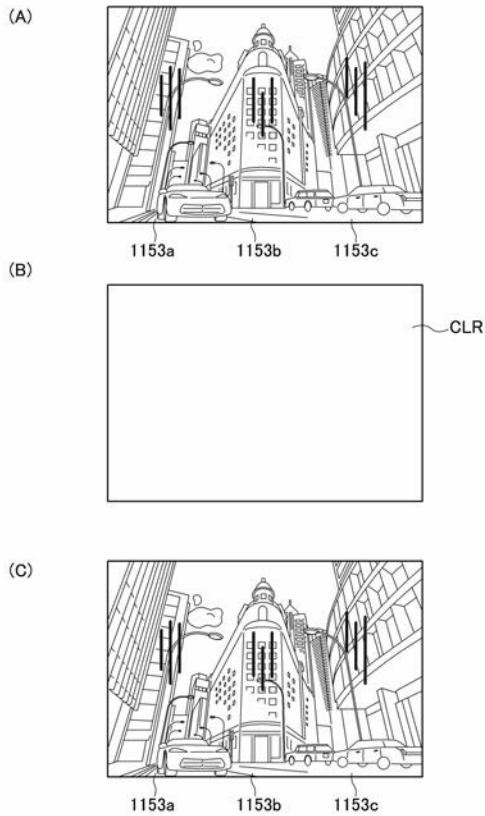
【 図 2 7 4 】



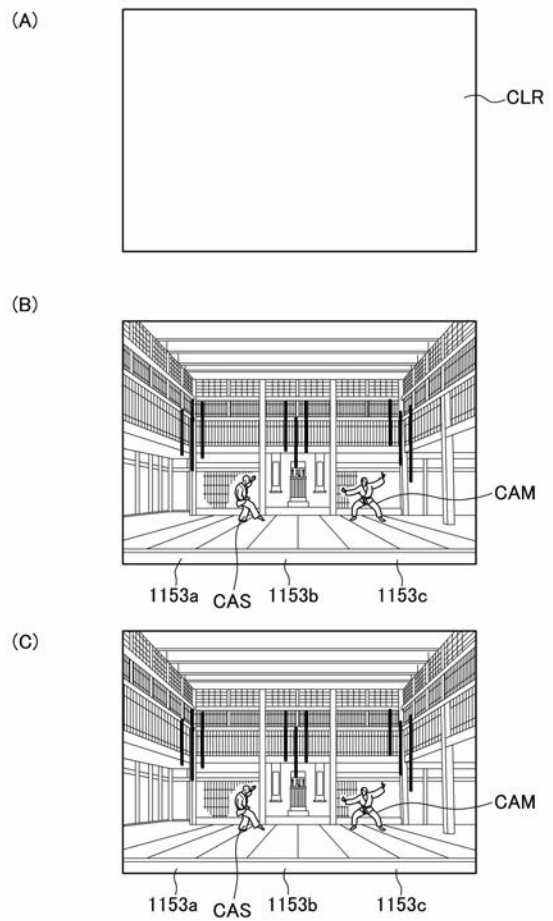
【 図 2 7 5 】



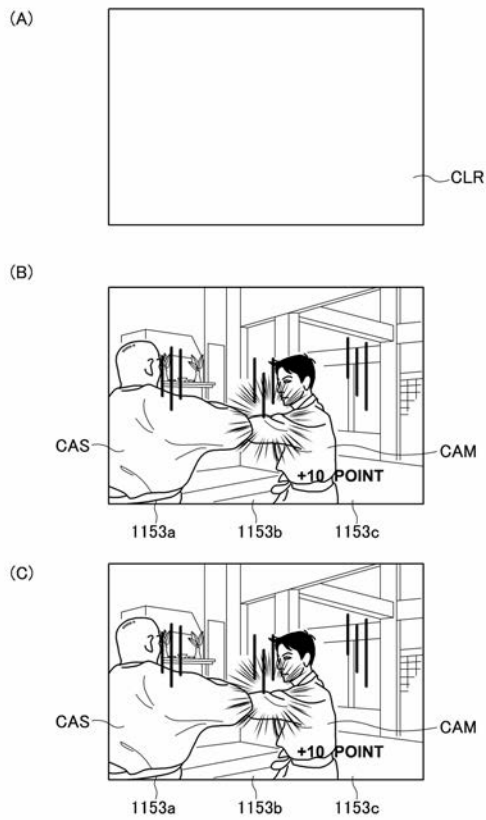
【 図 2 7 6 】



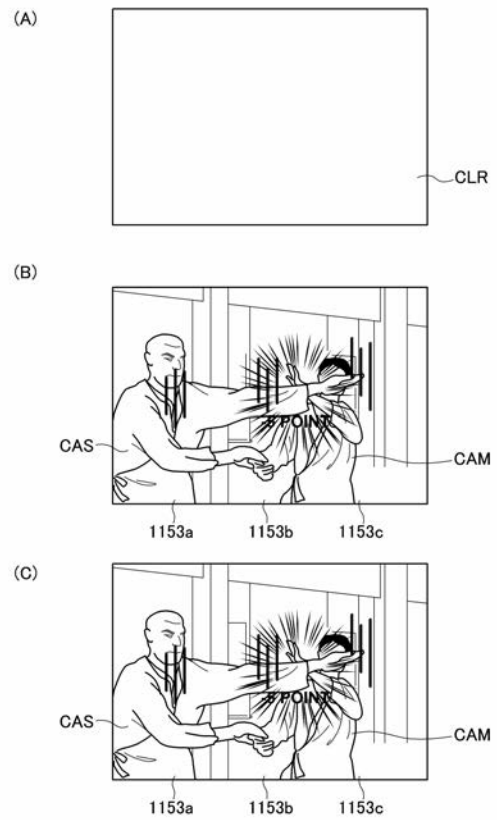
【 図 2 7 7 】



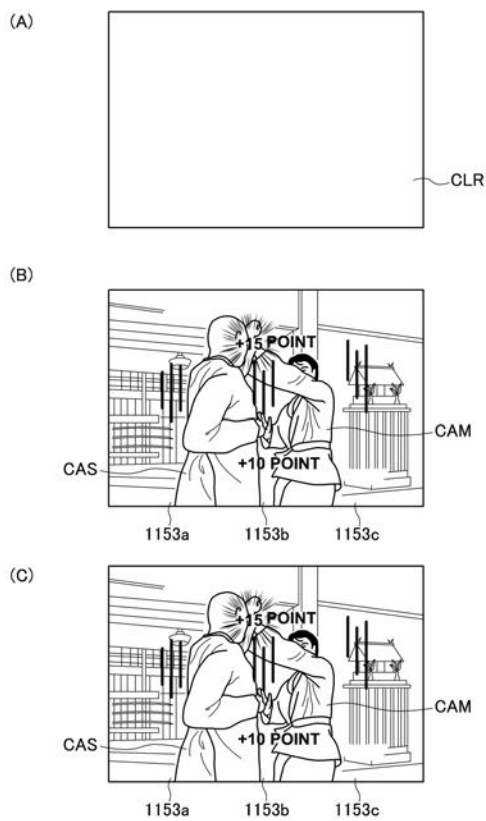
【 図 2 7 8 】



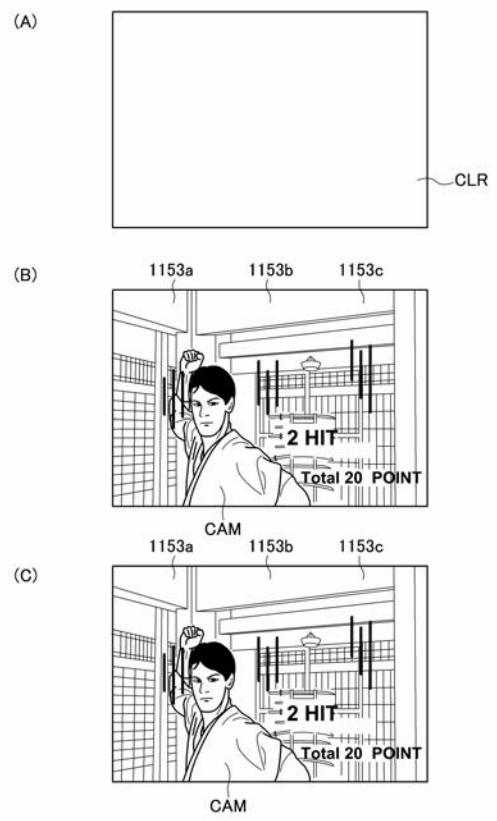
【 図 2 7 9 】



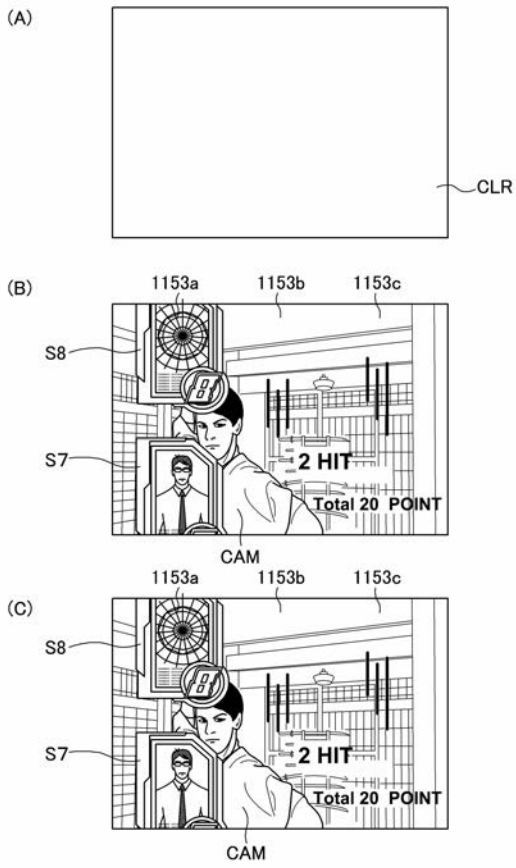
【 図 2 8 0 】



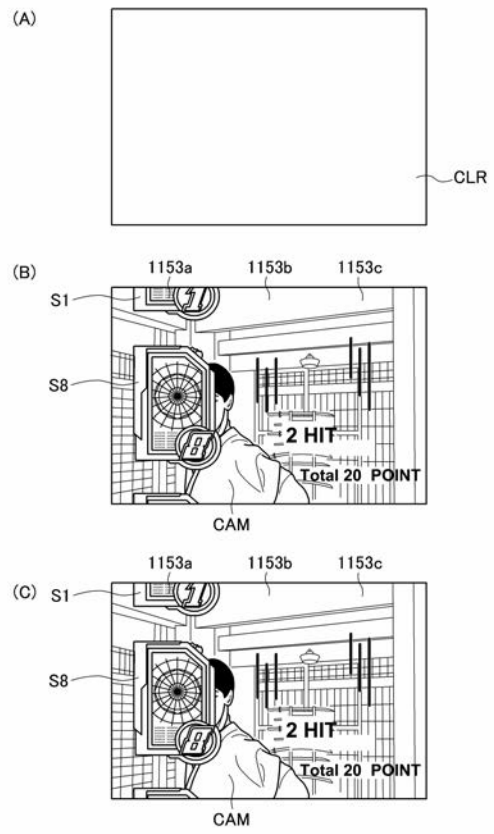
【 図 2 8 1 】



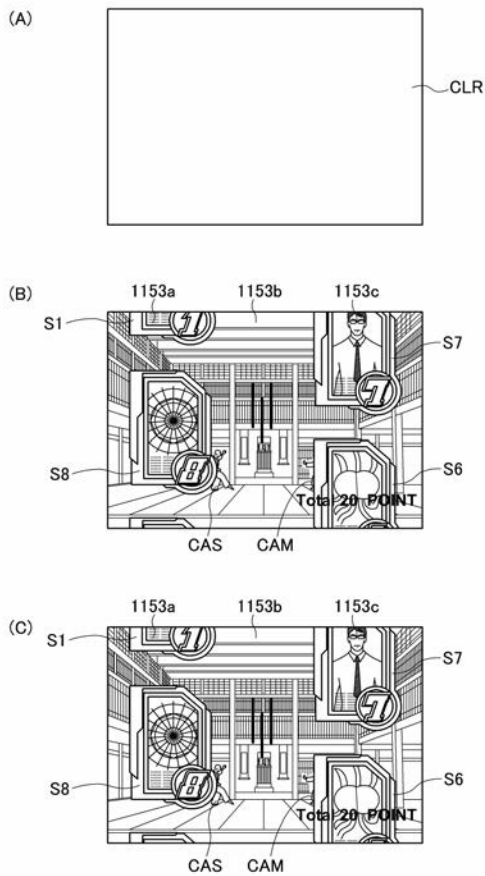
【 図 2 8 2 】



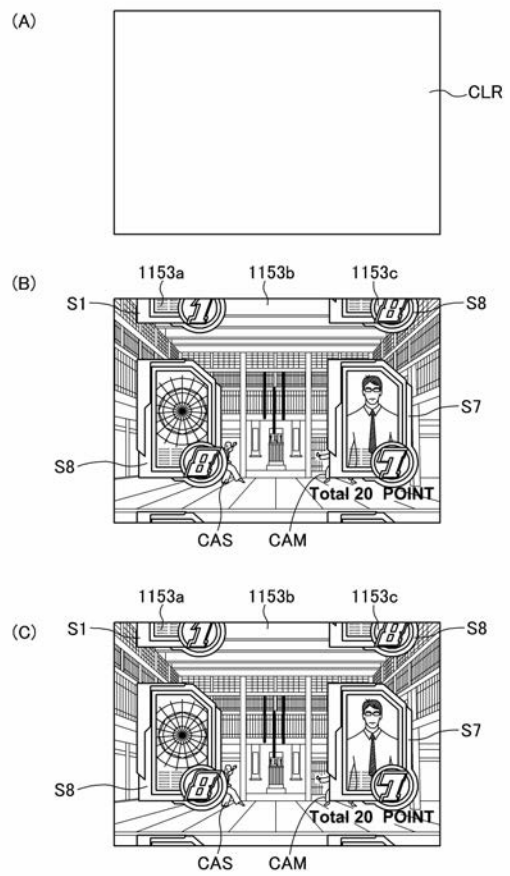
【 図 2 8 3 】



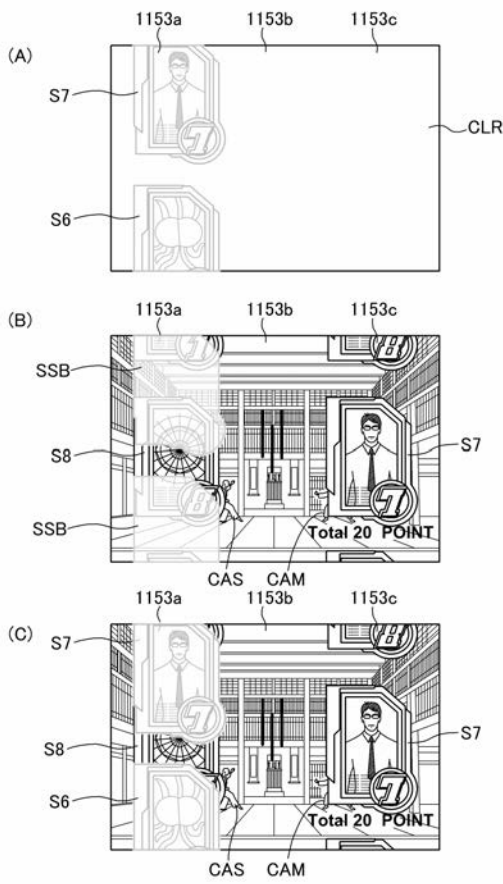
【 図 2 8 4 】



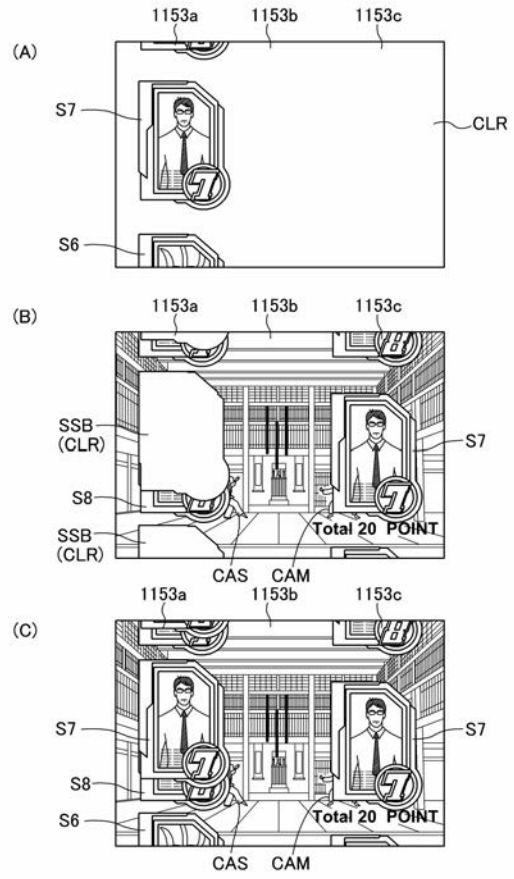
【 図 2 8 5 】



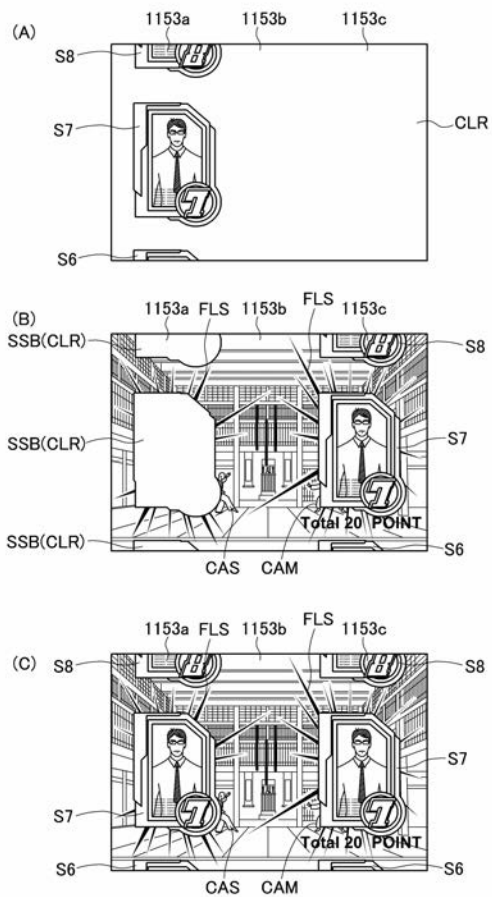
【 図 2 8 6 】



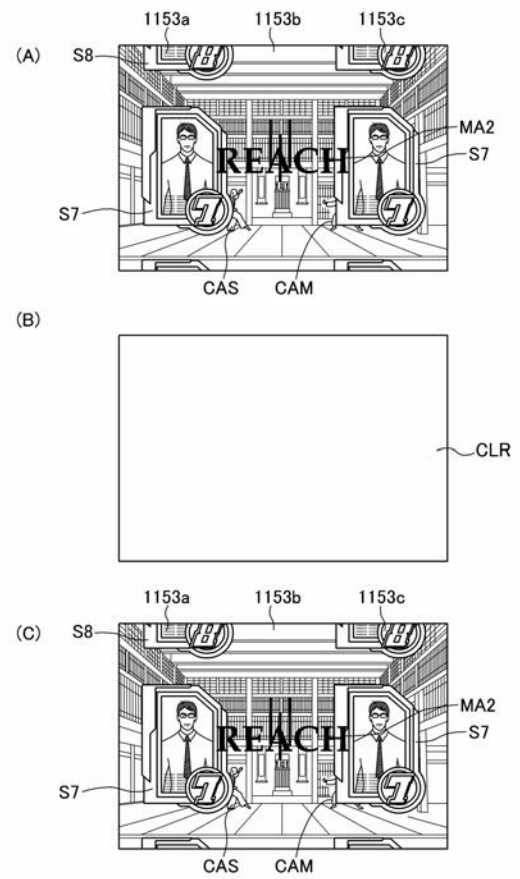
【 図 2 8 7 】



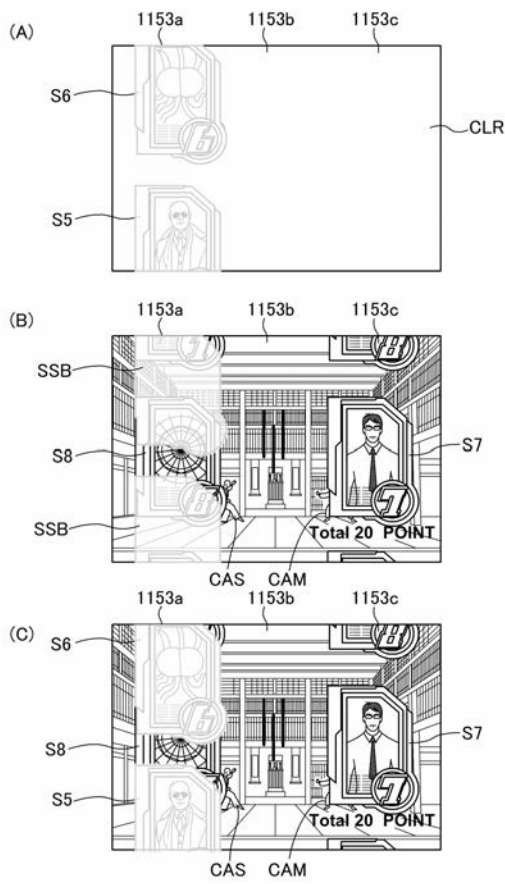
【 図 2 8 8 】



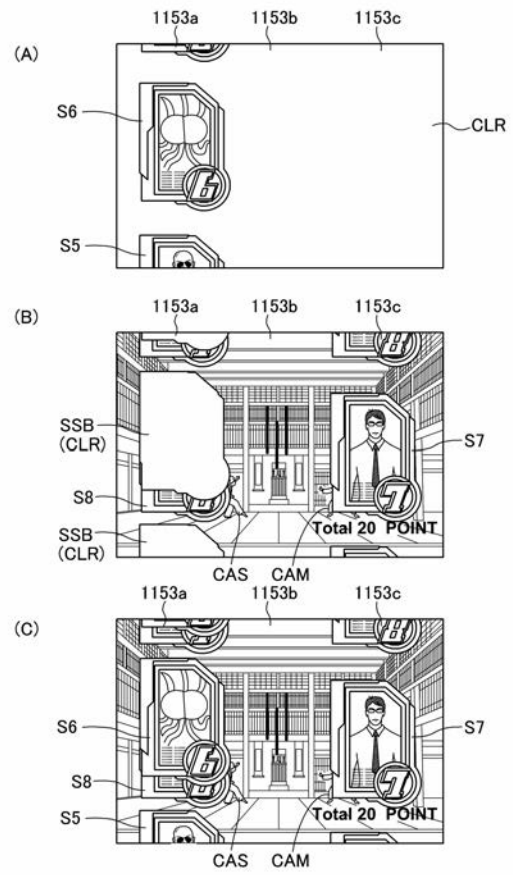
【 図 2 8 9 】



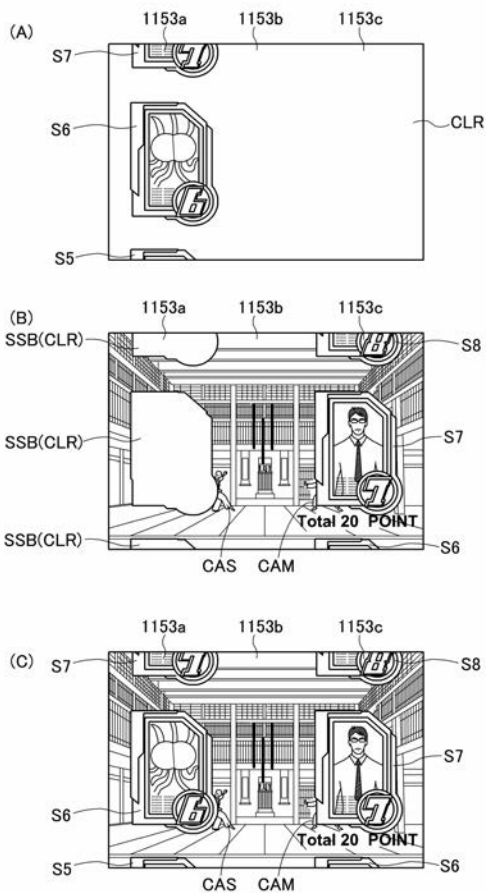
【 図 2 9 0 】



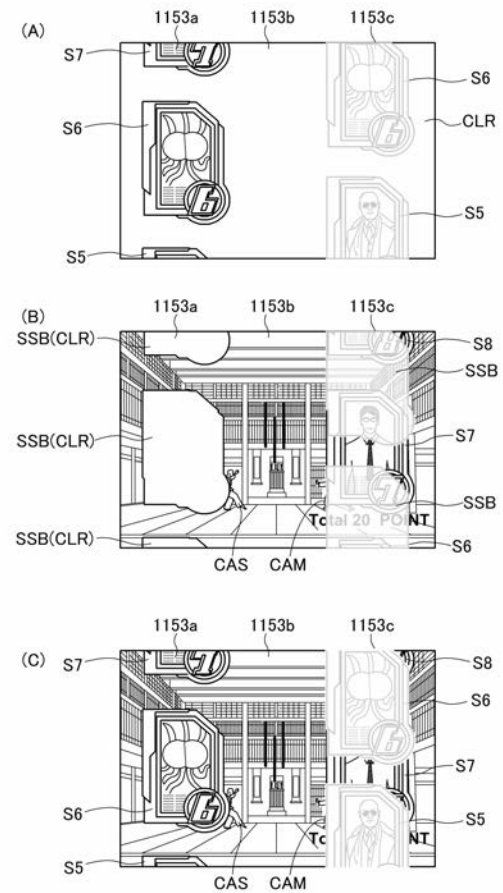
【 図 2 9 1 】



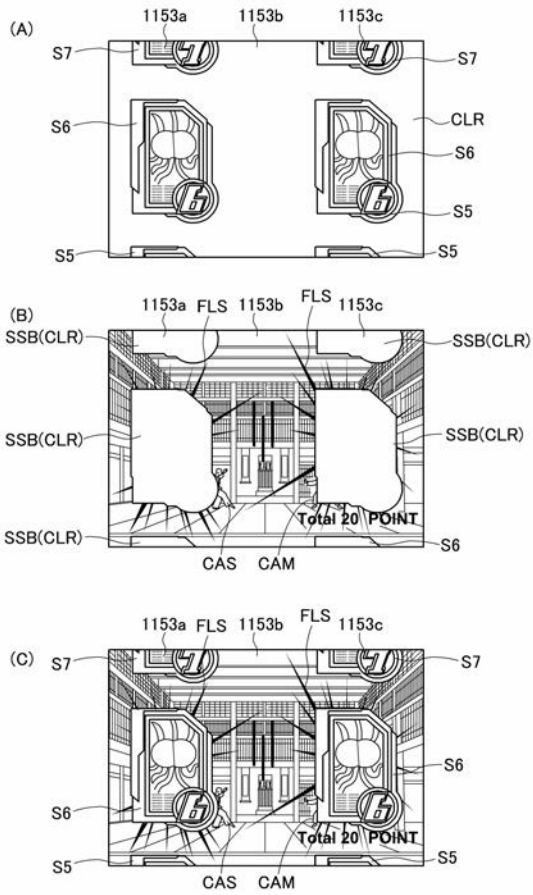
【 図 2 9 2 】



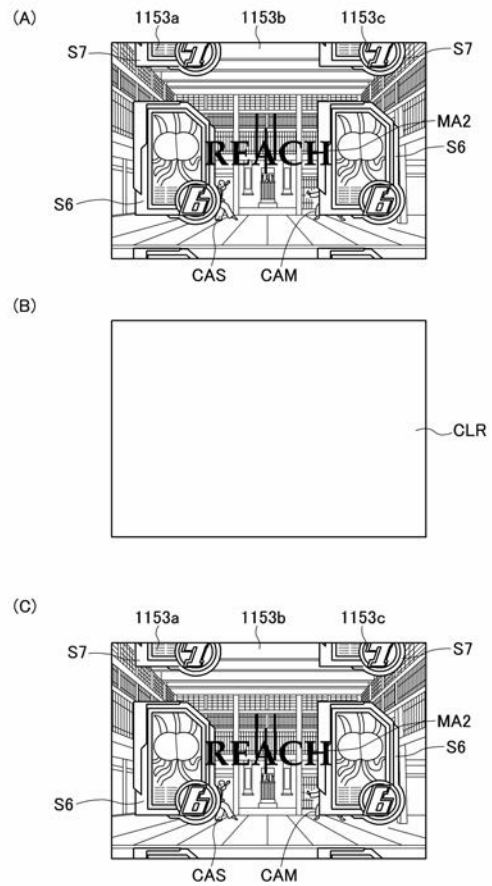
【 図 2 9 3 】



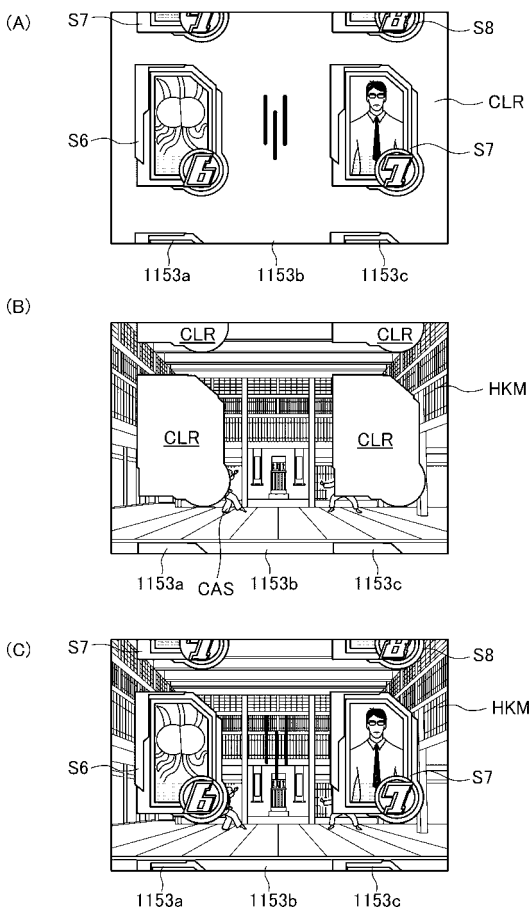
【 図 2 9 4 】



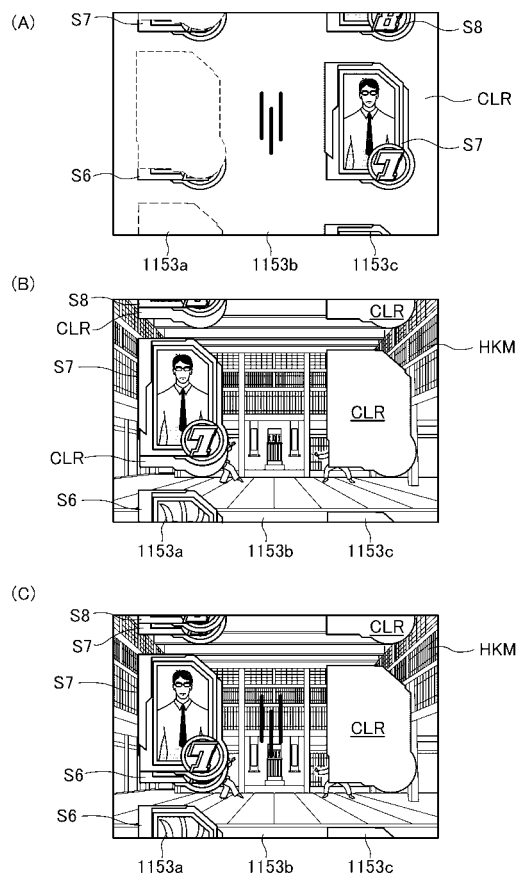
【 図 2 9 5 】



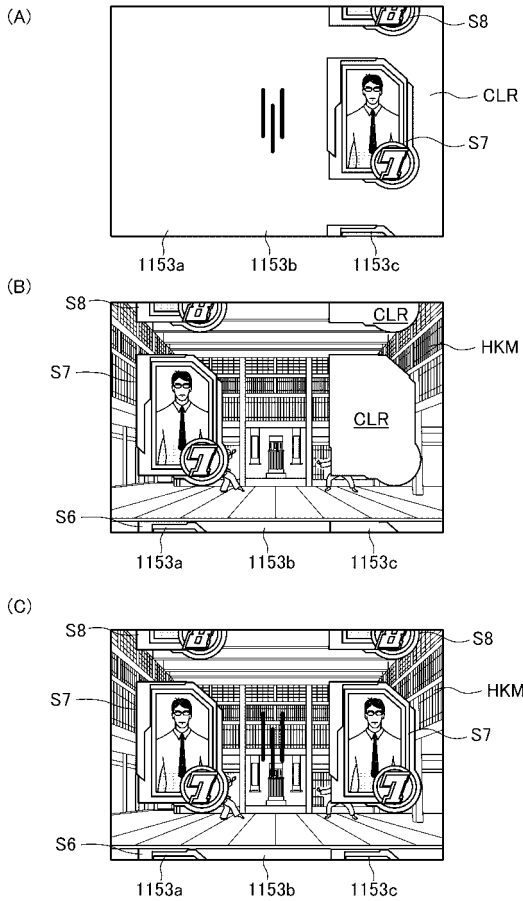
【 図 2 9 6 】



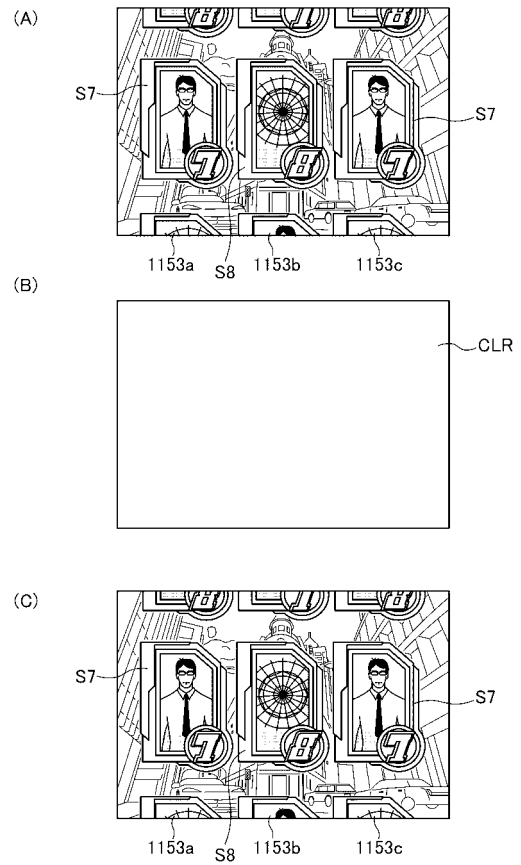
【 図 2 9 7 】



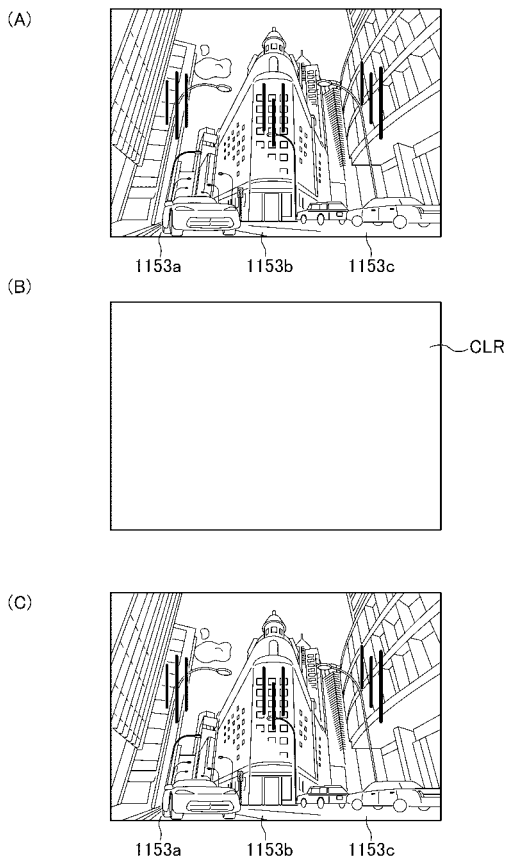
【 図 2 9 8 】



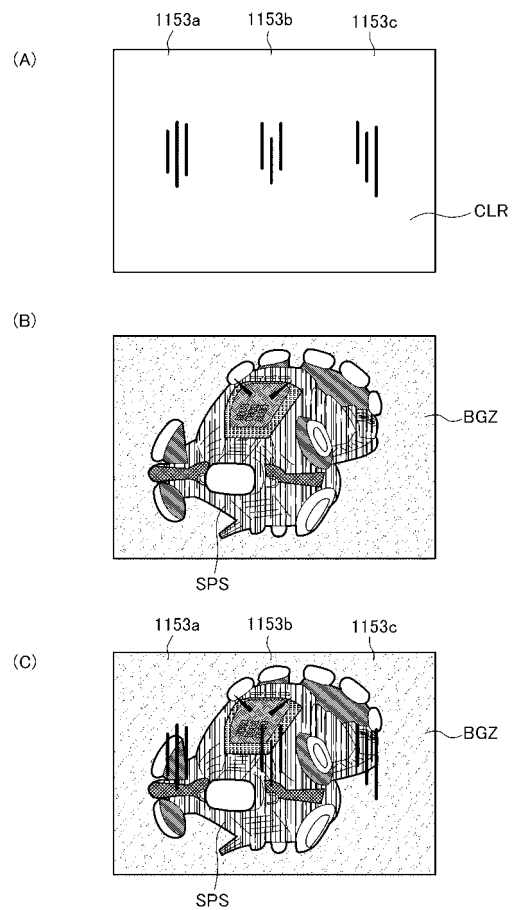
【 図 2 9 9 】



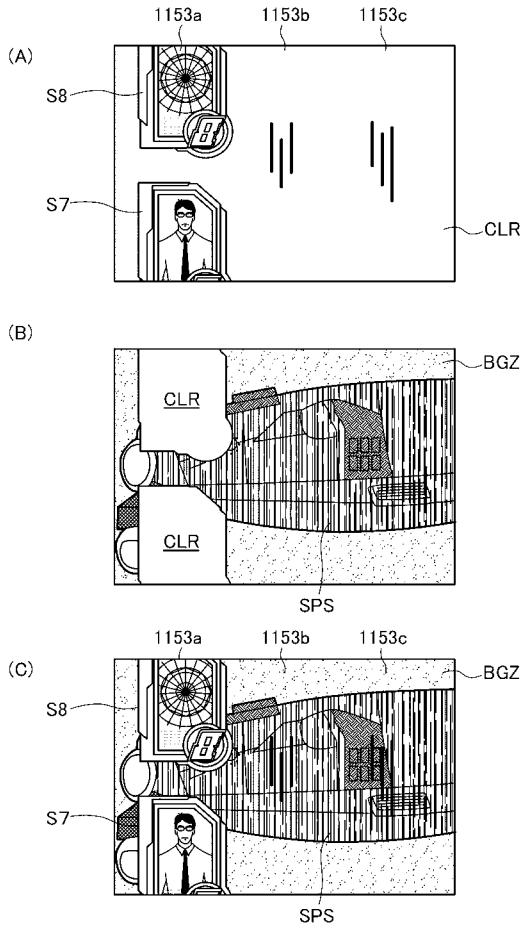
【 図 3 0 0 】



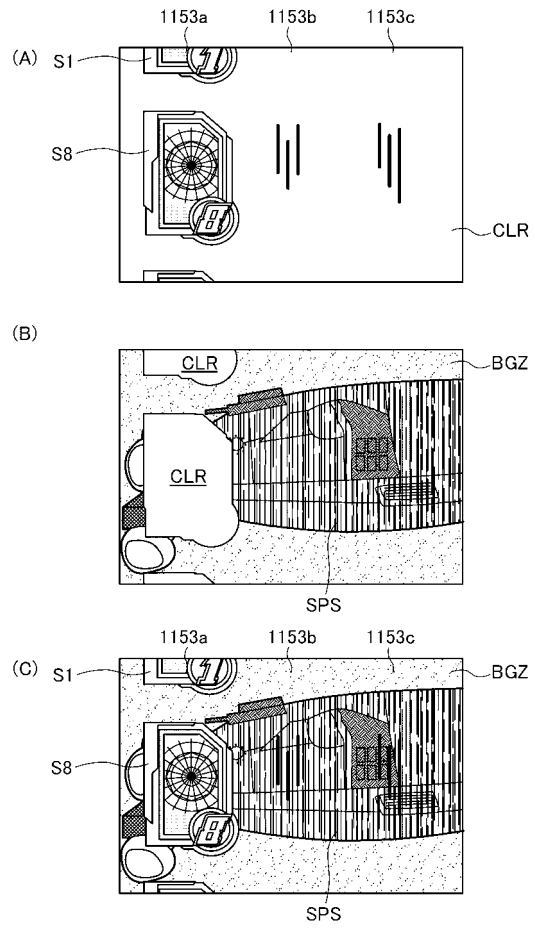
【 図 3 0 1 】



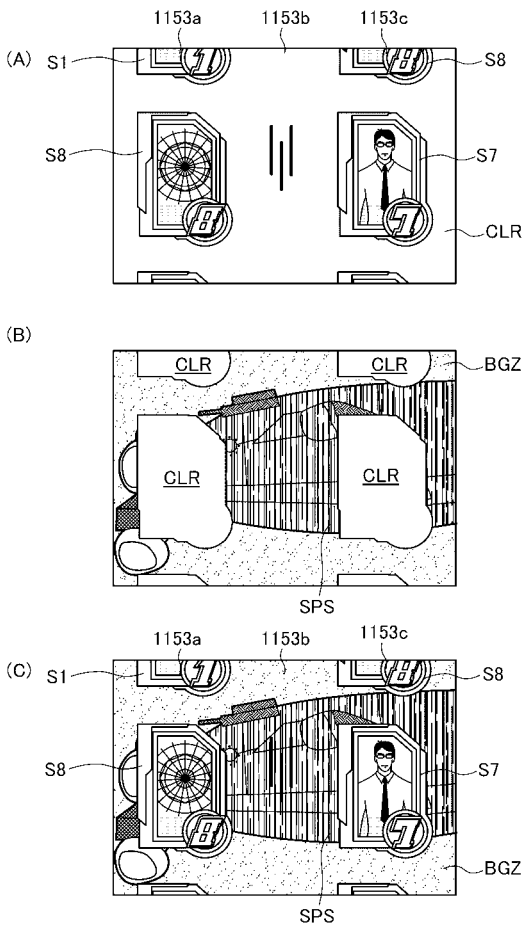
【 図 3 0 2 】



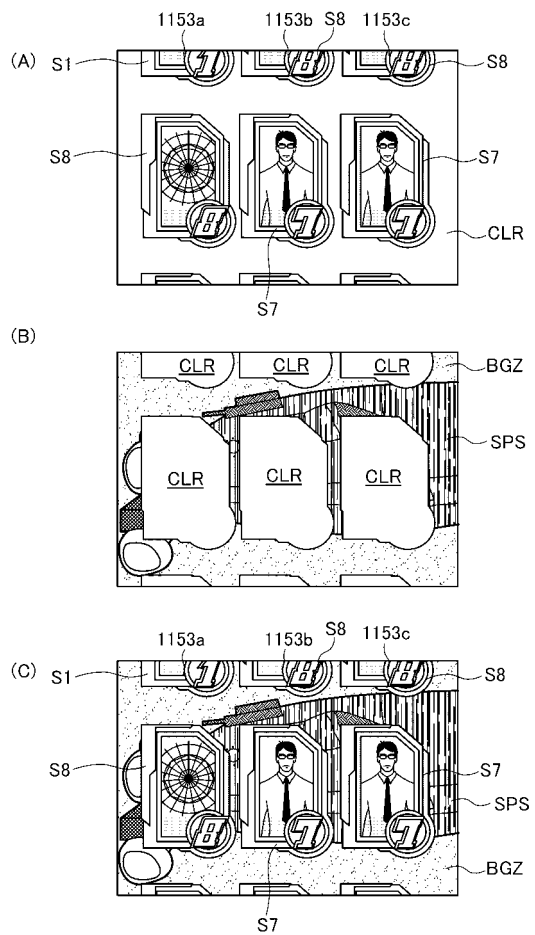
【 図 3 0 3 】



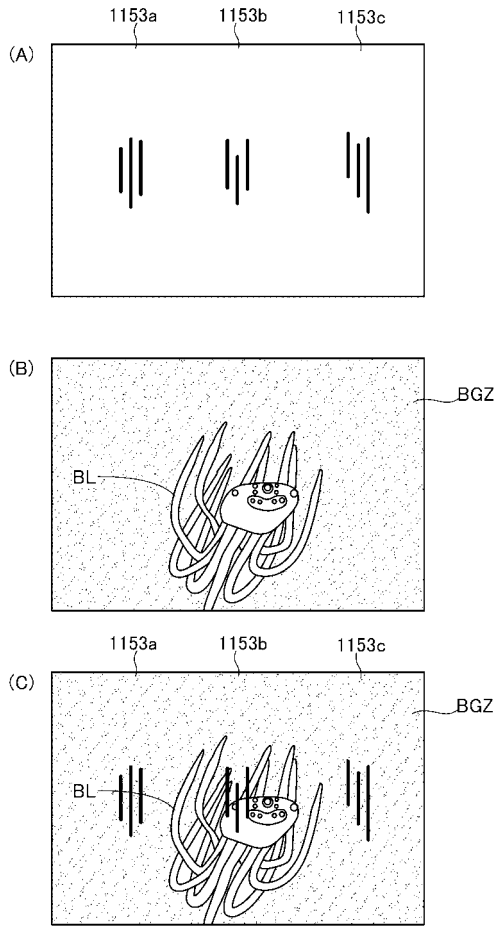
【 図 3 0 4 】



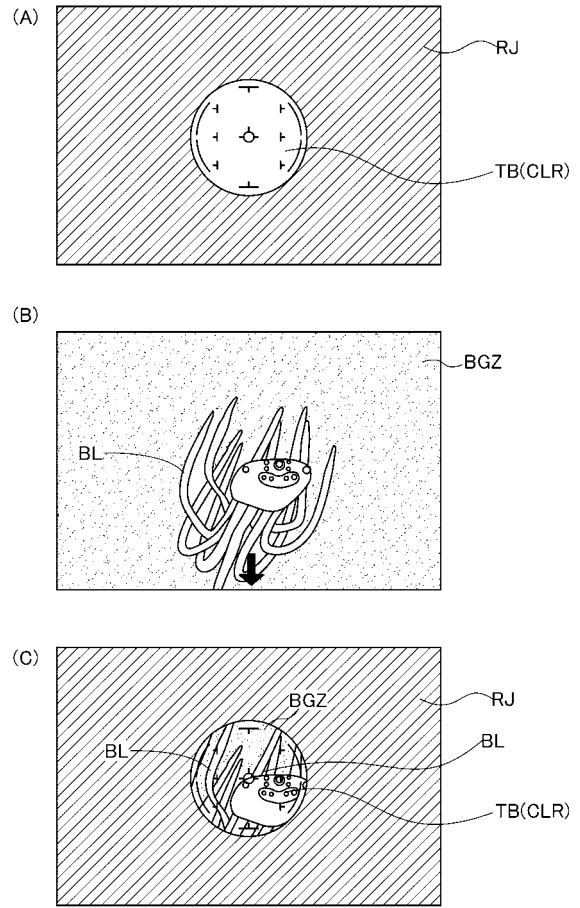
【 図 3 0 5 】



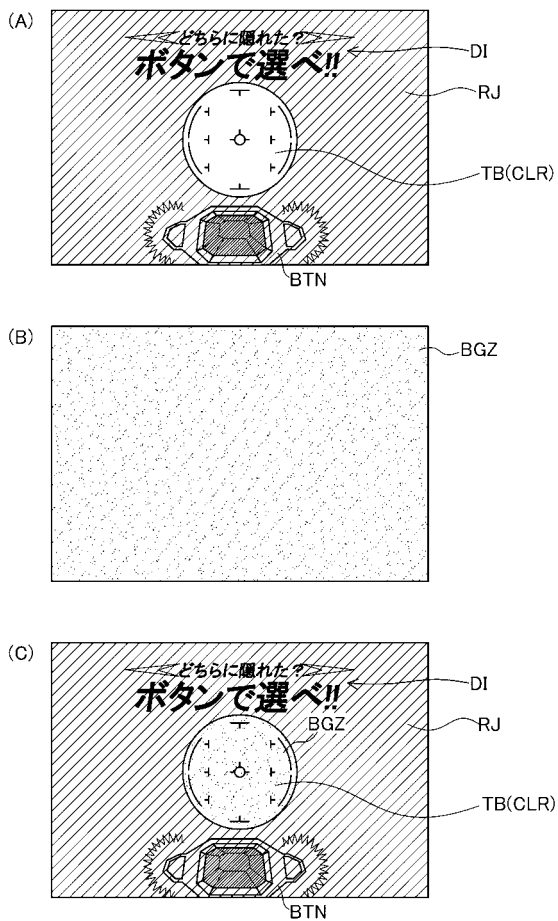
【図306】



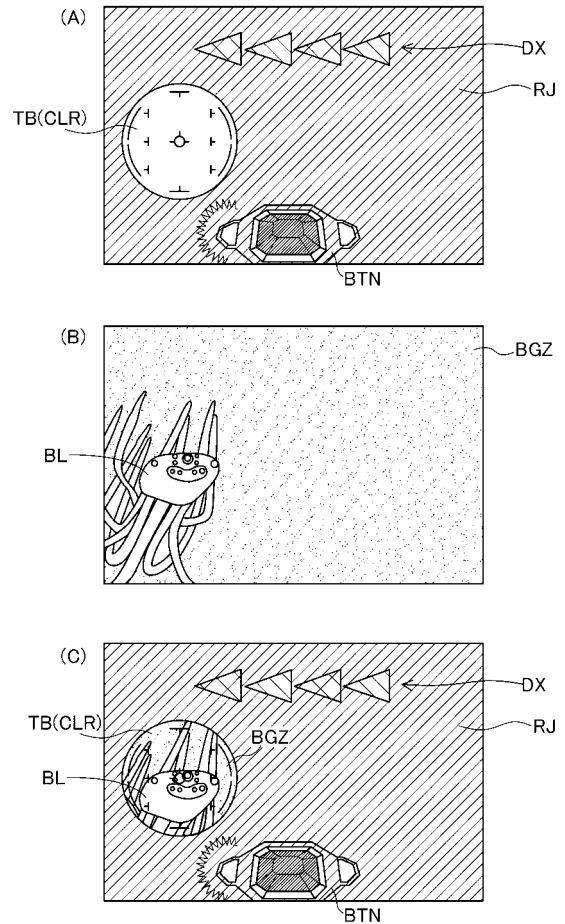
【図307】



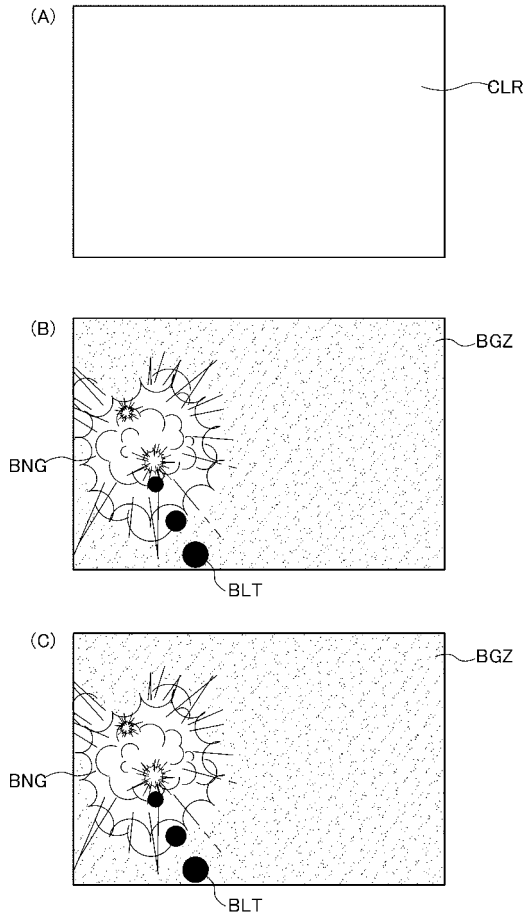
【図308】



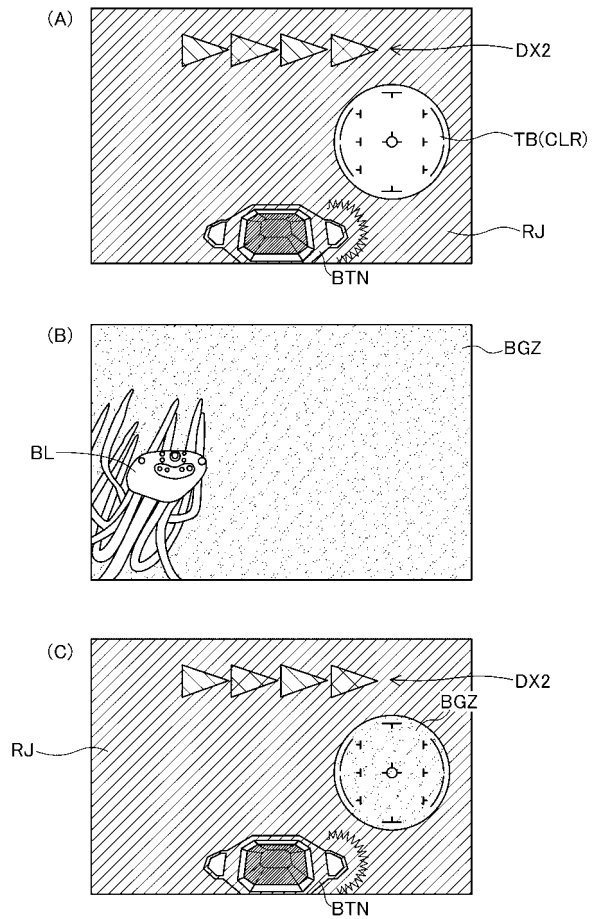
【図309】



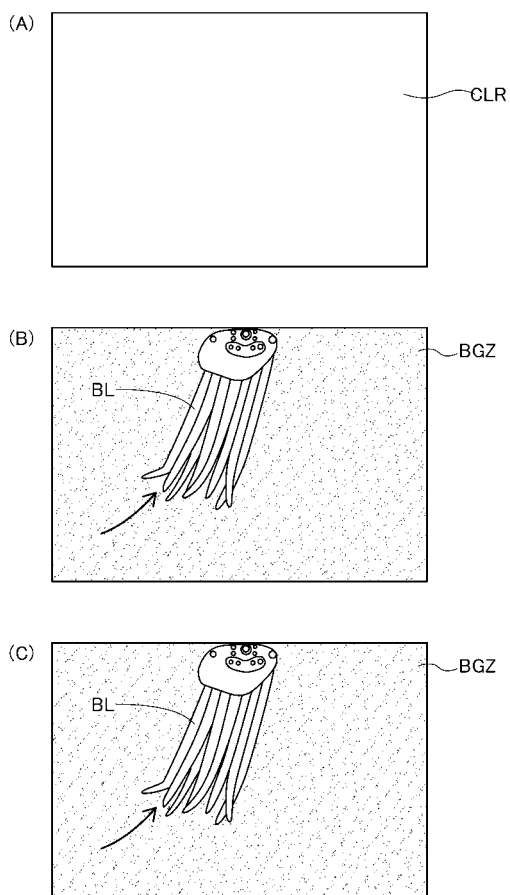
【 図 3 1 0 】



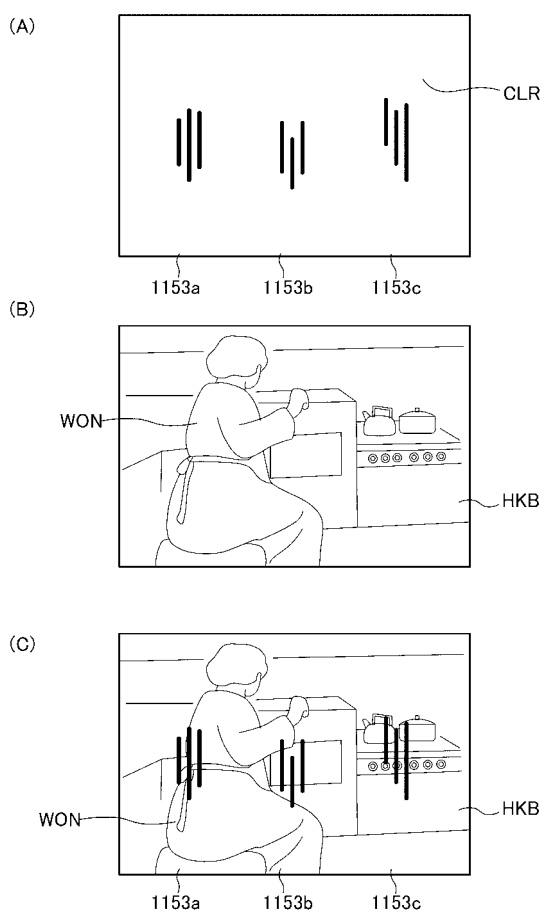
【 図 3 1 1 】



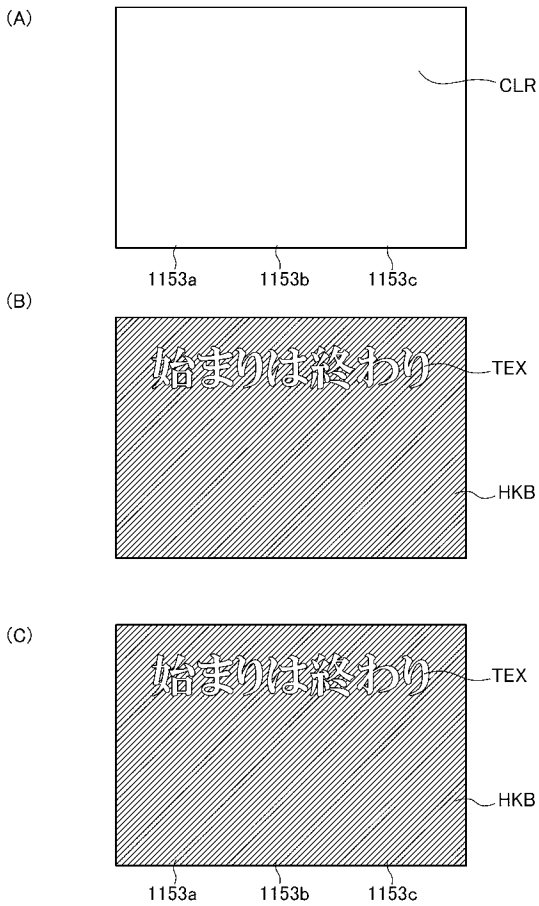
【 図 3 1 2 】



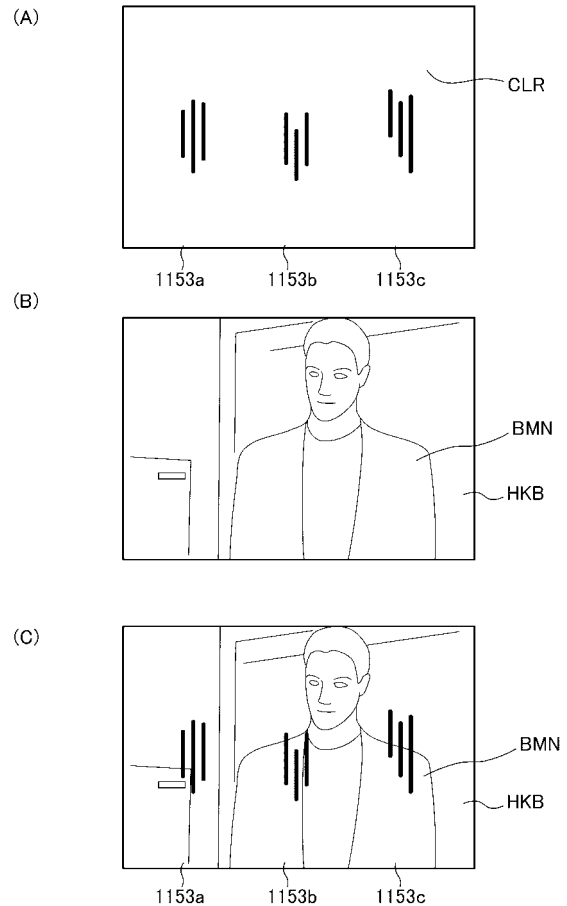
【 図 3 1 3 】



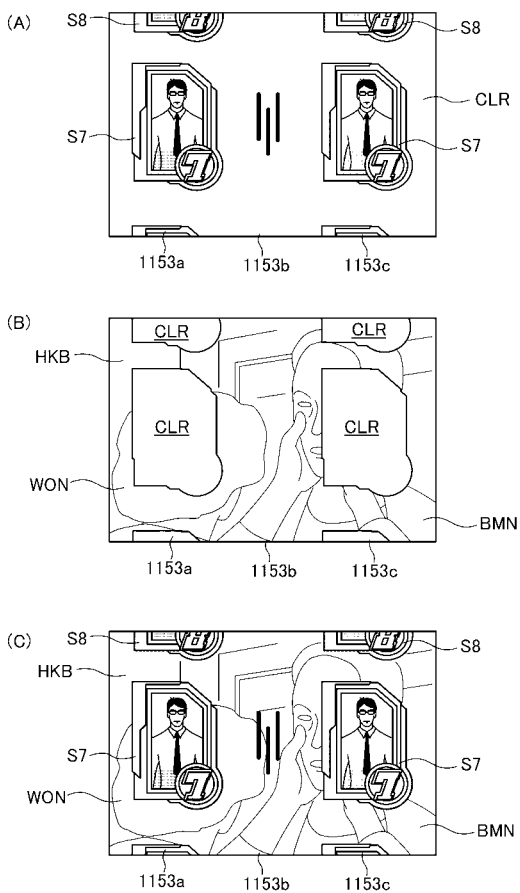
【 図 3 1 4 】



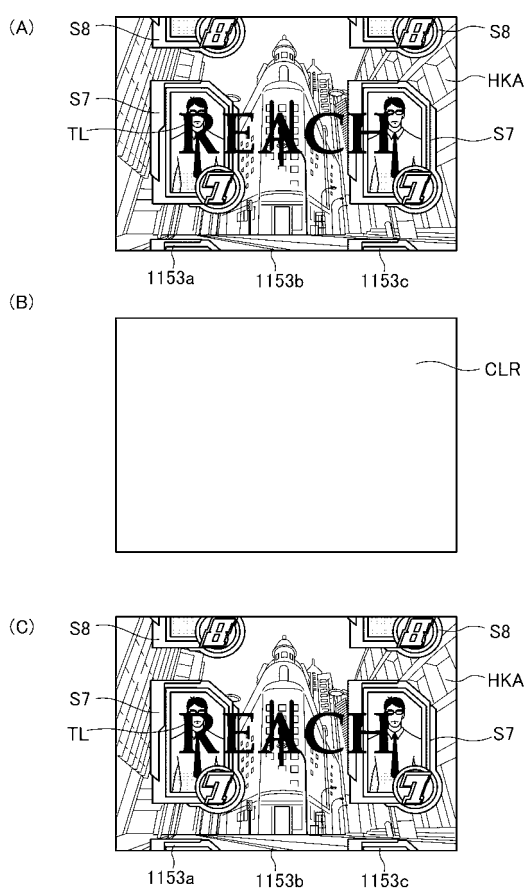
【 図 3 1 5 】



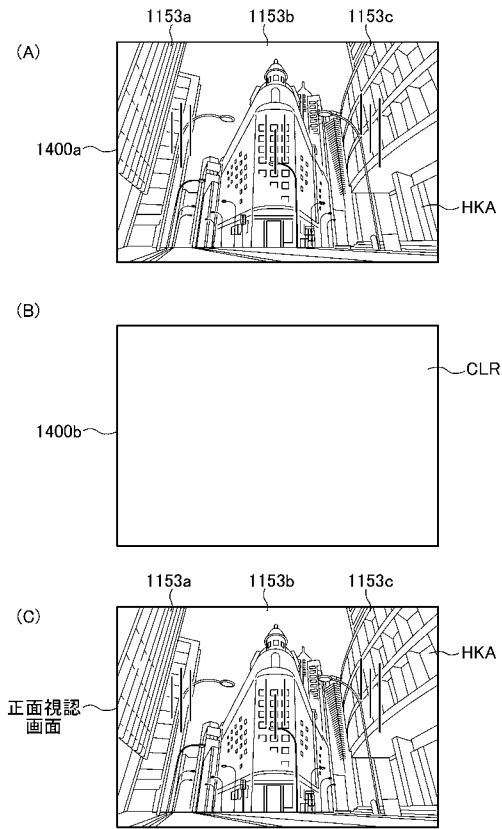
【 図 3 1 6 】



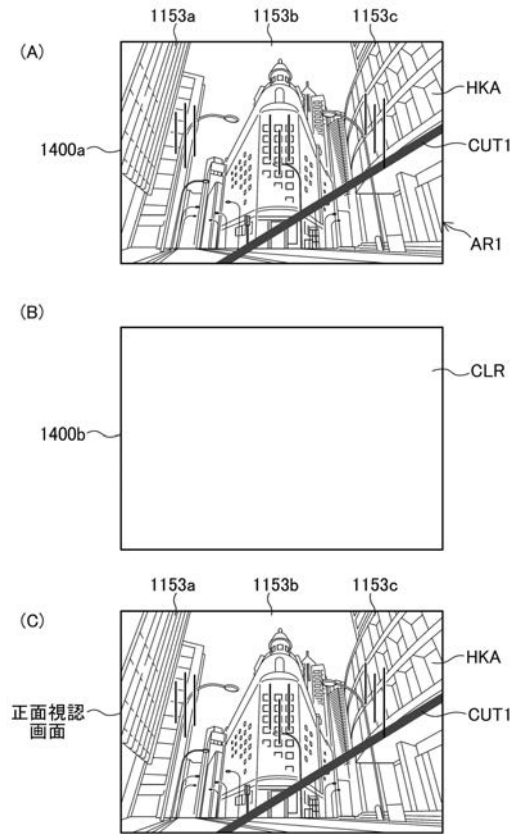
【 図 3 1 7 】



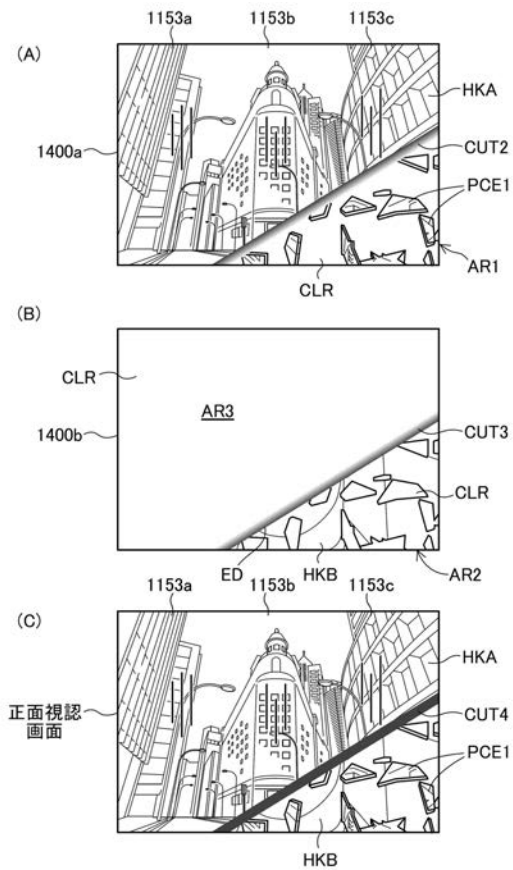
【 図 3 1 8 】



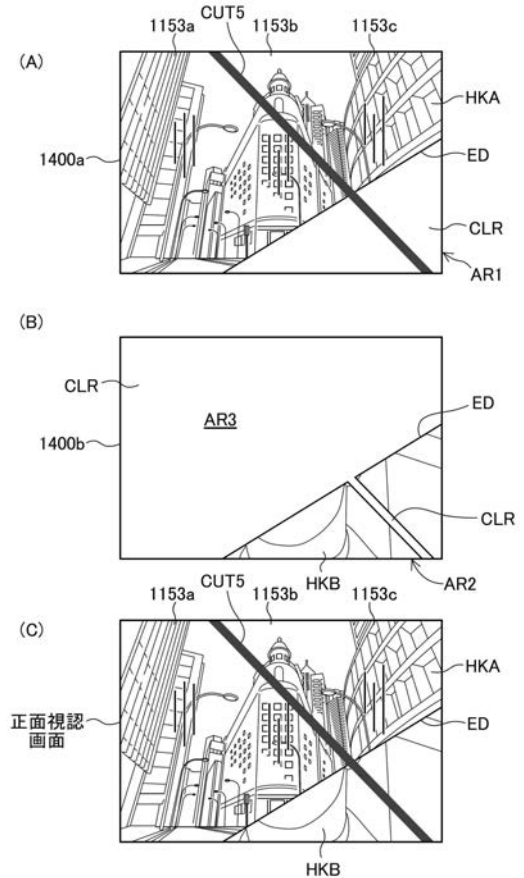
【 図 3 1 9 】



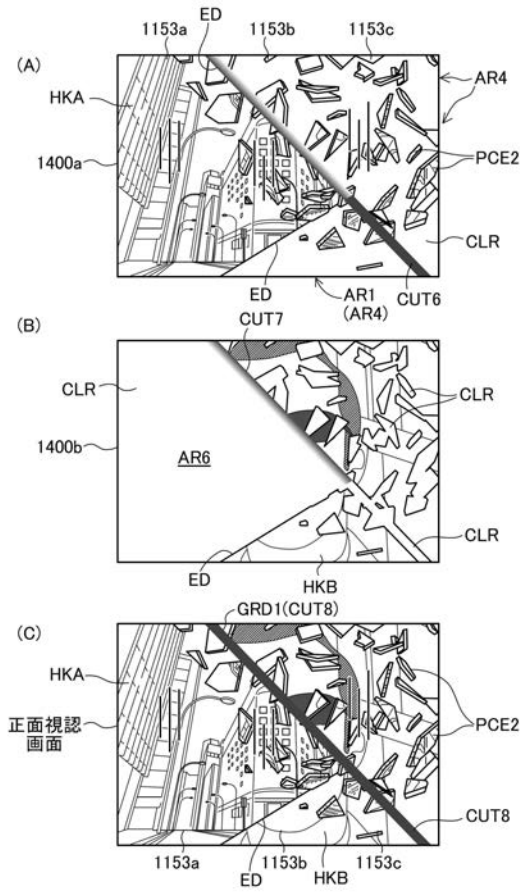
【 図 3 2 0 】



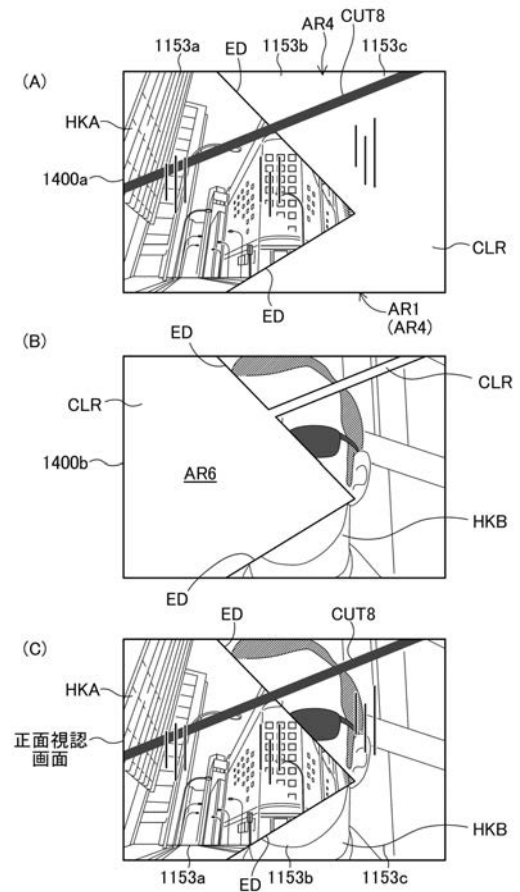
【 図 3 2 1 】



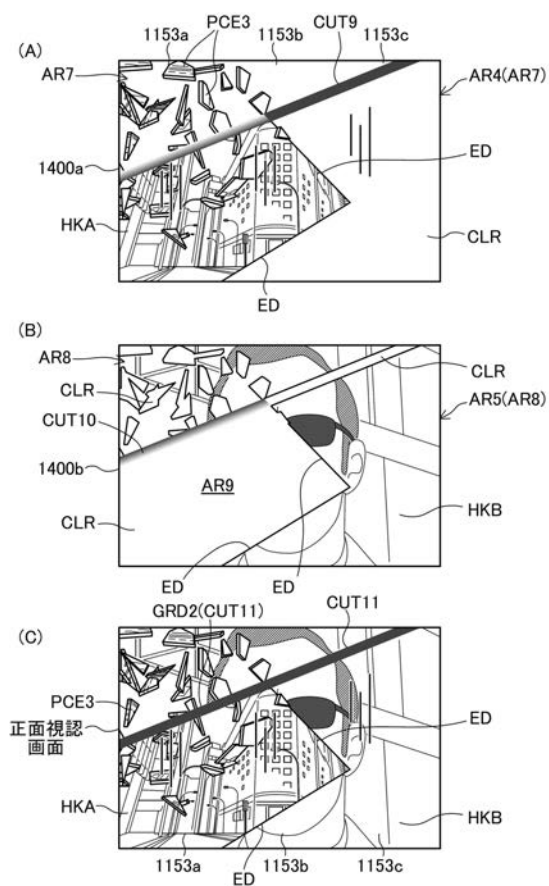
【 図 3 2 2 】



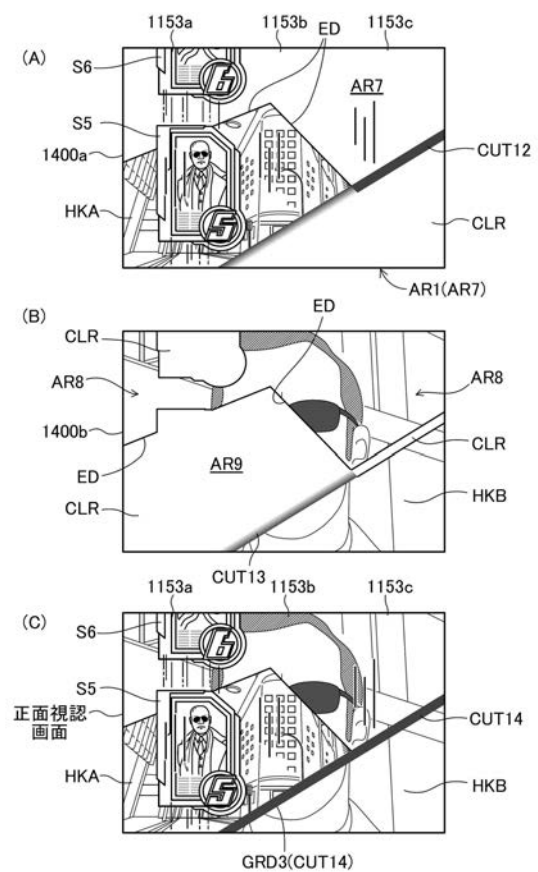
【 図 3 2 3 】



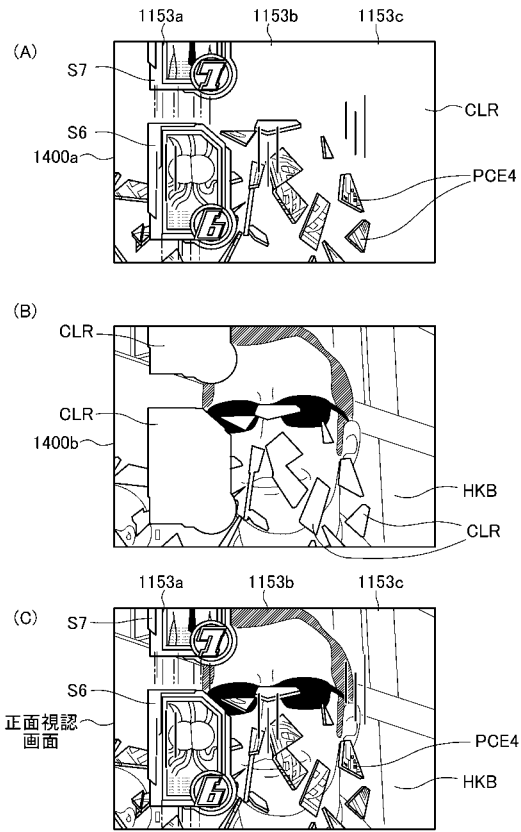
【 図 3 2 4 】



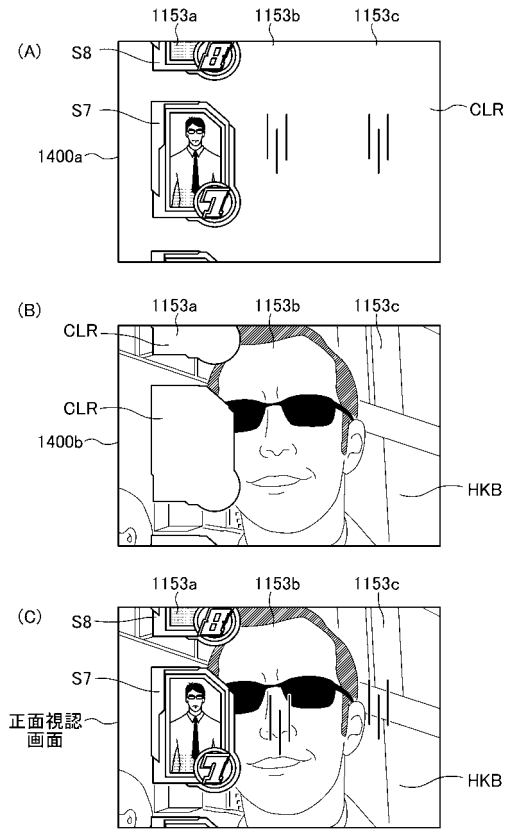
【 図 3 2 5 】



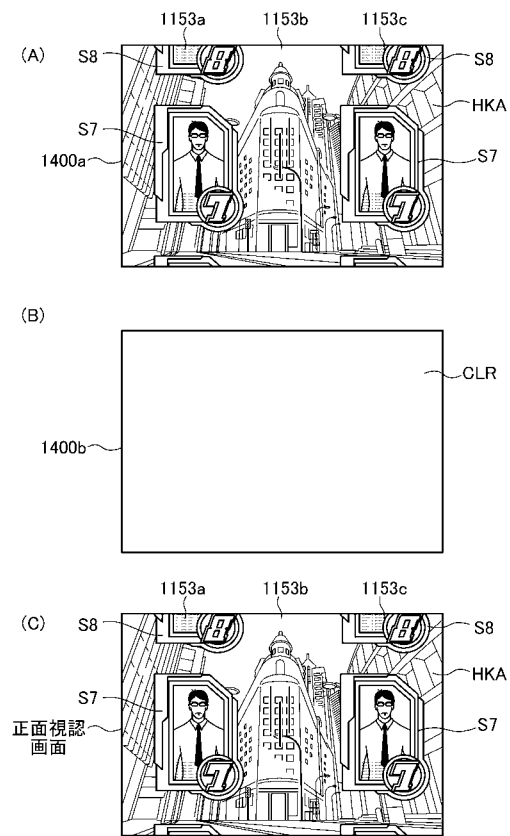
【 図 3 2 6 】



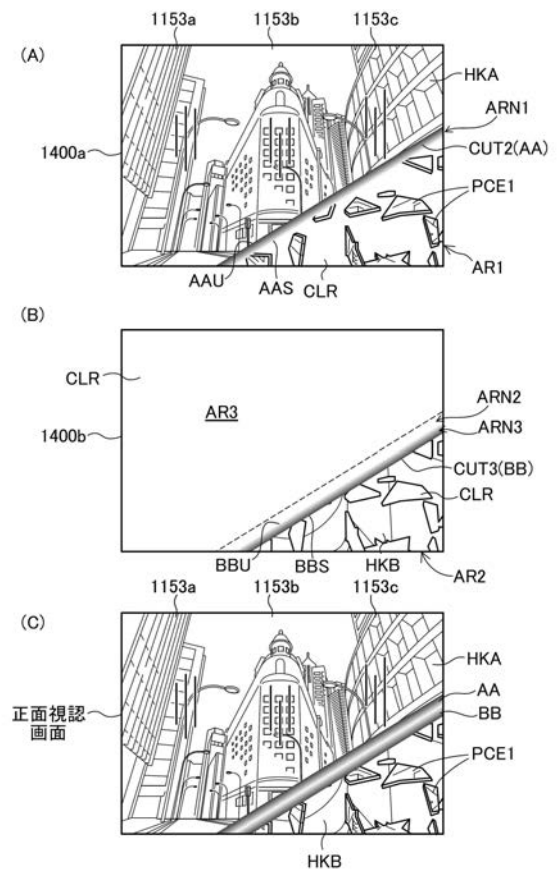
【 図 3 2 7 】



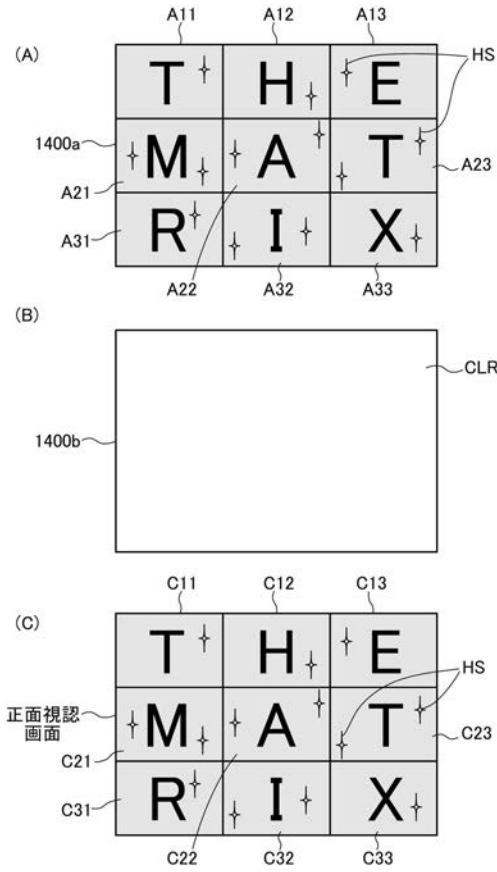
【 図 3 2 8 】



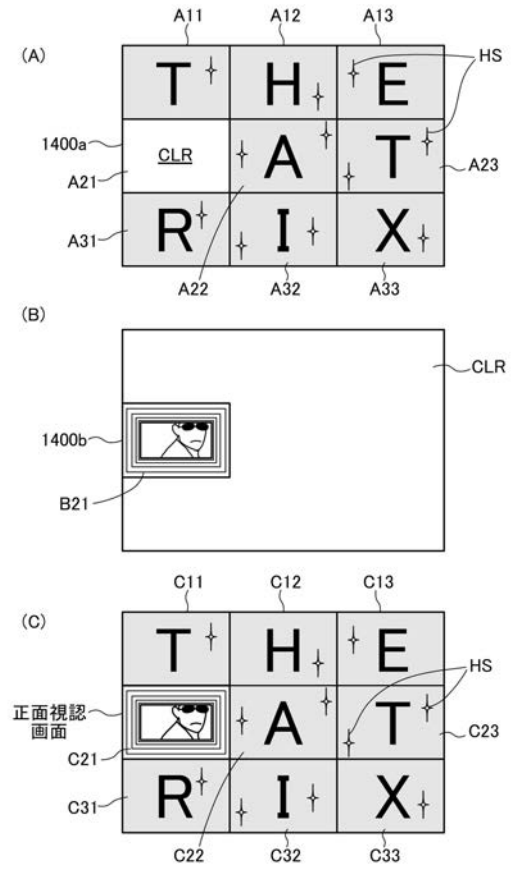
【 図 3 2 9 】



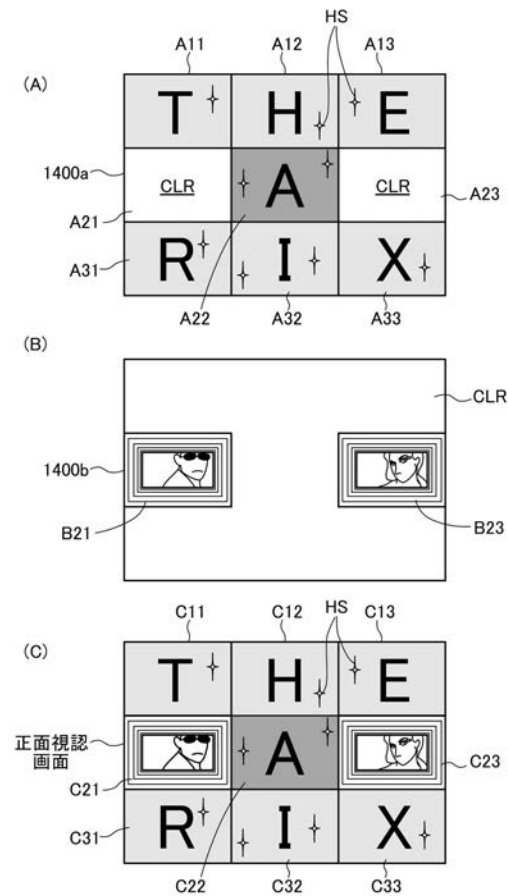
【図330】



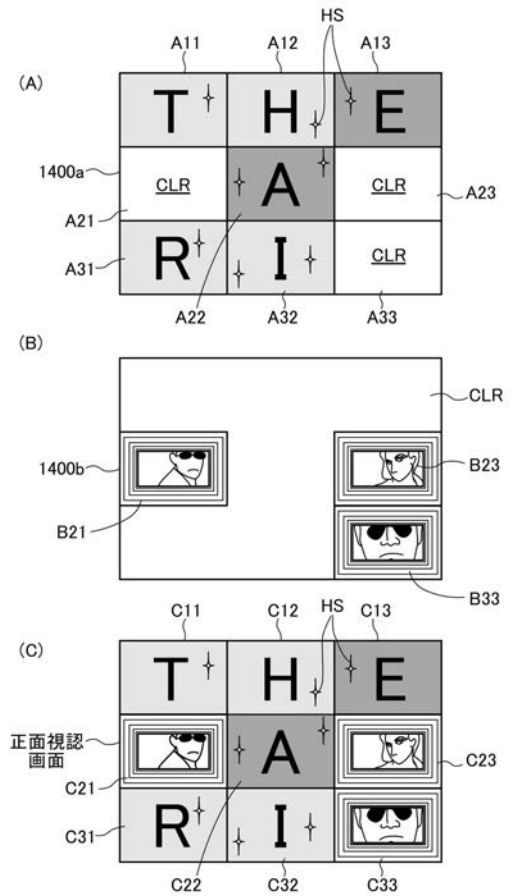
【図331】



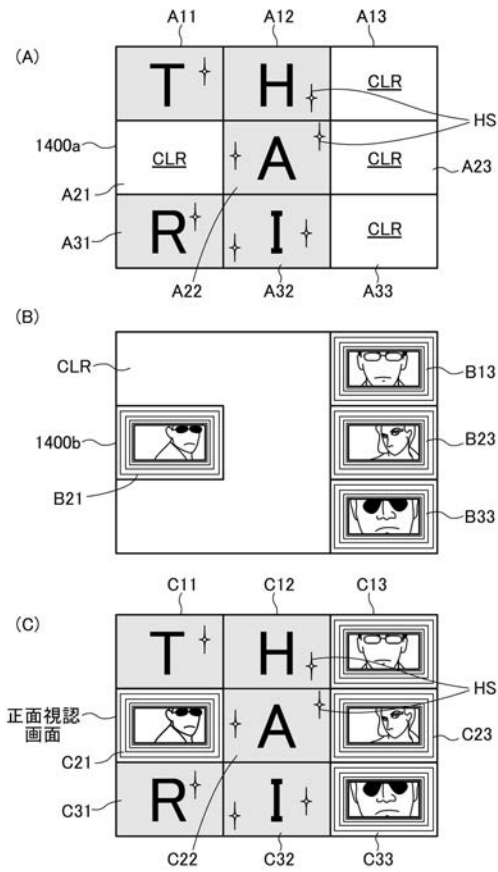
【図332】



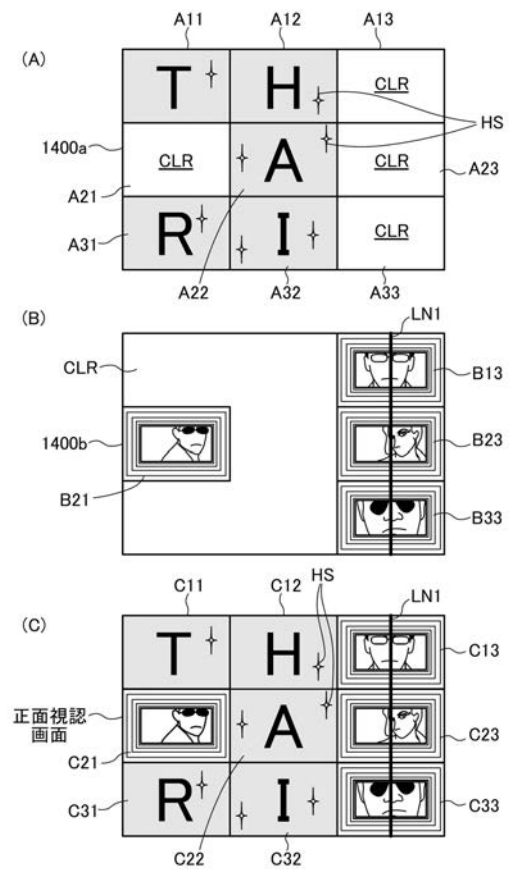
【図333】



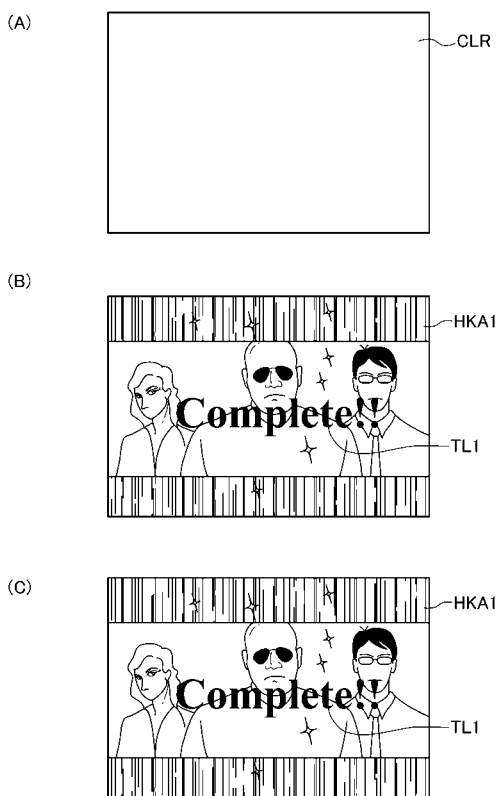
【図 3 3 4】



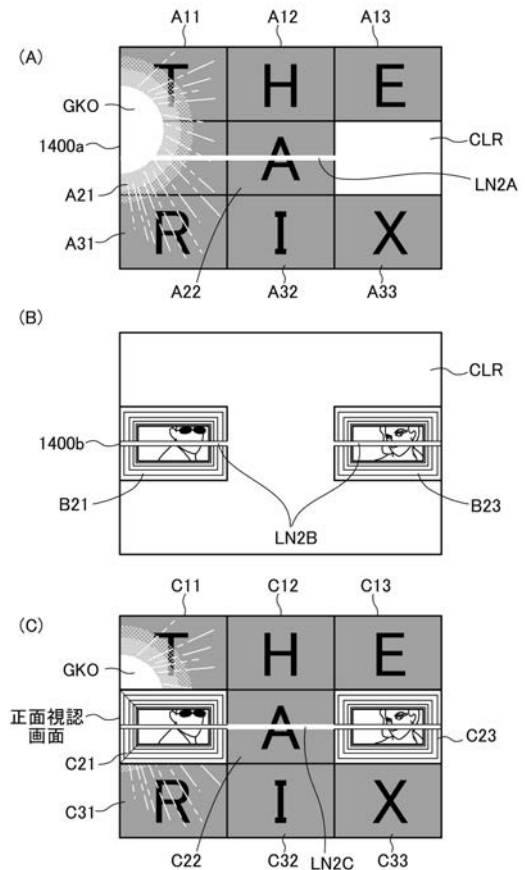
【図 3 3 5】



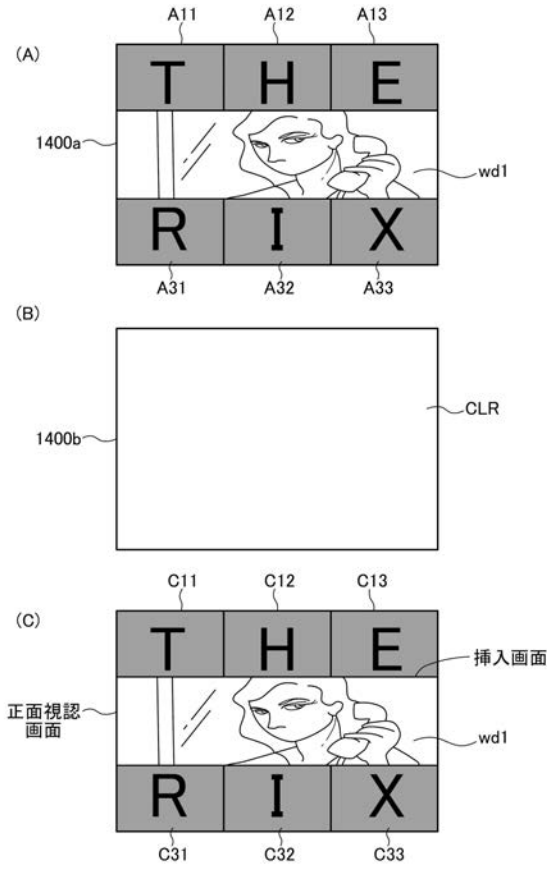
【図 3 3 6】



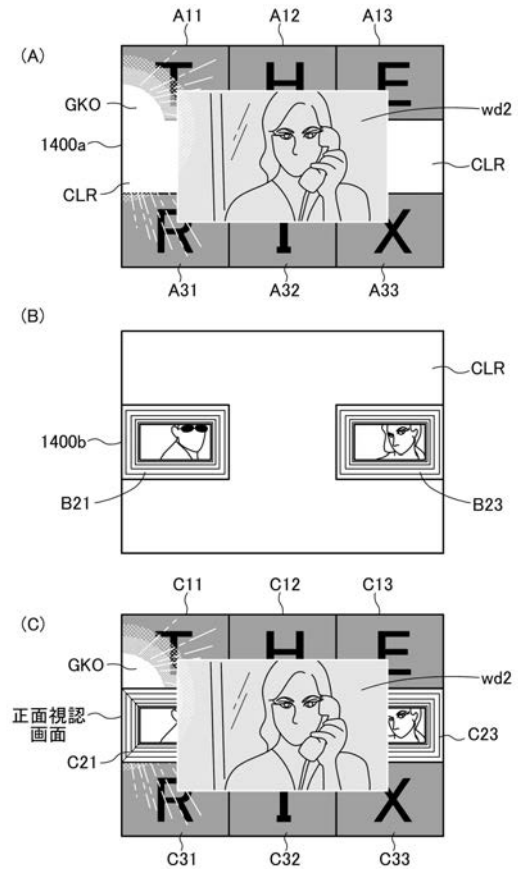
【図 3 3 7】



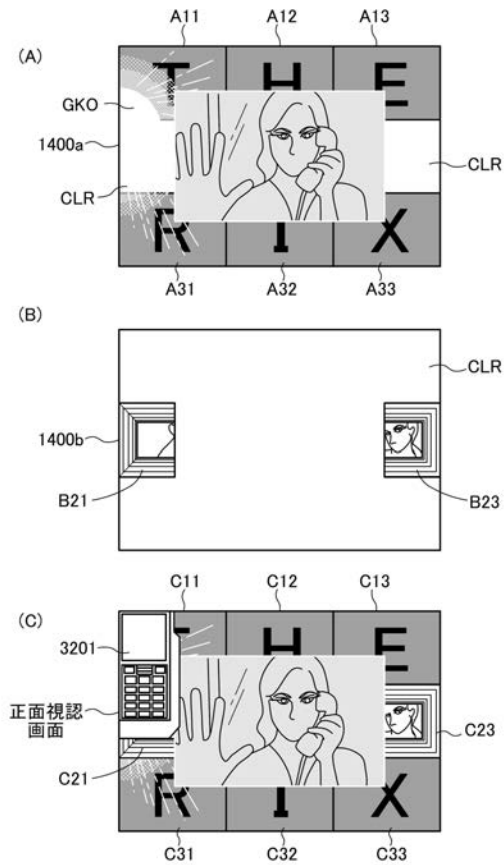
【図338】



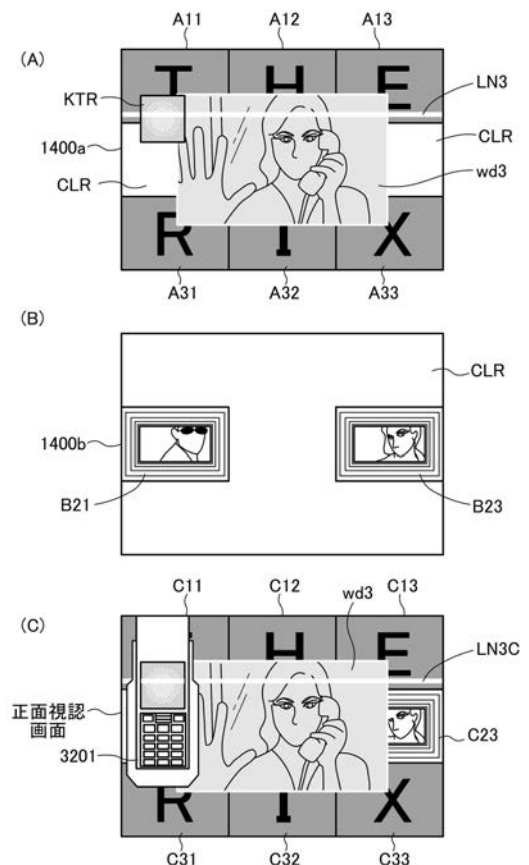
【図339】



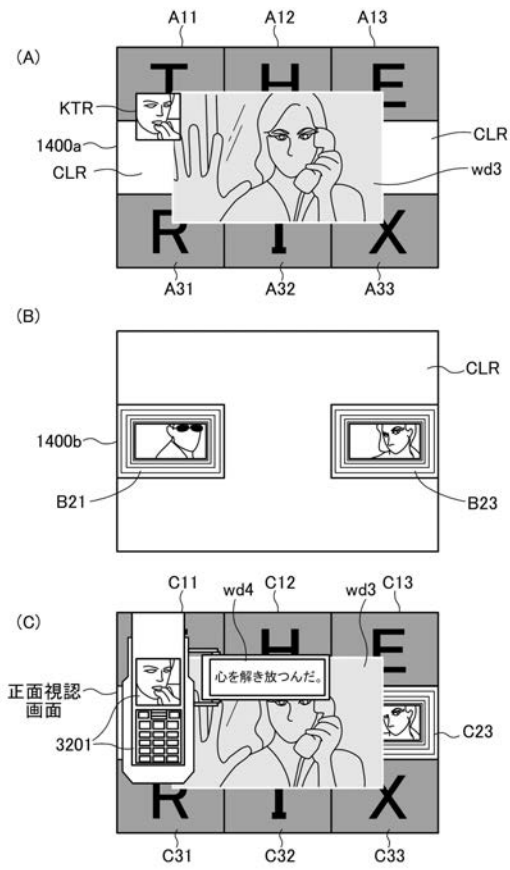
【図340】



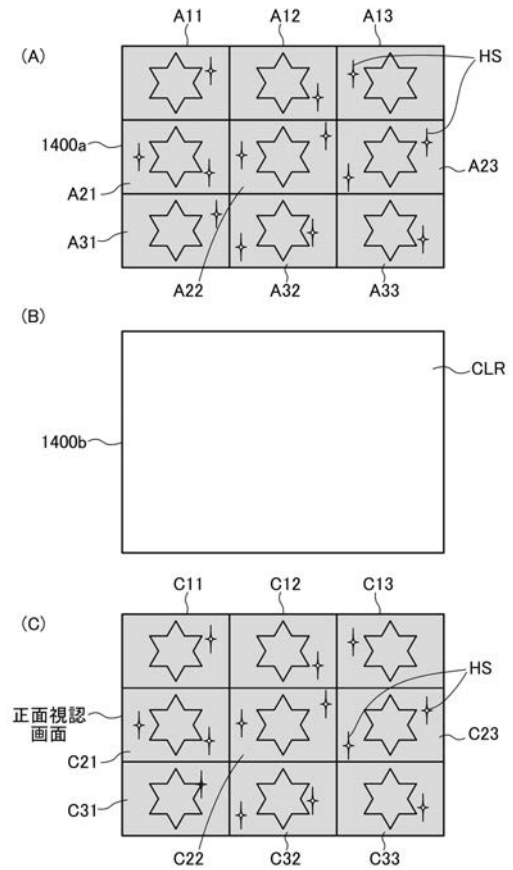
【図341】



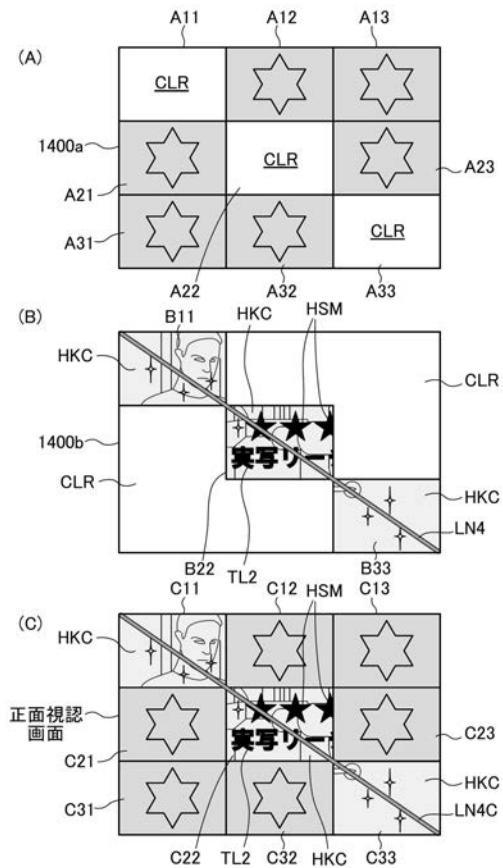
【図342】



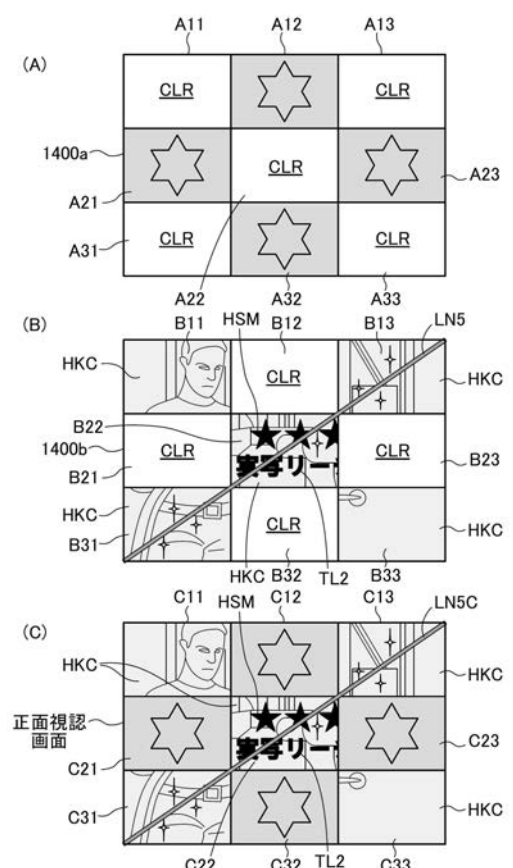
【図343】



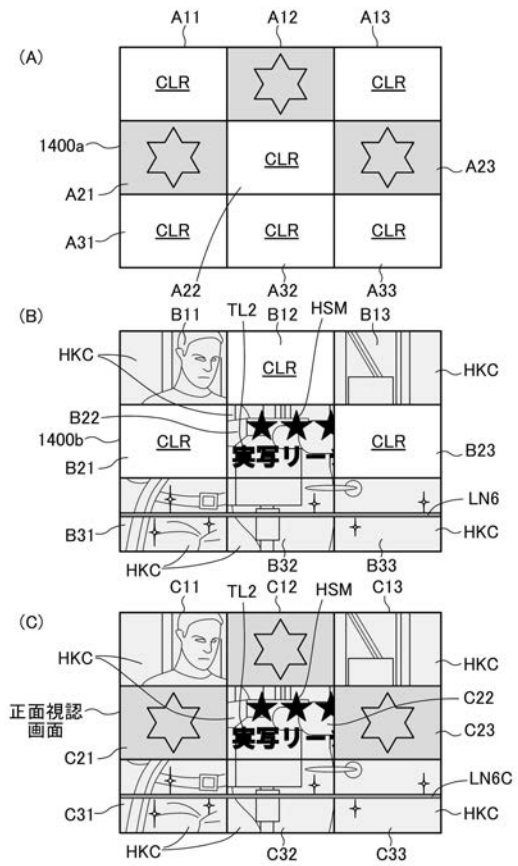
【図344】



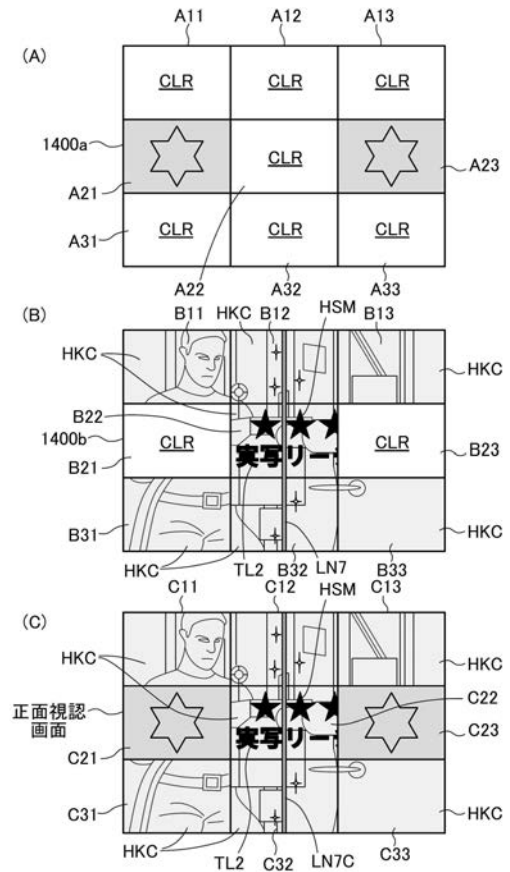
【図345】



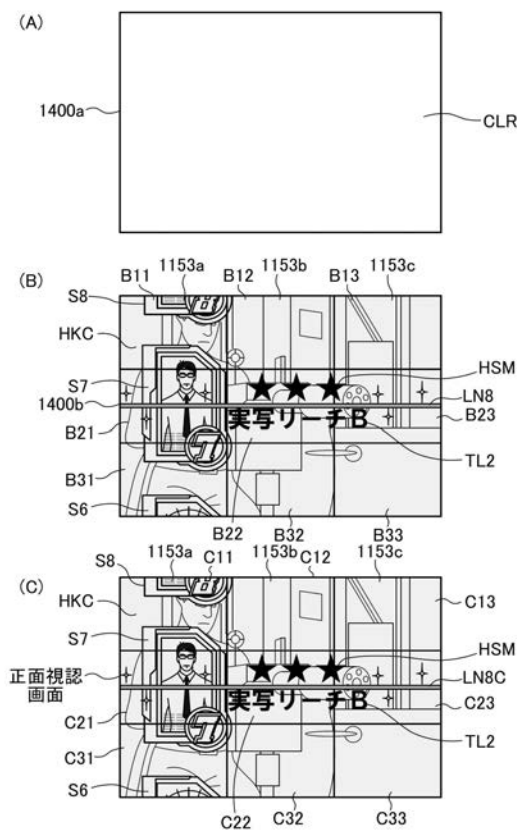
【図346】



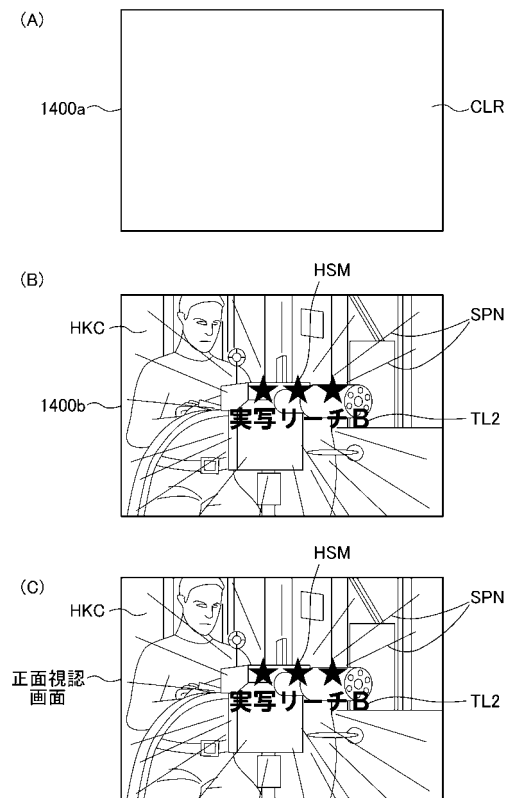
【図347】



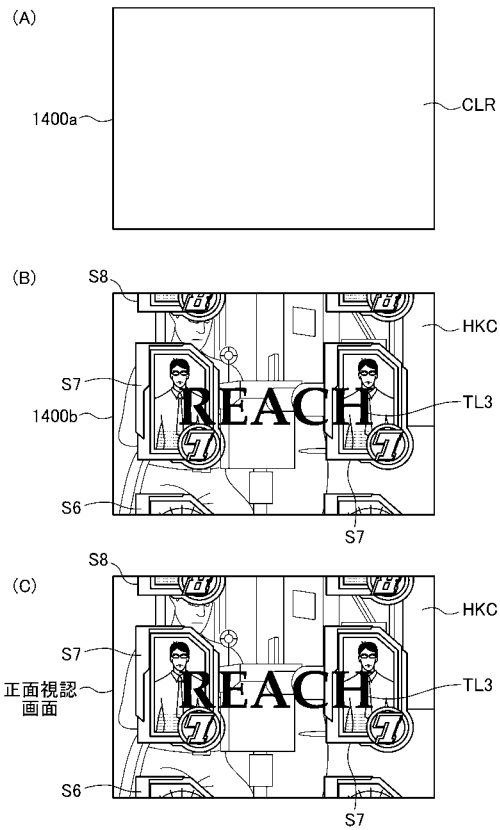
【図348】



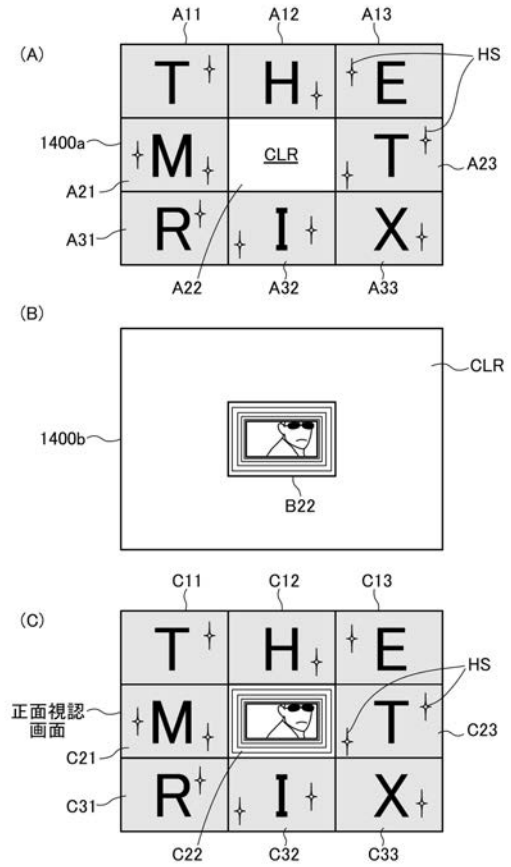
【図349】



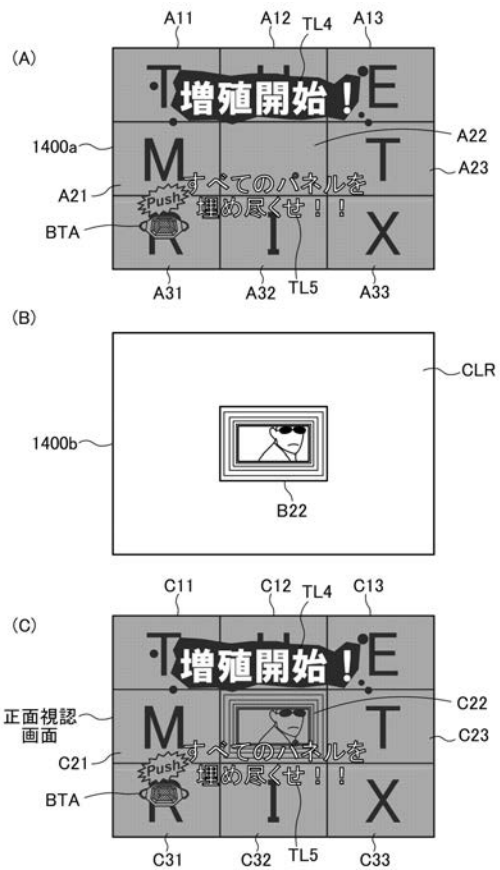
【図350】



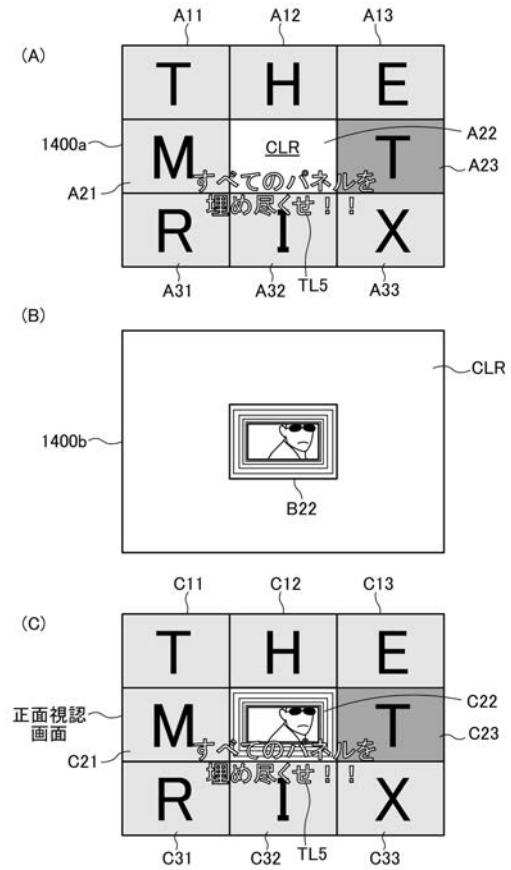
【図351】



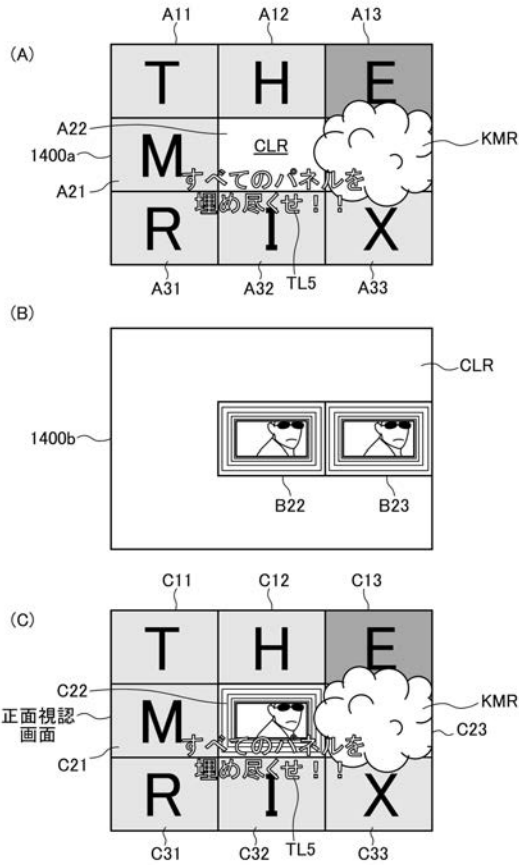
【図352】



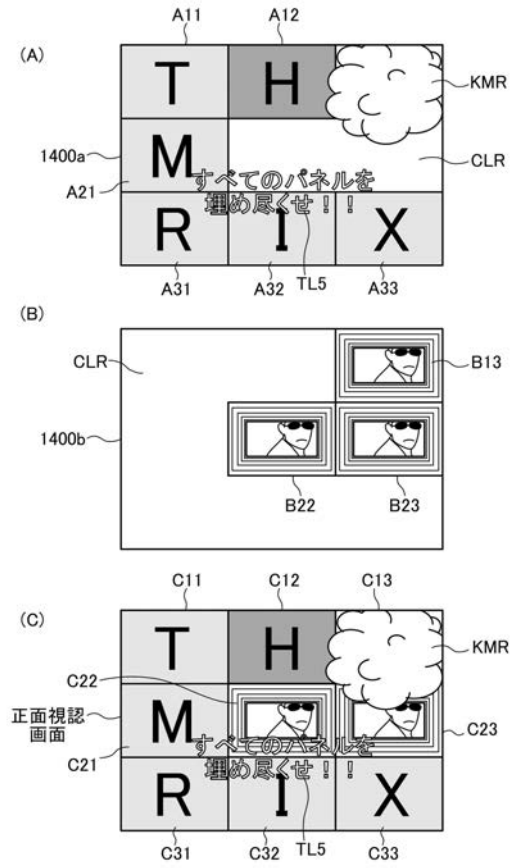
【図353】



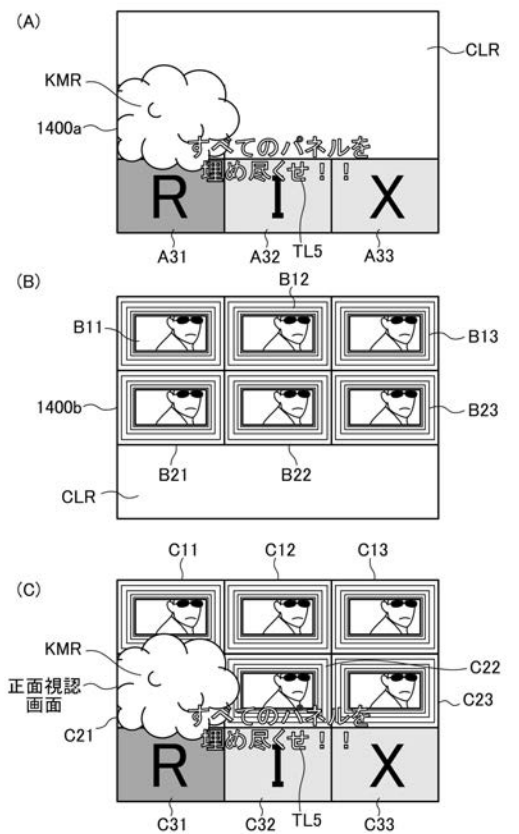
【図354】



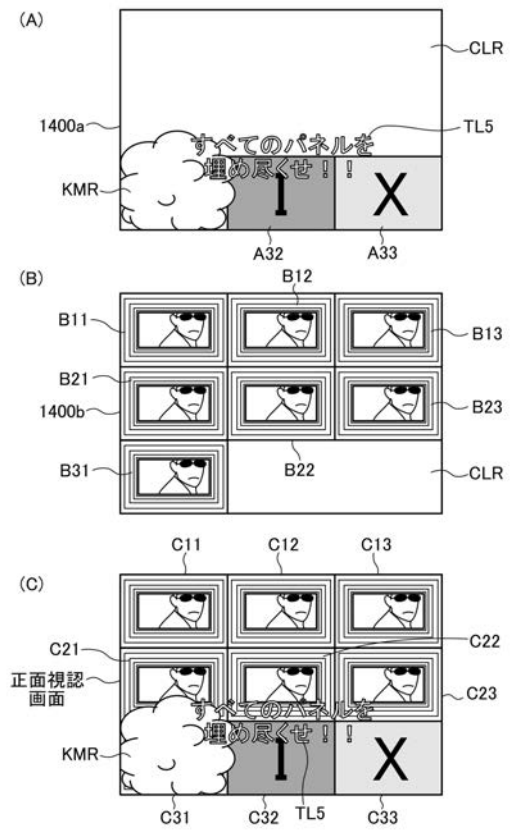
【図355】



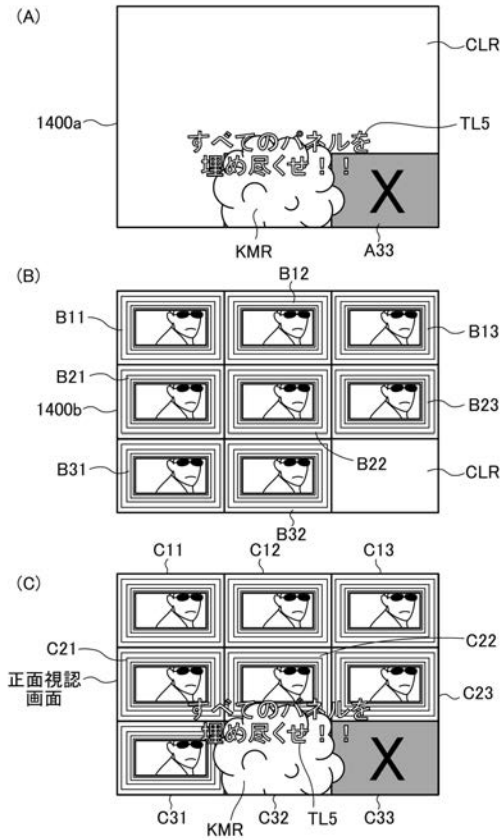
【図356】



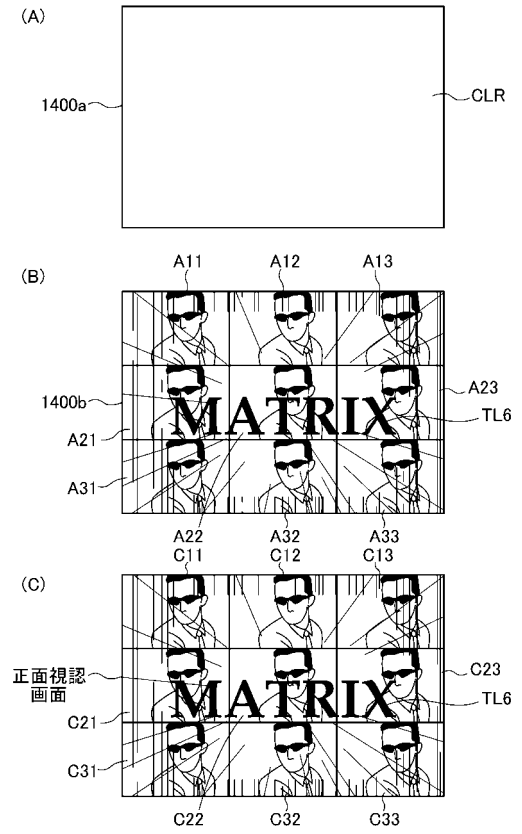
【図357】



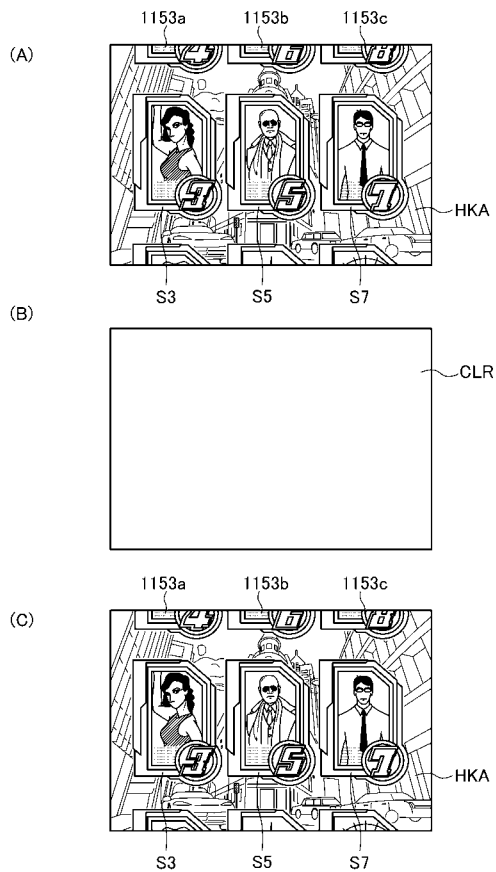
【図358】



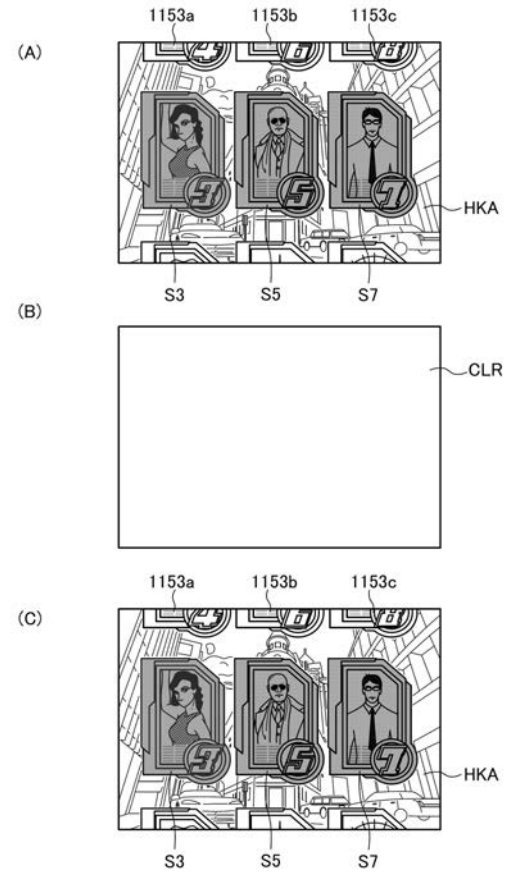
【図359】



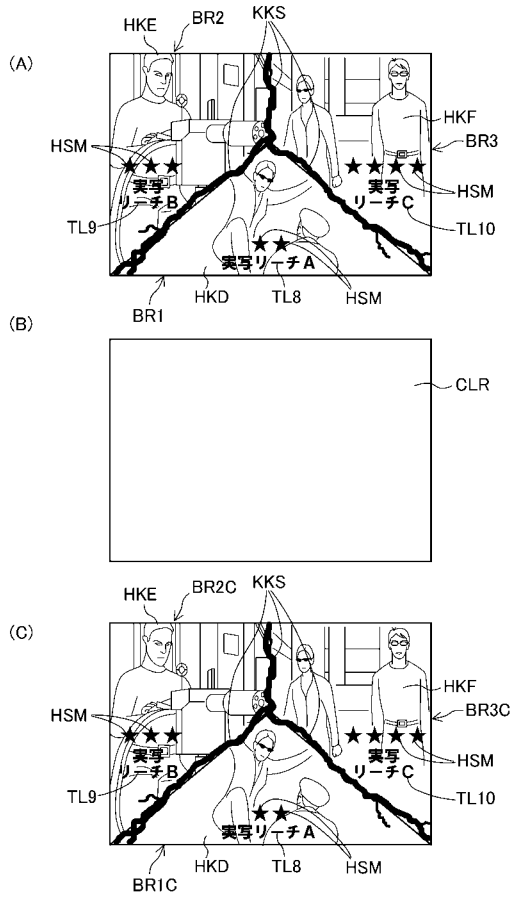
【図360】



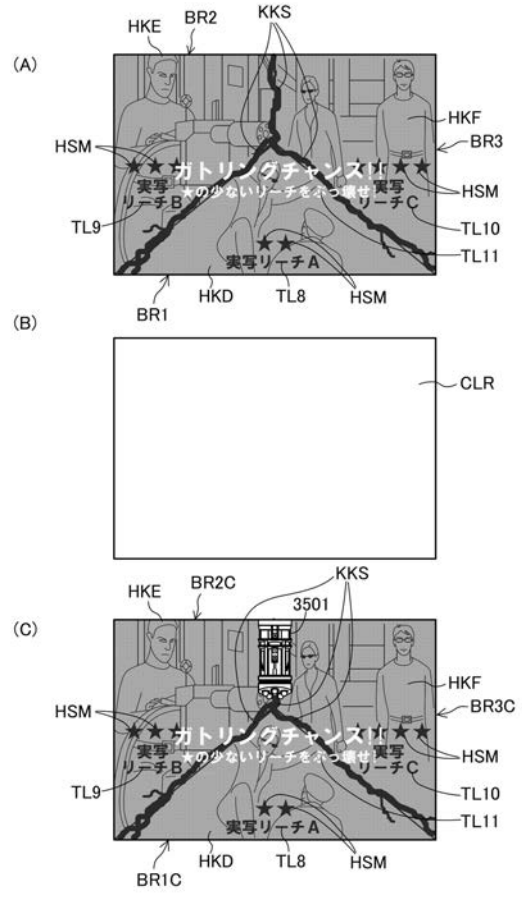
【図361】



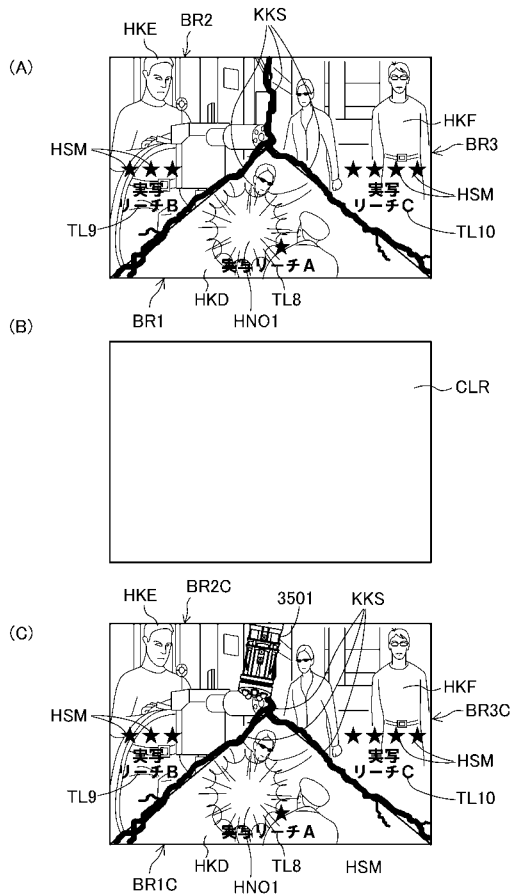
【図362】



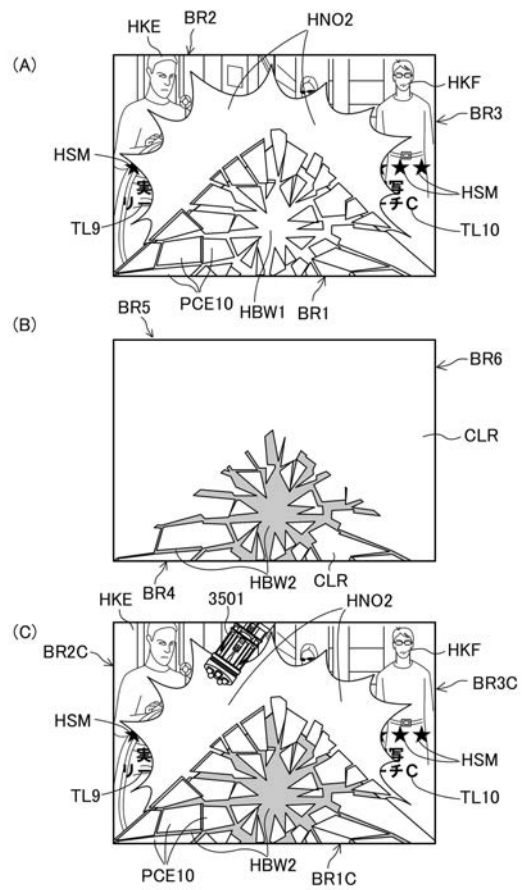
【図363】



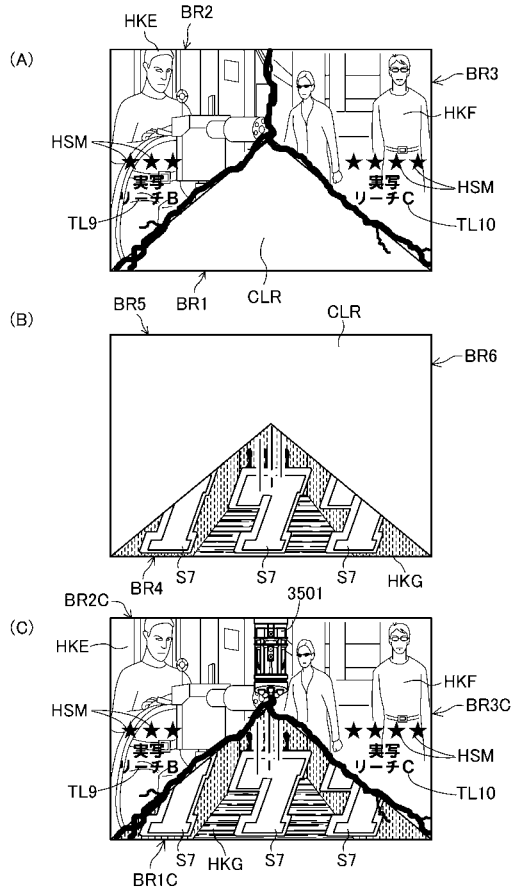
【図364】



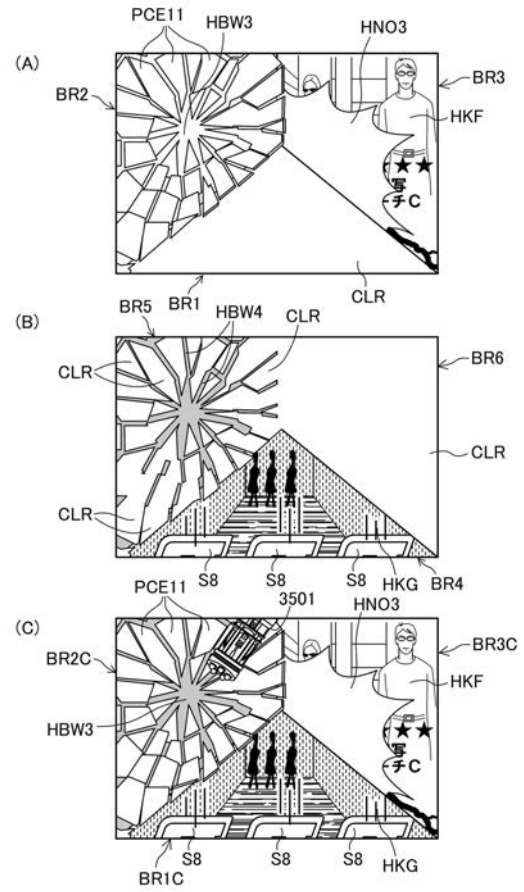
【図365】



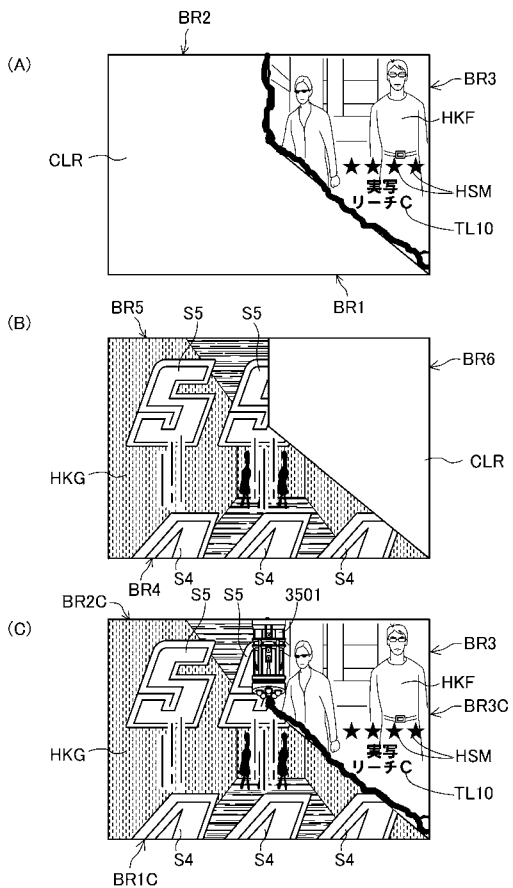
【図366】



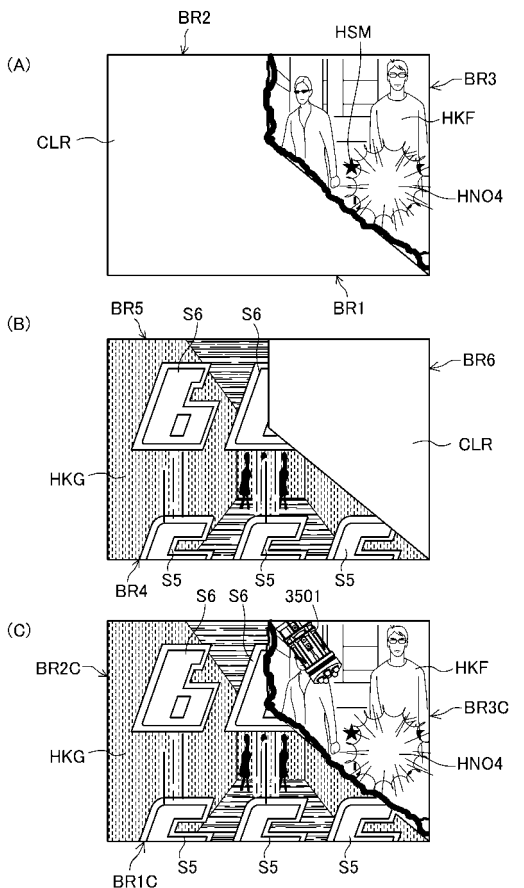
【図367】



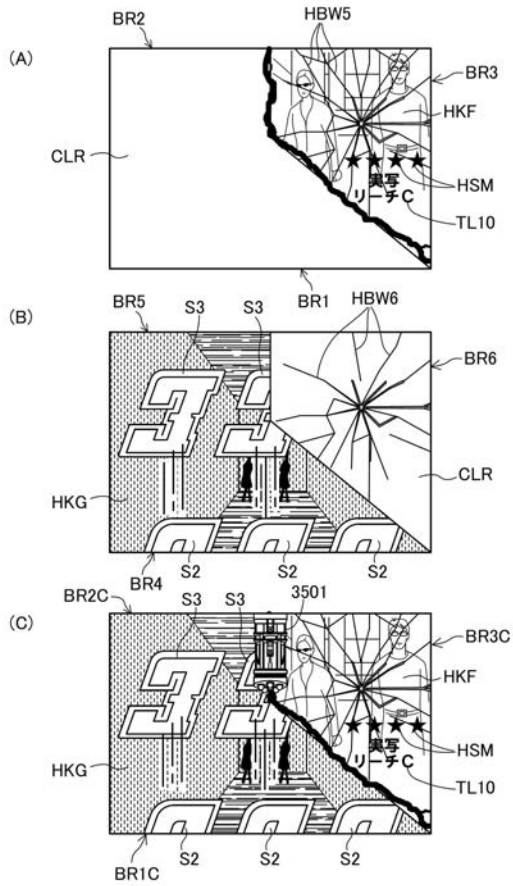
【図368】



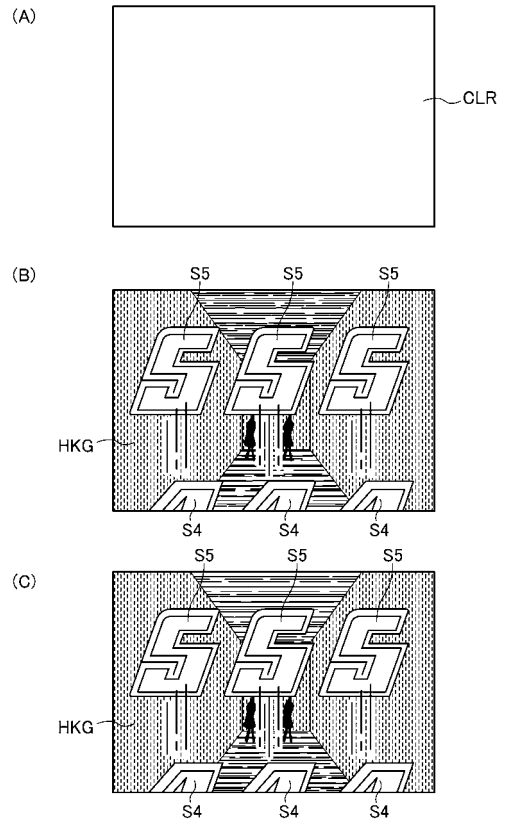
【図369】



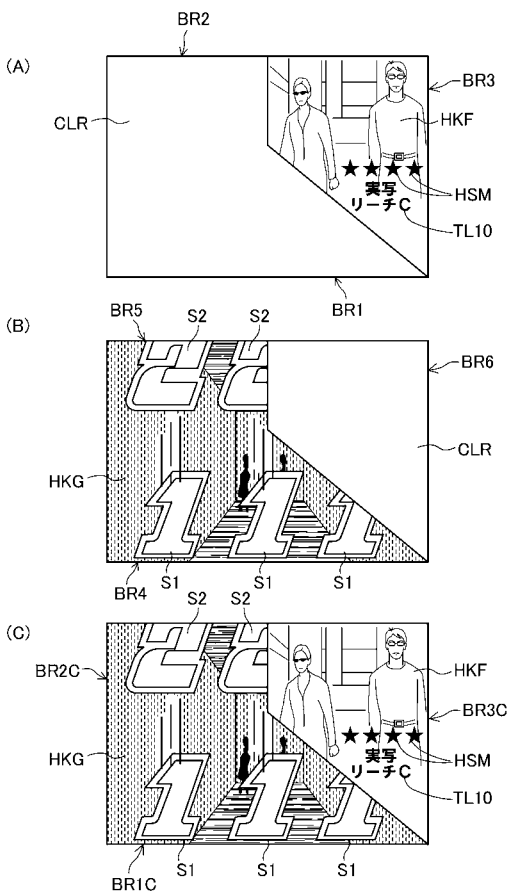
【図370】



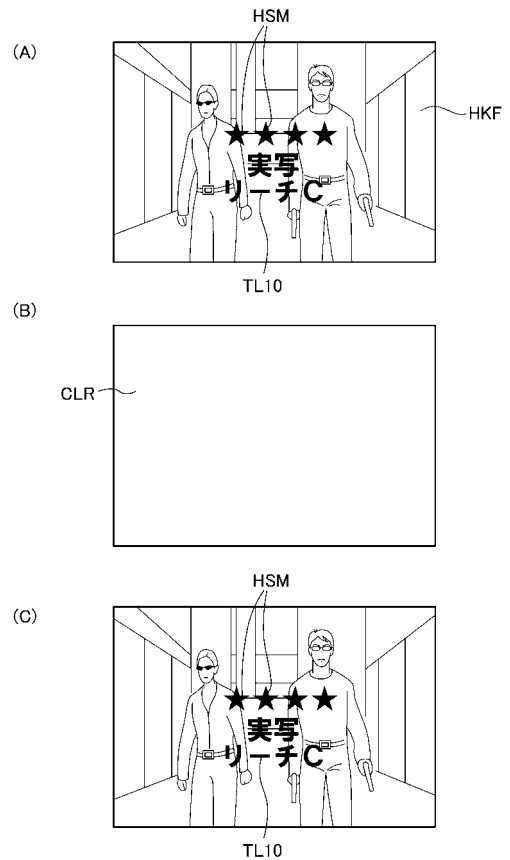
【図371】



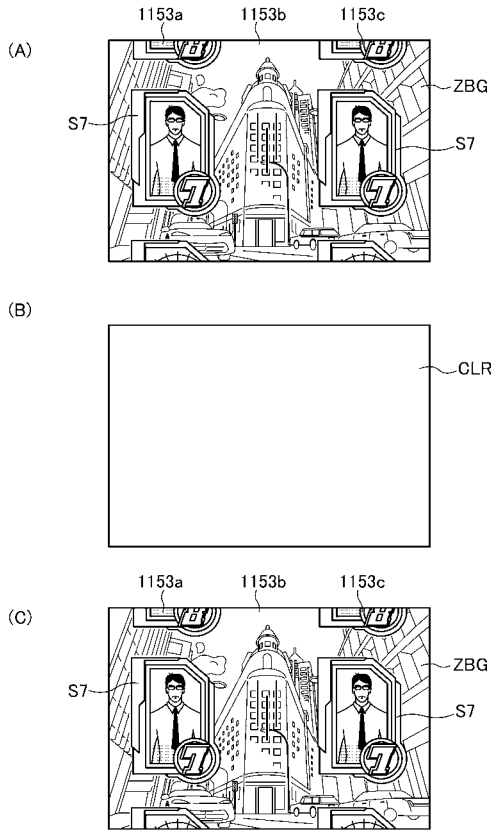
【図372】



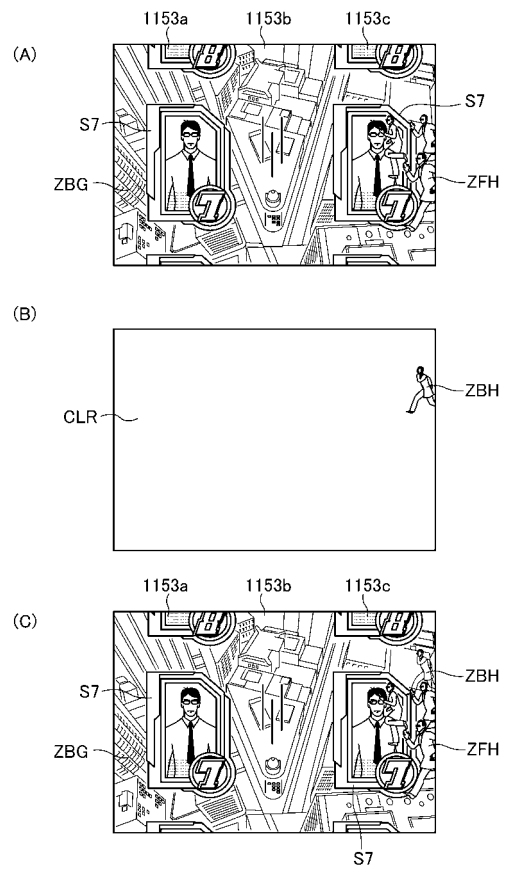
【図373】



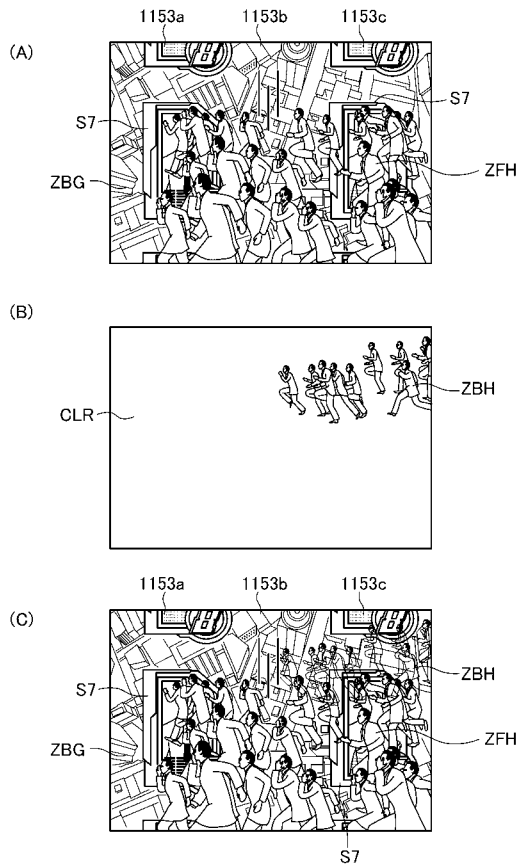
【 図 3 7 4 】



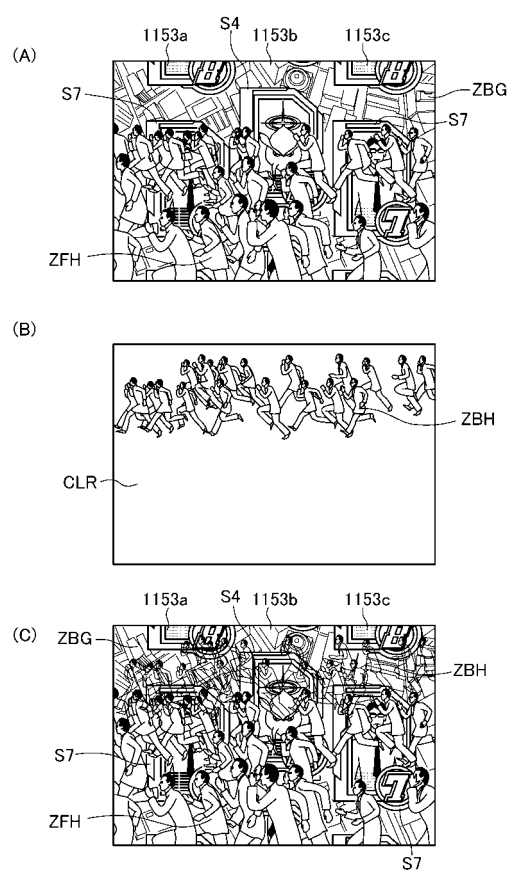
【 図 3 7 5 】



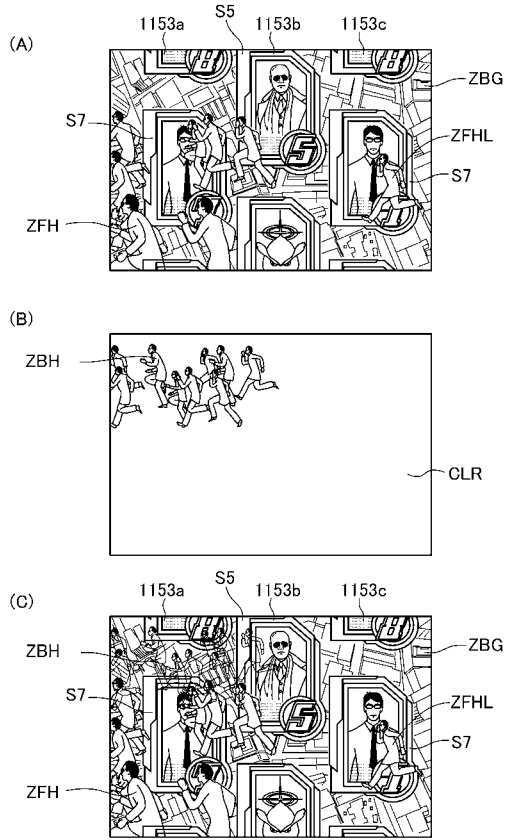
【 図 3 7 6 】



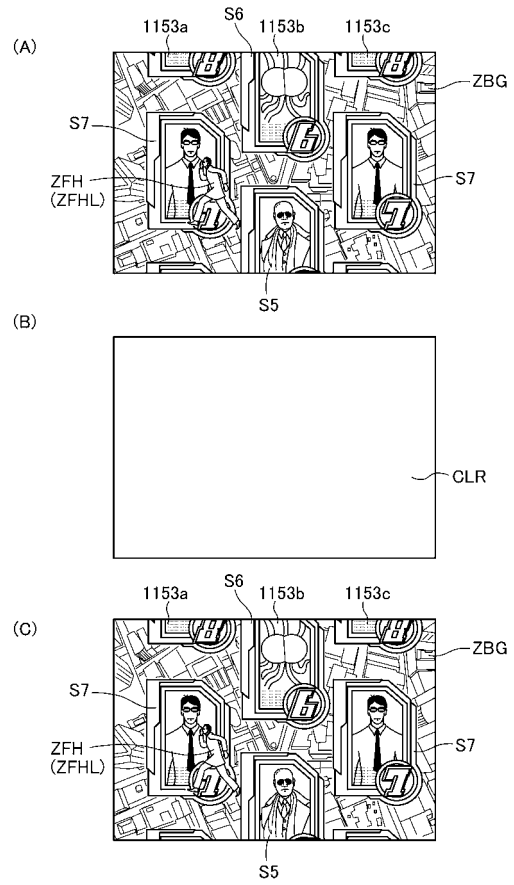
【 図 3 7 7 】



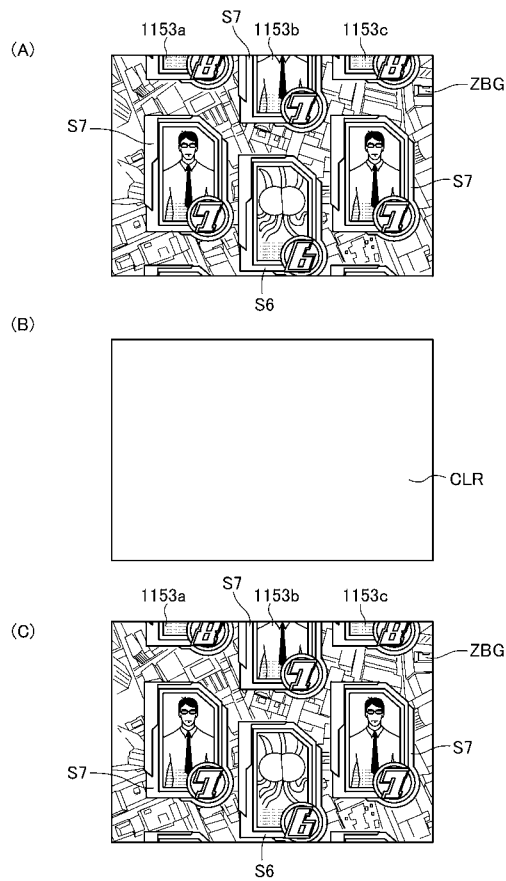
【 図 3 7 8 】



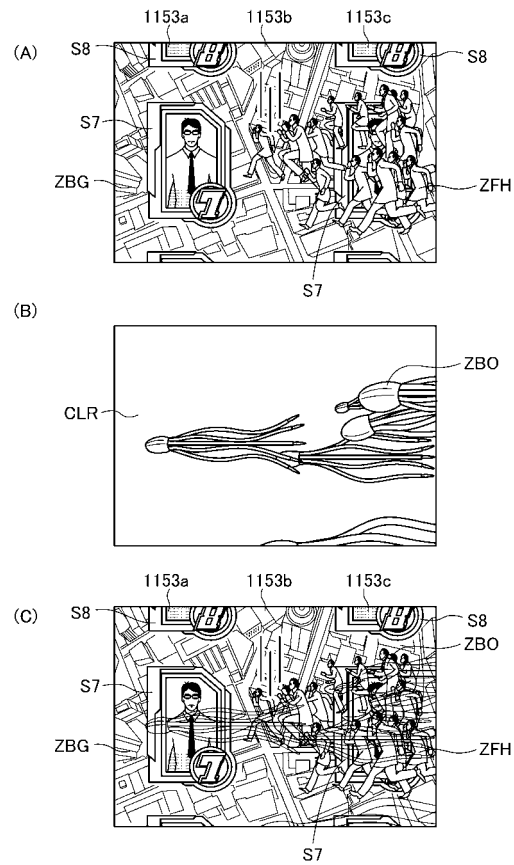
【 図 3 7 9 】



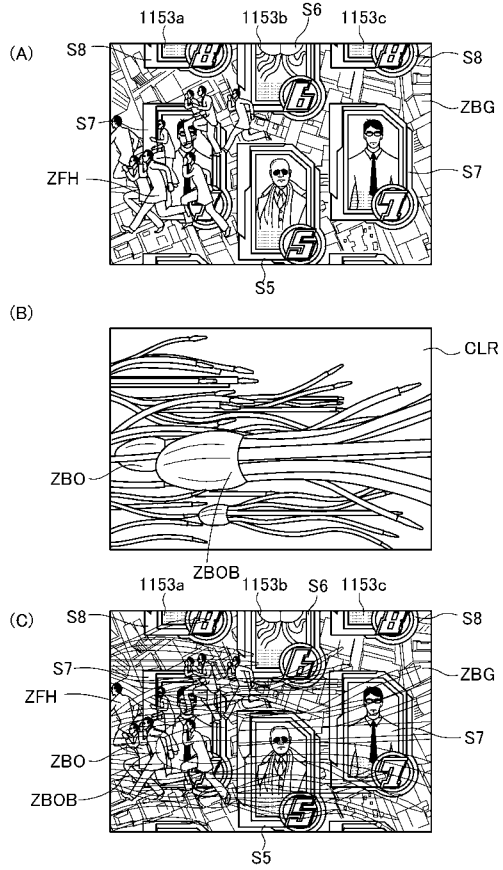
【 図 3 8 0 】



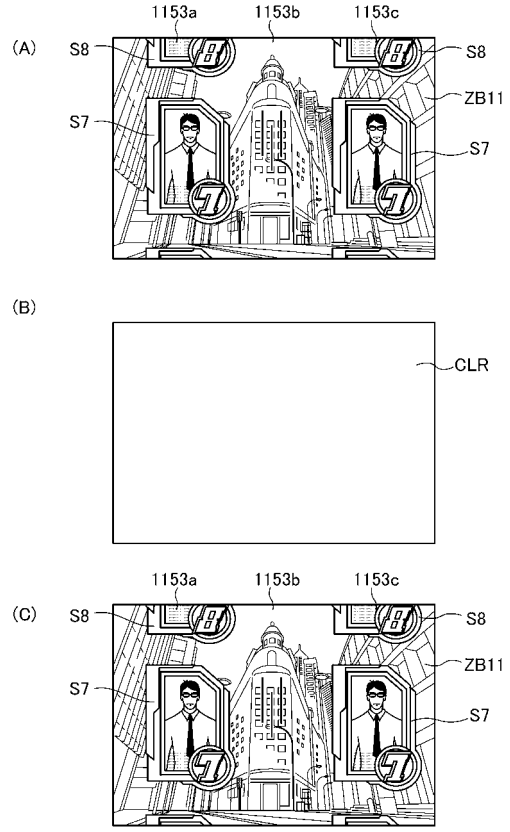
【 図 3 8 1 】



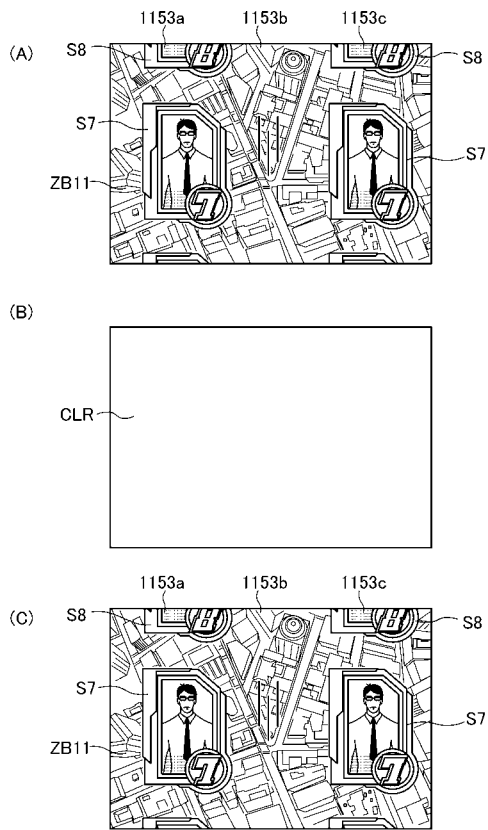
【 図 3 8 2 】



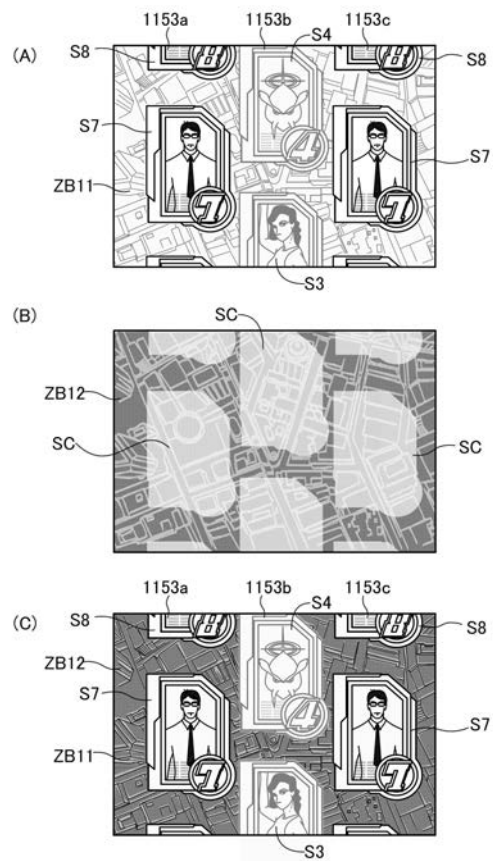
【 図 3 8 3 】



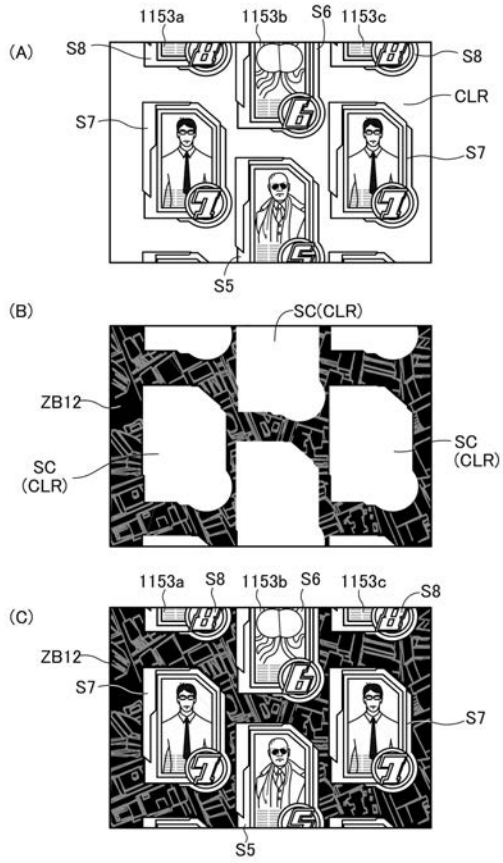
【 図 3 8 4 】



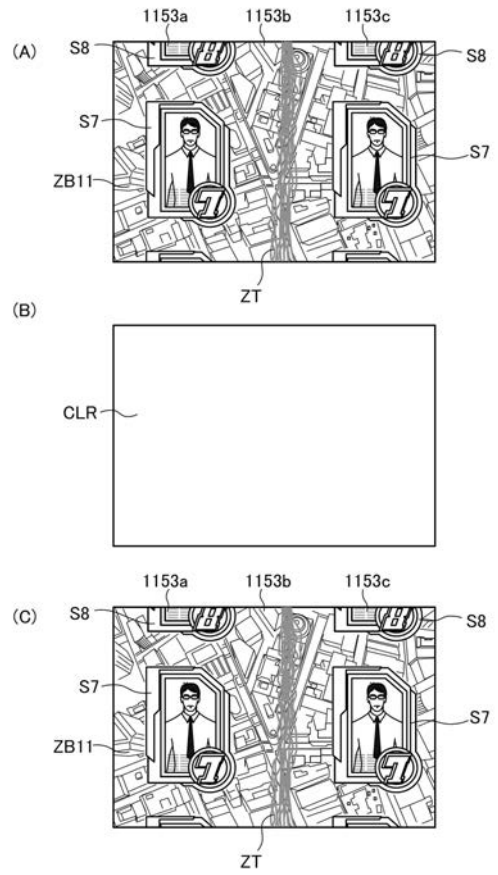
【 図 3 8 5 】



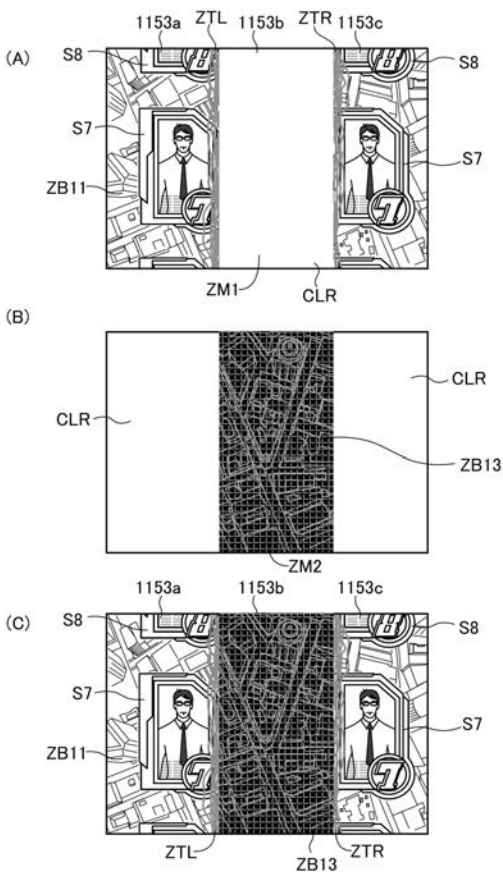
【 図 3 8 6 】



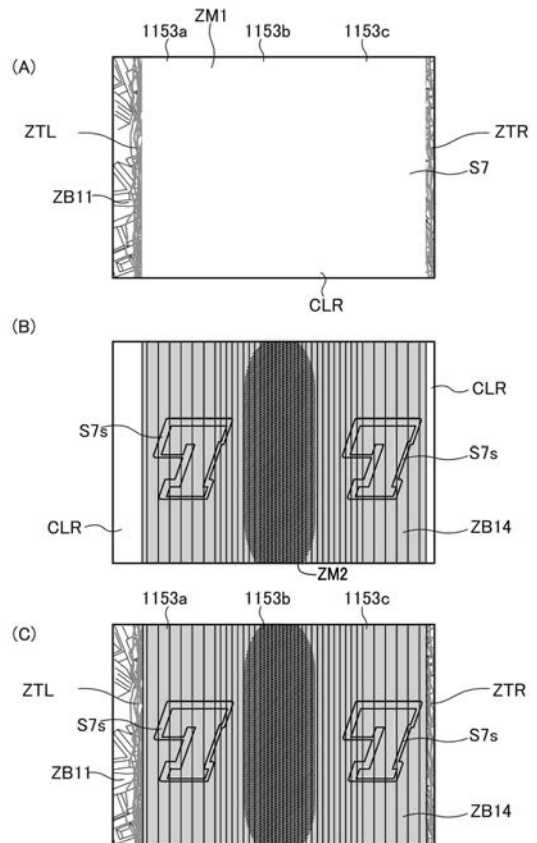
【 図 3 8 7 】



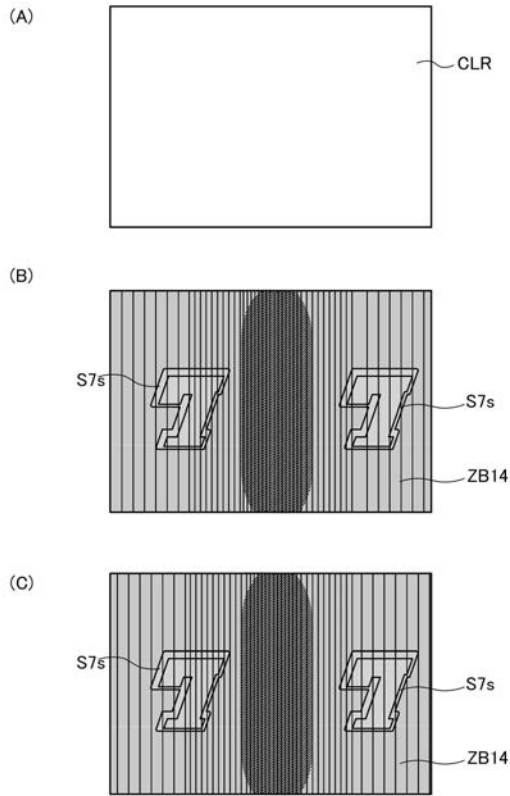
【 図 3 8 8 】



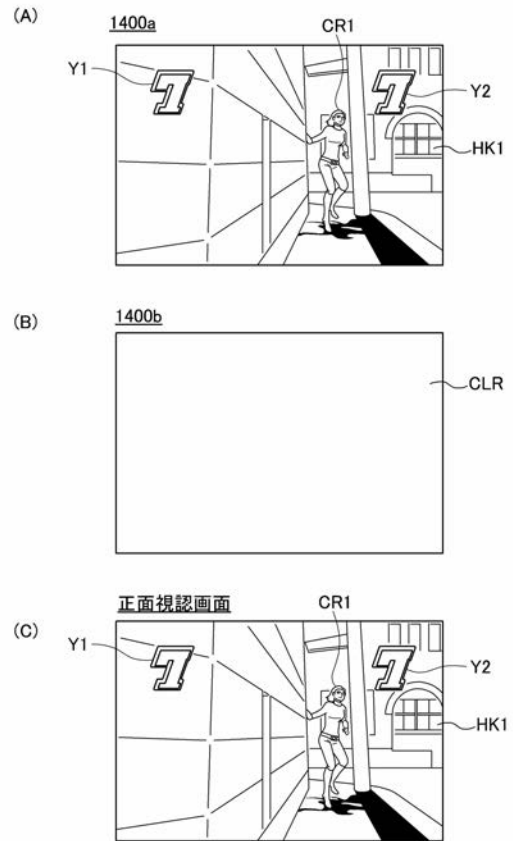
【 図 3 8 9 】



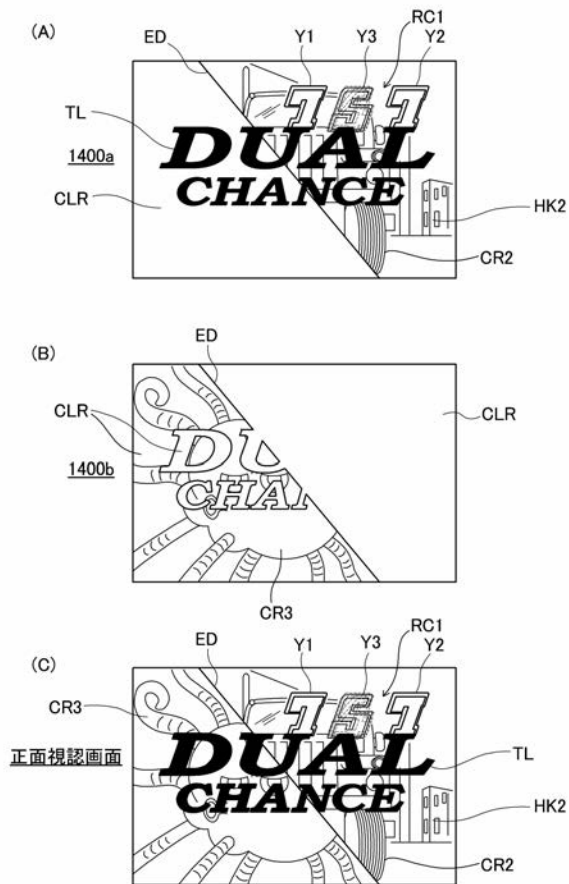
【図390】



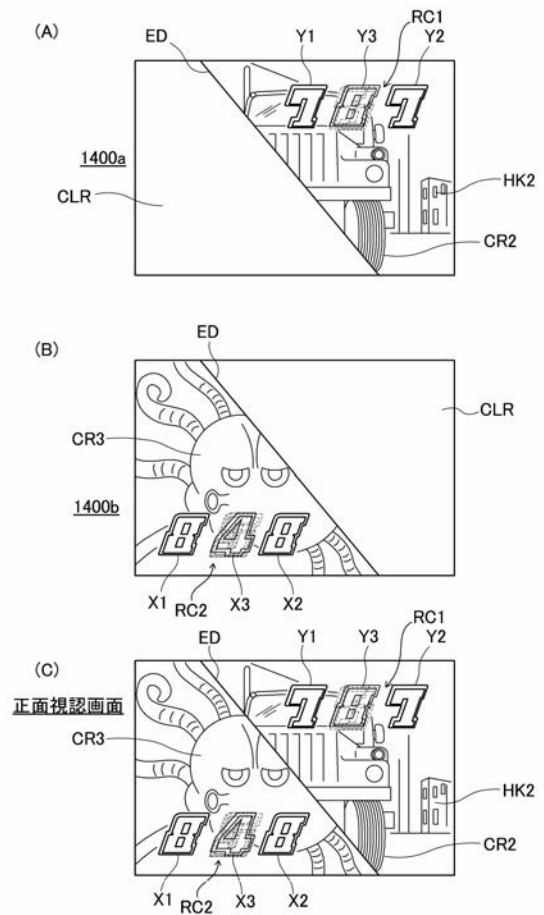
【図391】



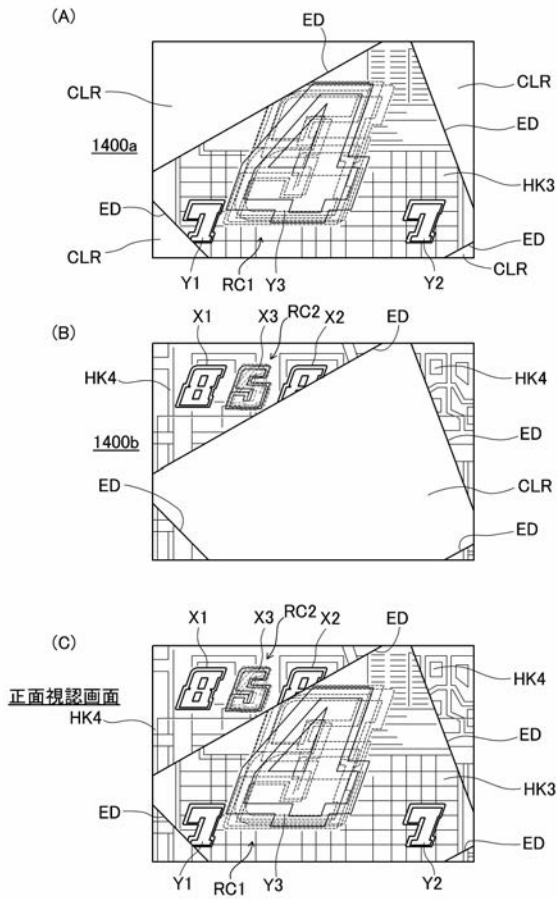
【図392】



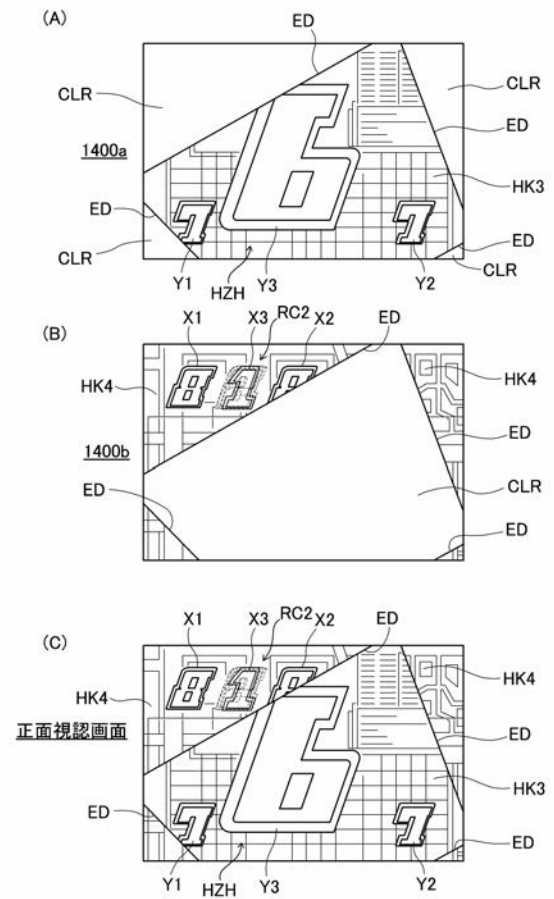
【図393】



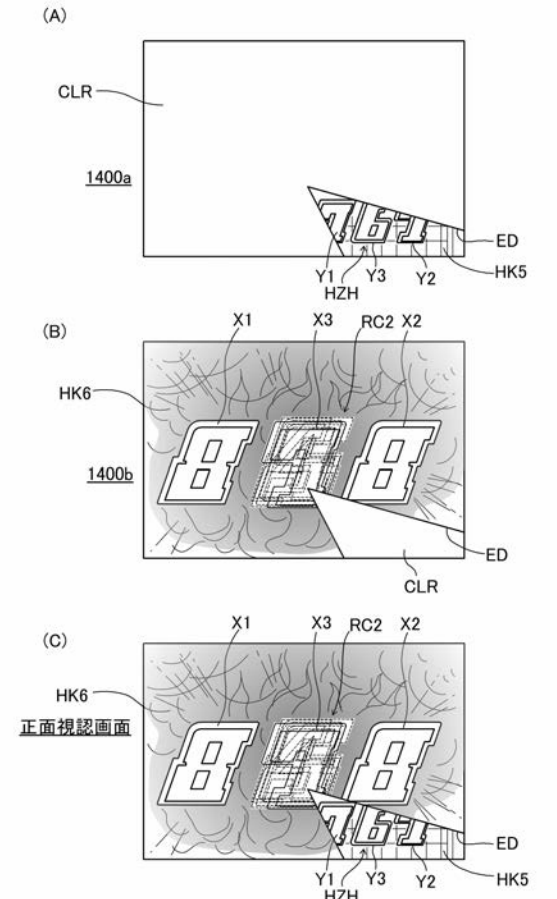
【 図 3 9 4 】



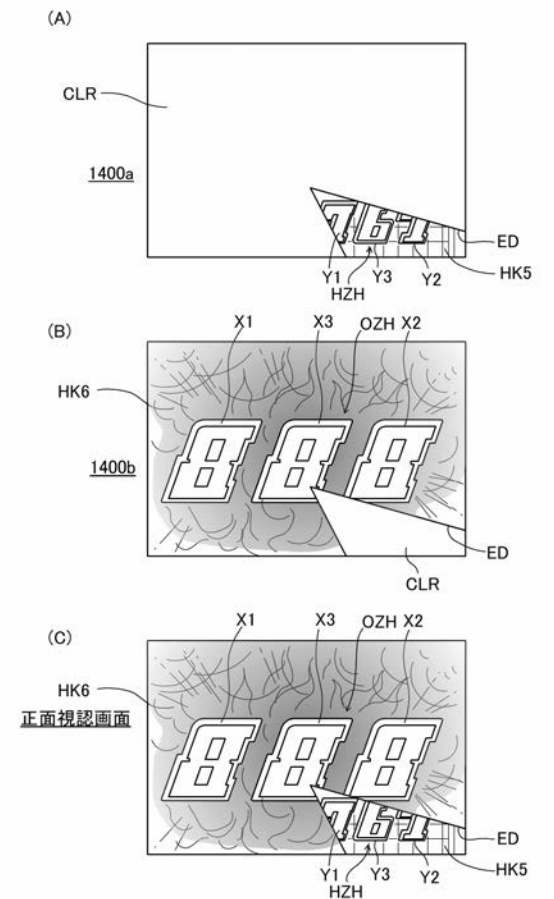
【 図 3 9 5 】



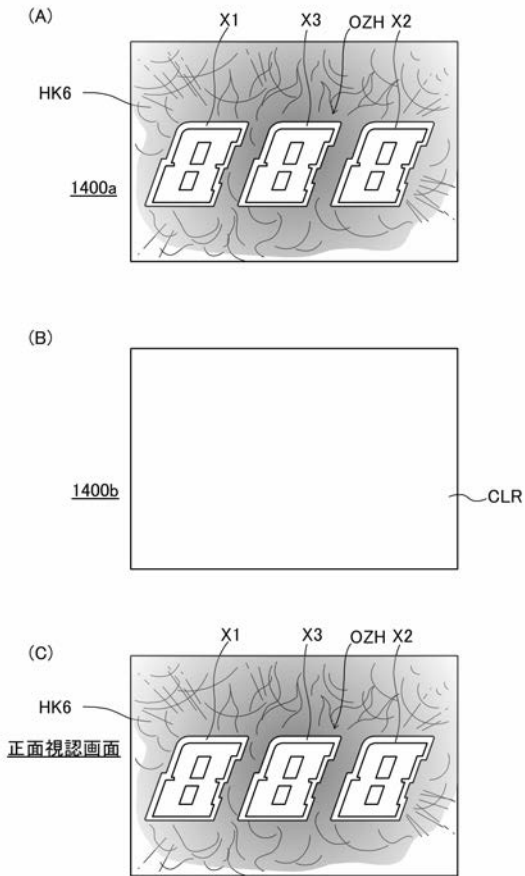
【 図 3 9 6 】



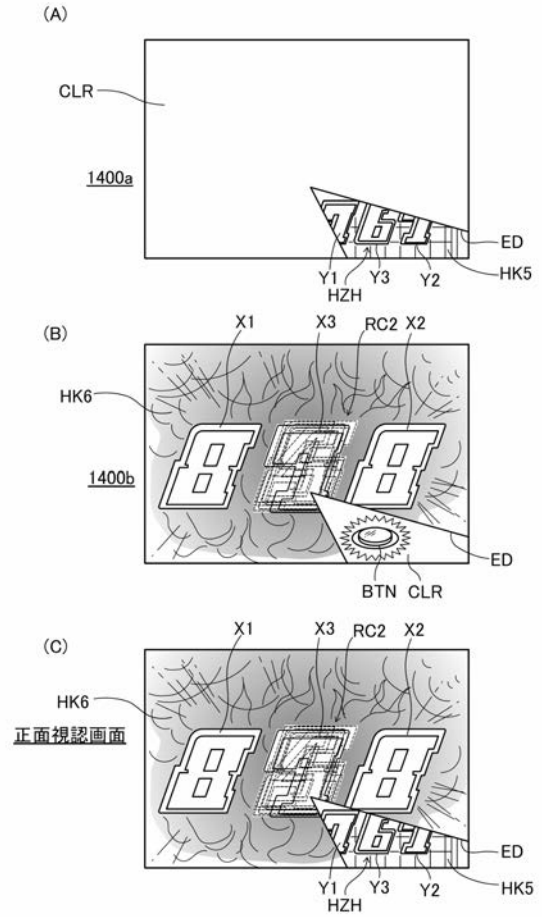
【 図 3 9 7 】



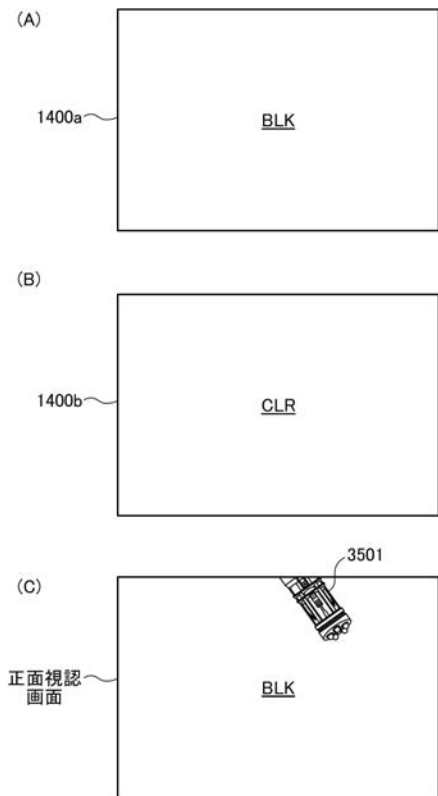
【 図 3 9 8 】



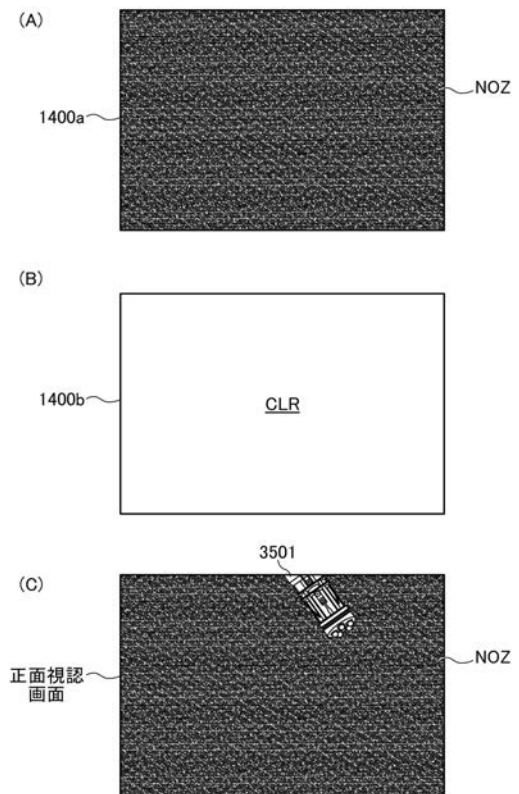
【 図 3 9 9 】



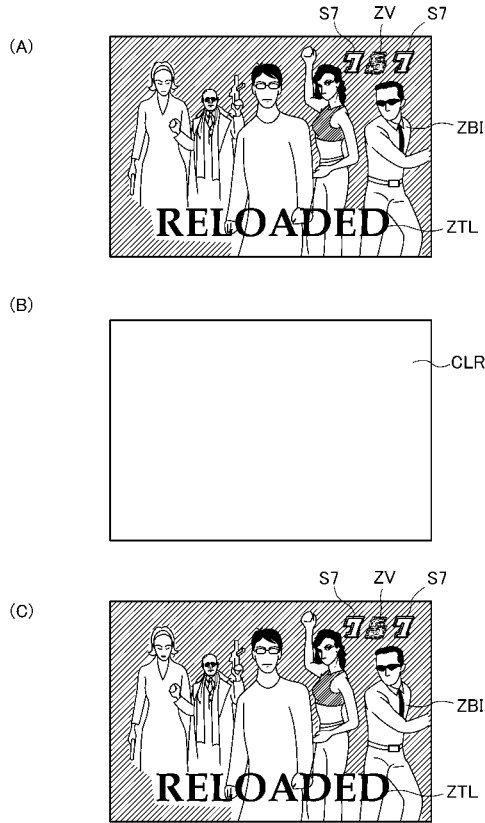
【 図 4 0 0 】



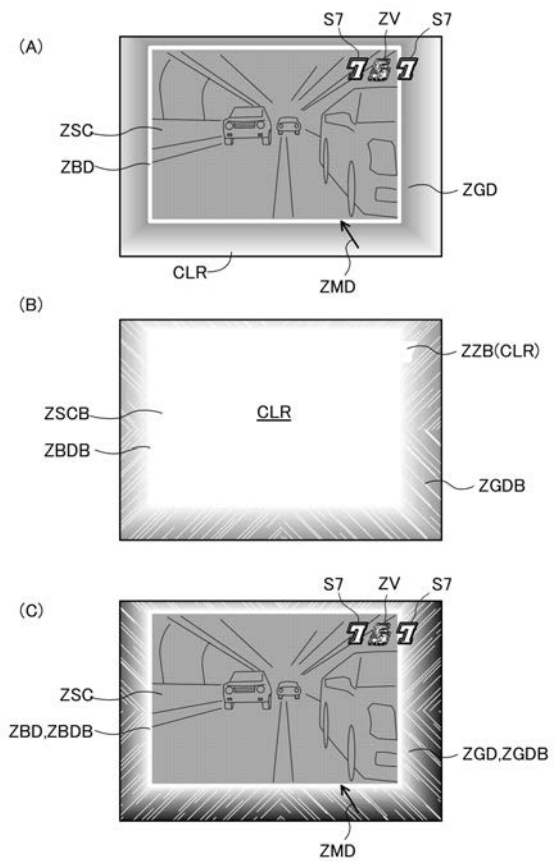
【 図 4 0 1 】



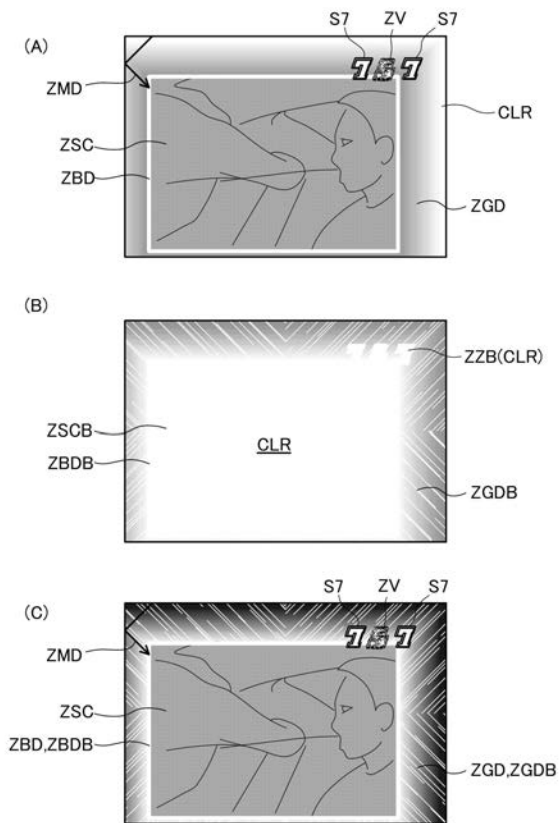
【 図 4 0 2 】



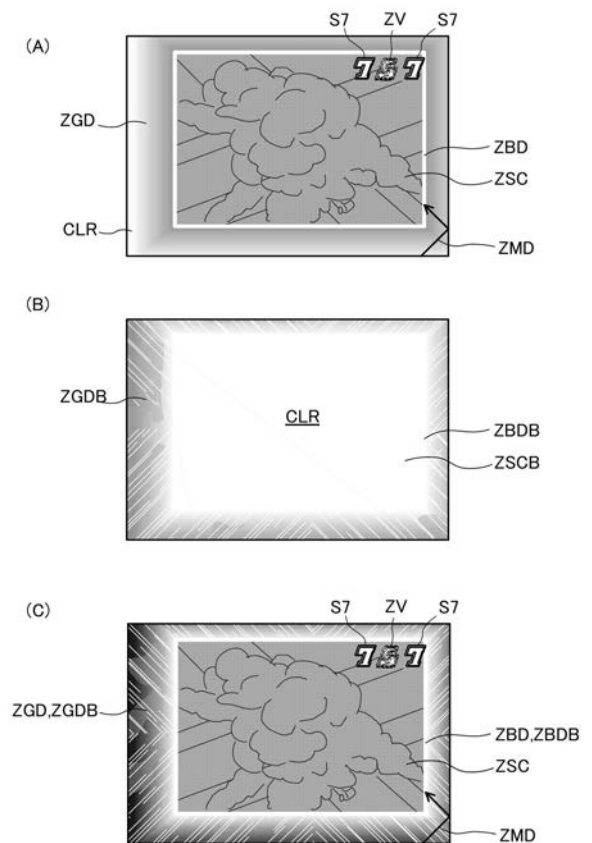
【 図 4 0 3 】



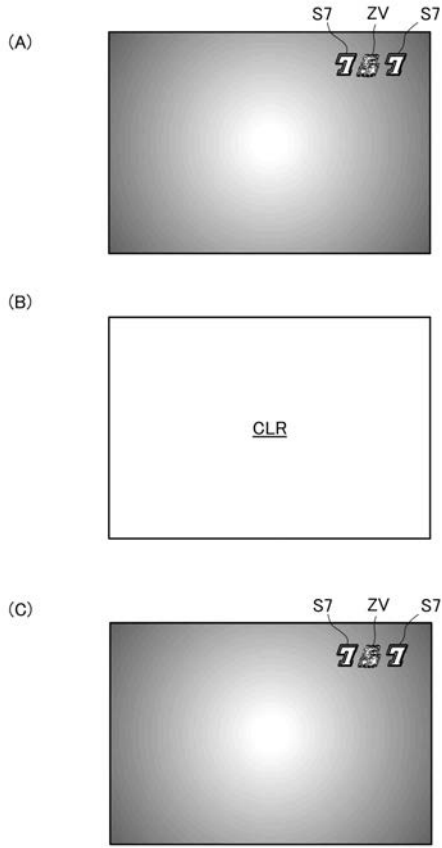
【 図 4 0 4 】



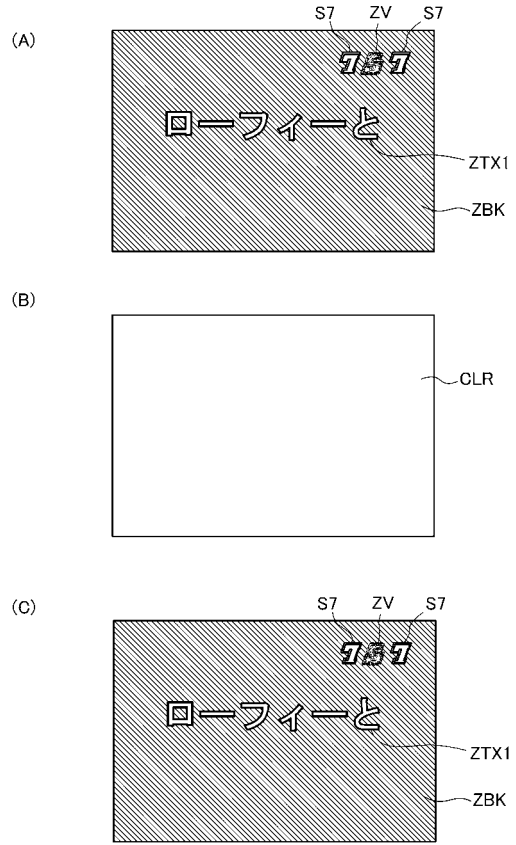
【 図 4 0 5 】



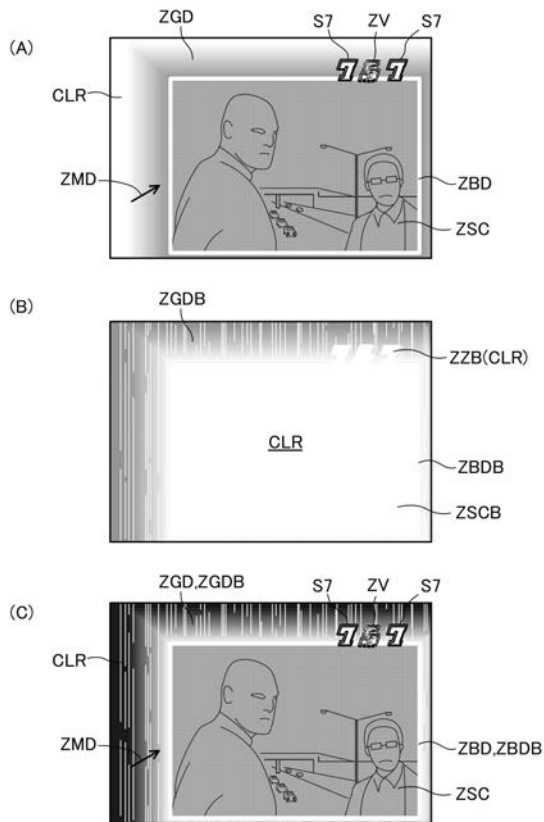
【図406】



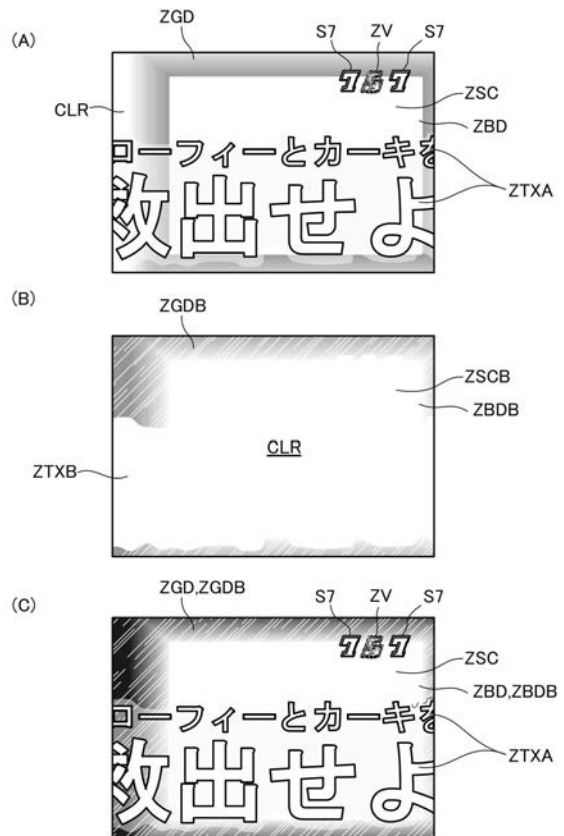
【図407】



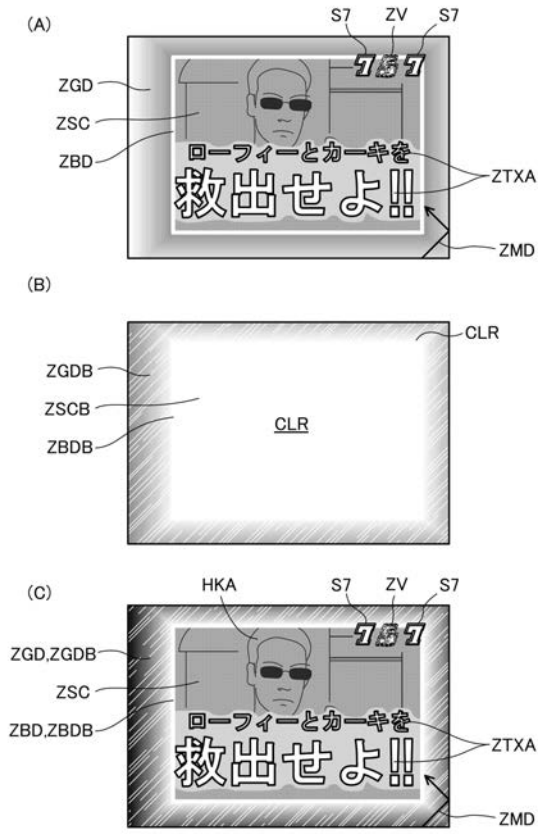
【図408】



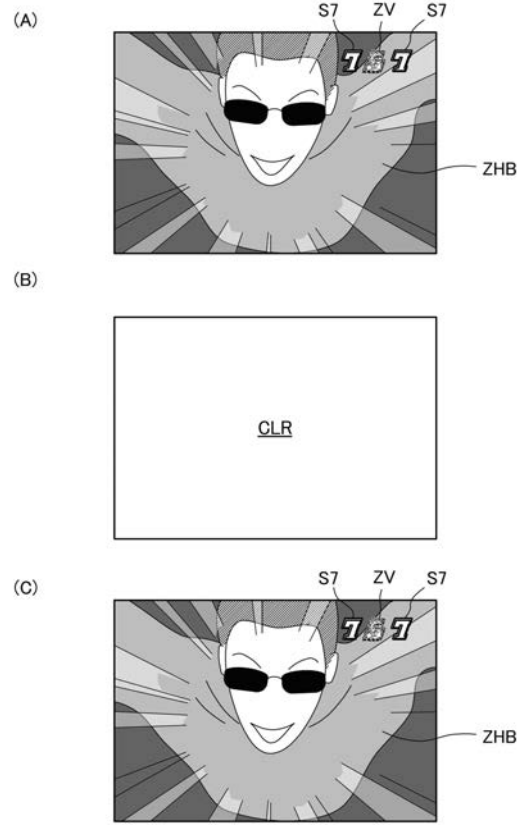
【図409】



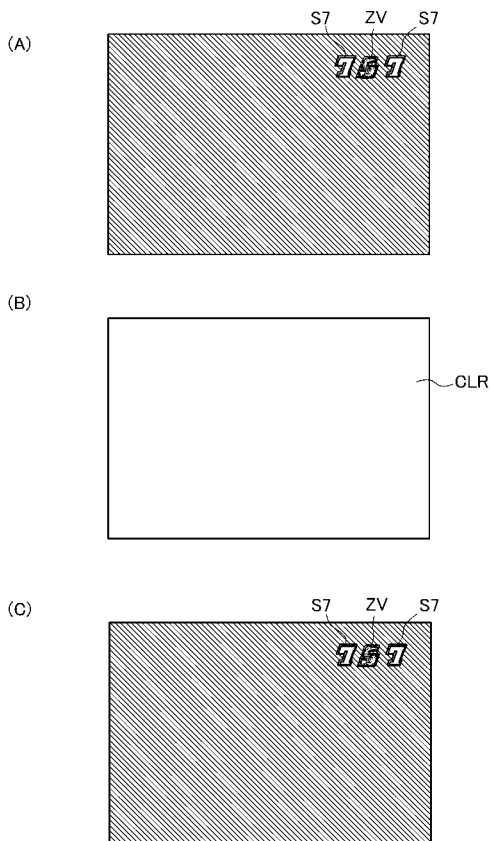
【図 4 1 0】



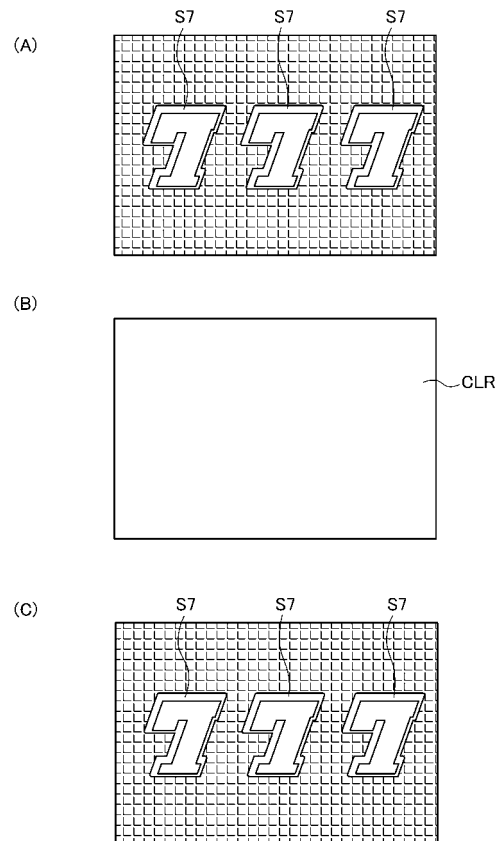
【図 4 1 1】



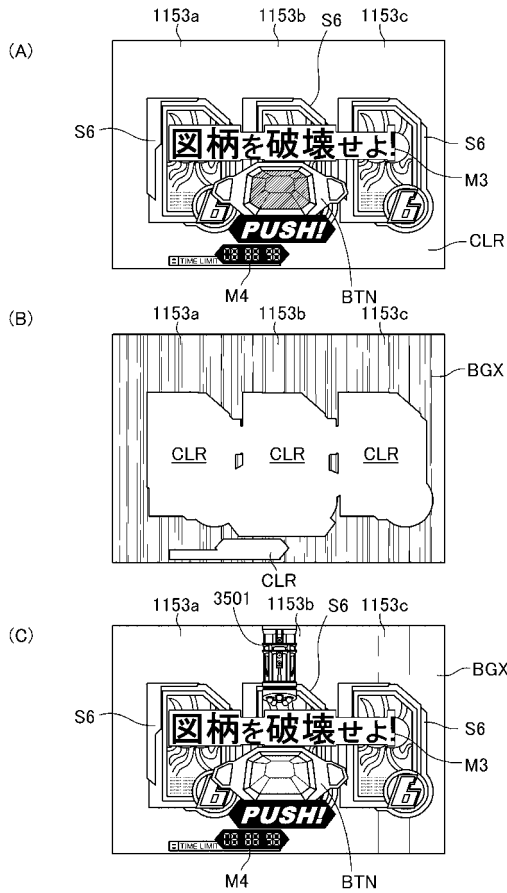
【図 4 1 2】



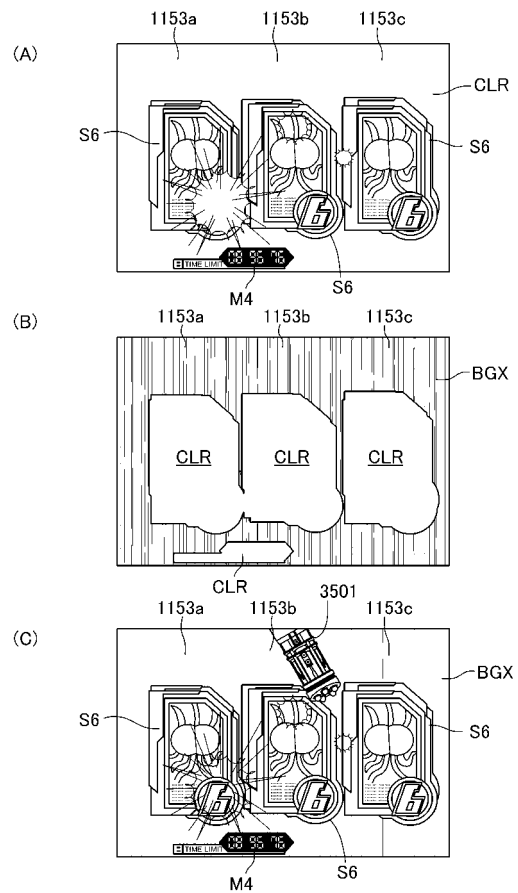
【図 4 1 3】



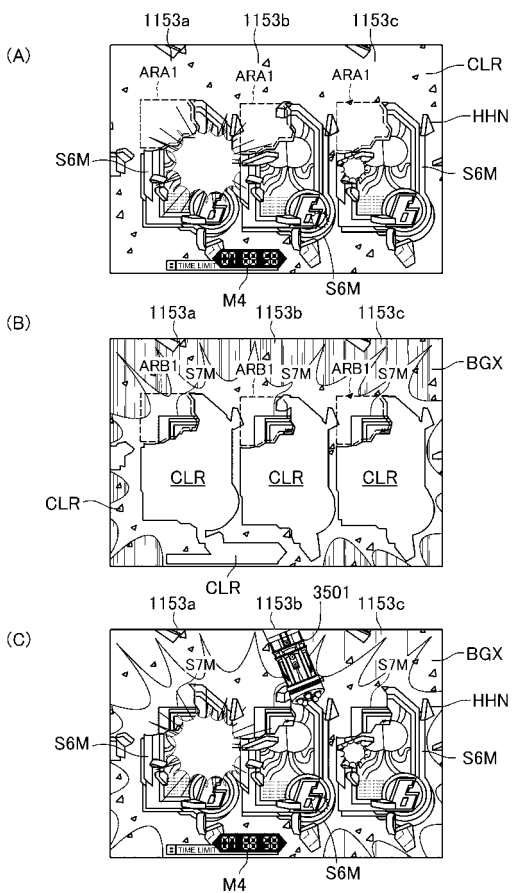
【図 4 1 4】



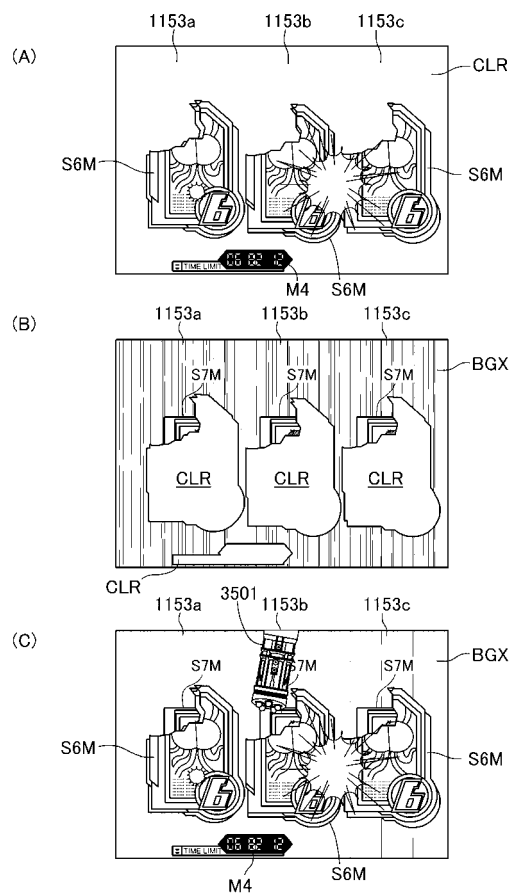
【図 4 1 5】



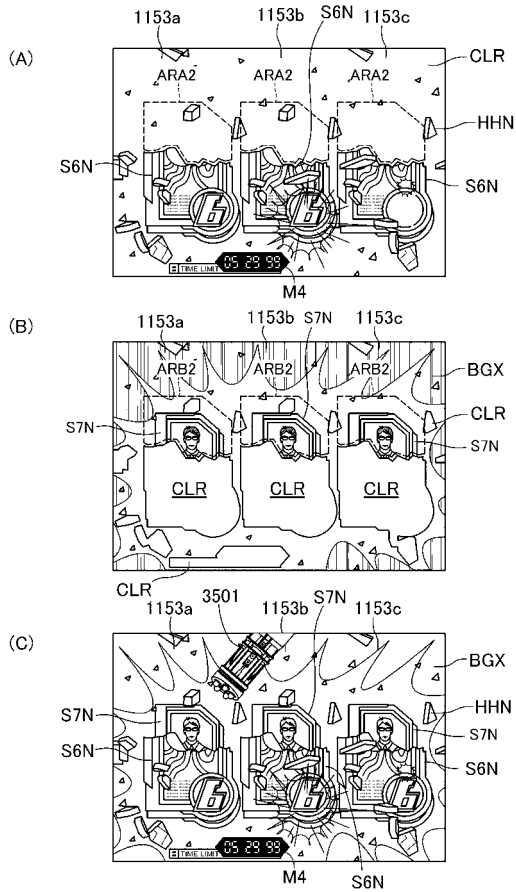
【図 4 1 6】



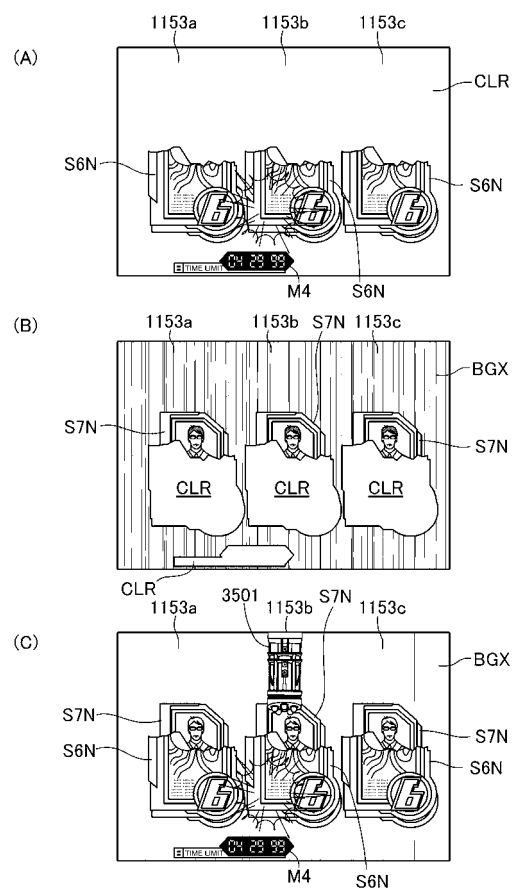
【図 4 1 7】



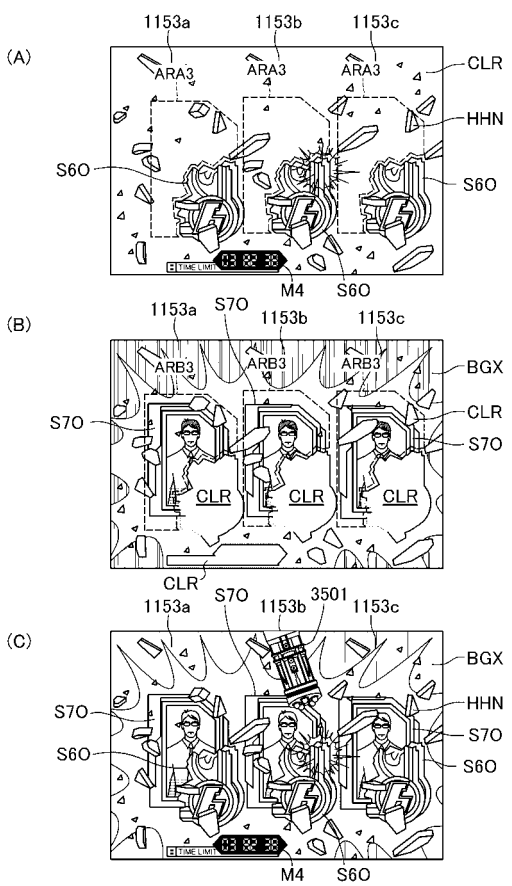
【 図 4 1 8 】



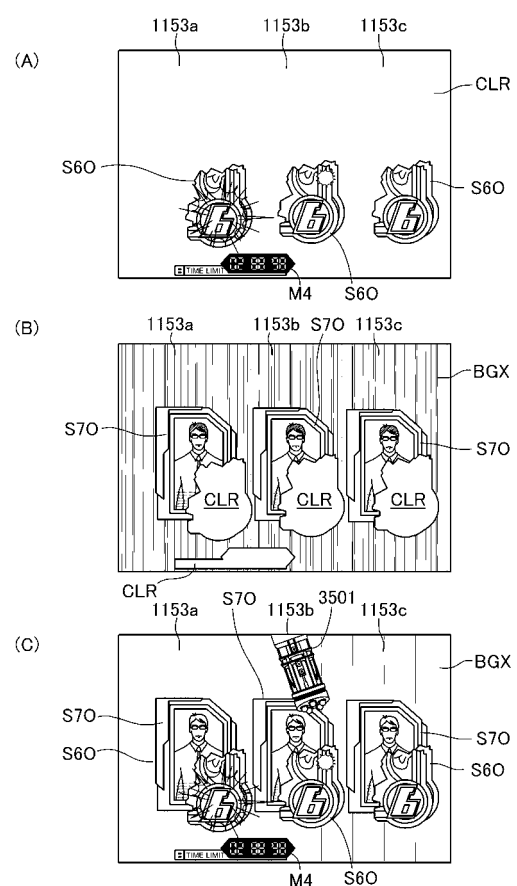
【 図 4 1 9 】



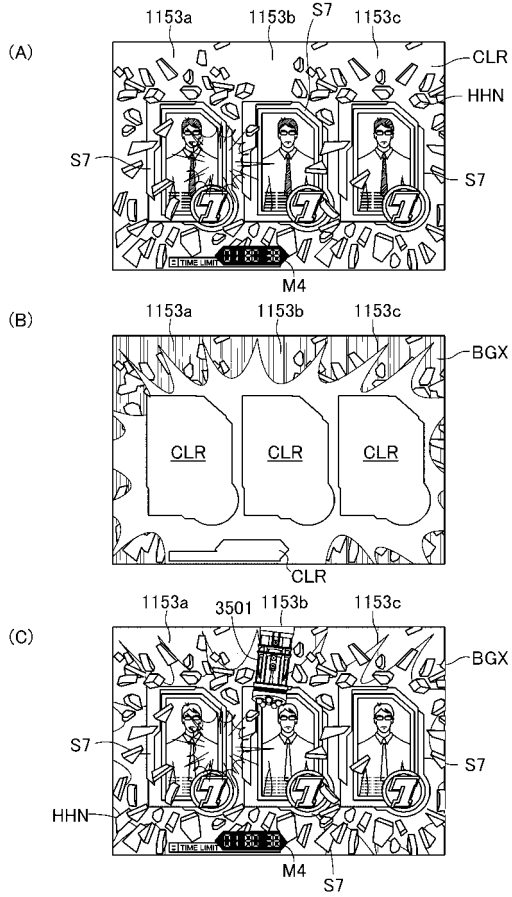
【 図 4 2 0 】



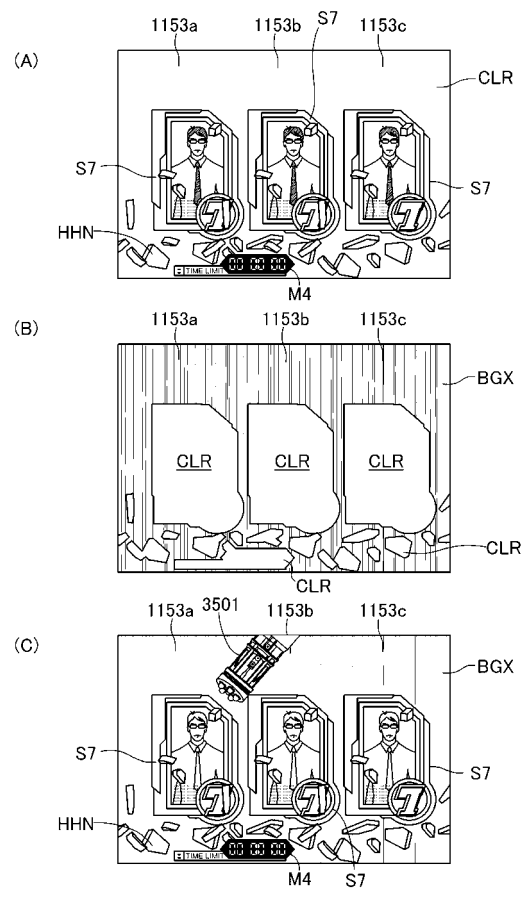
【 図 4 2 1 】



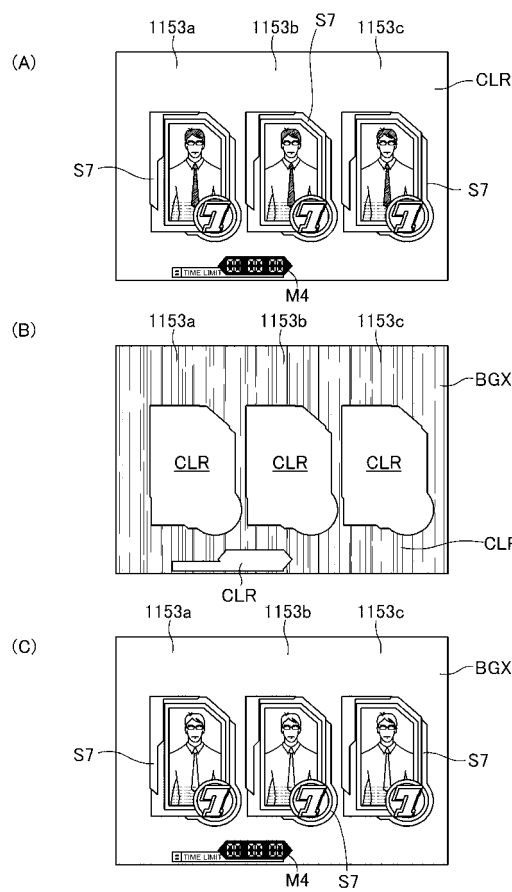
【 図 4 2 2 】



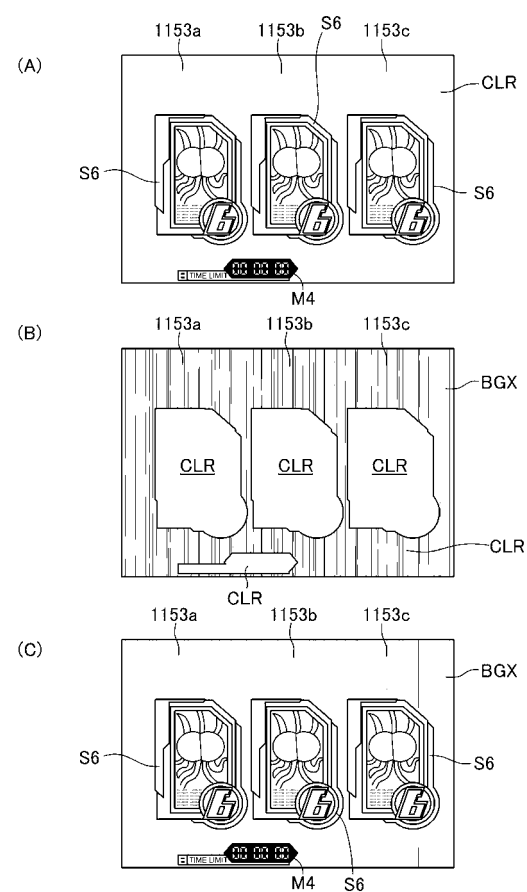
【 図 4 2 3 】



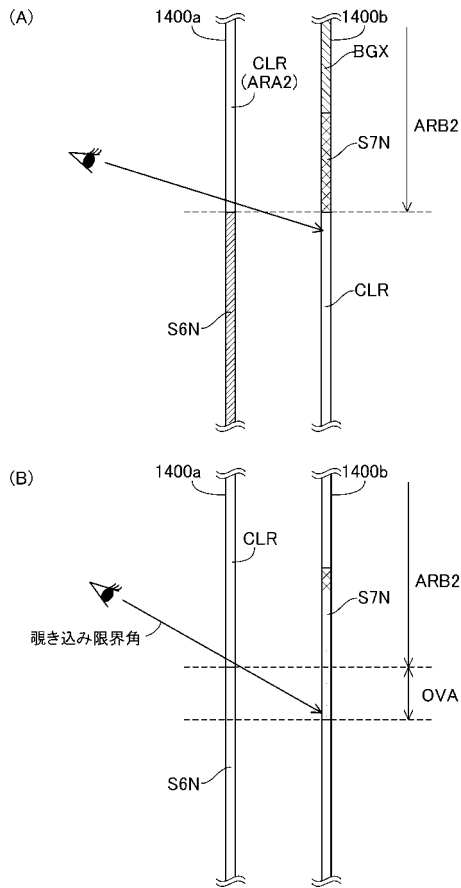
【 図 4 2 4 】



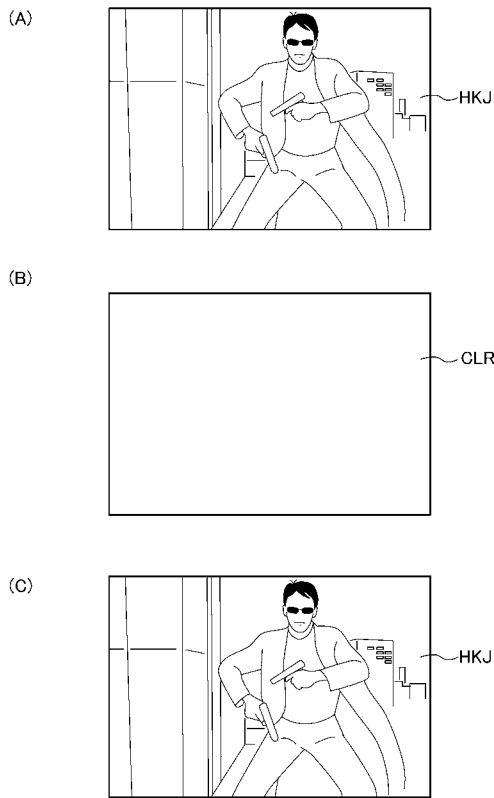
【 図 4 2 5 】



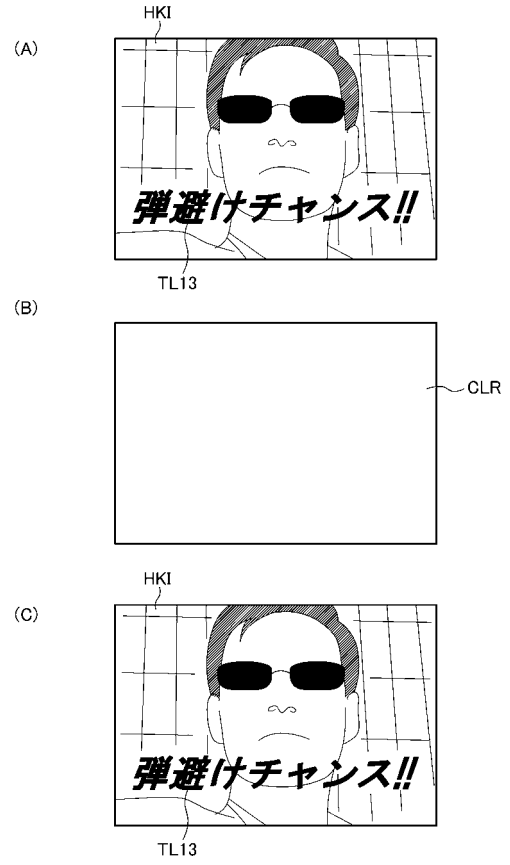
【 図 4 2 6 】



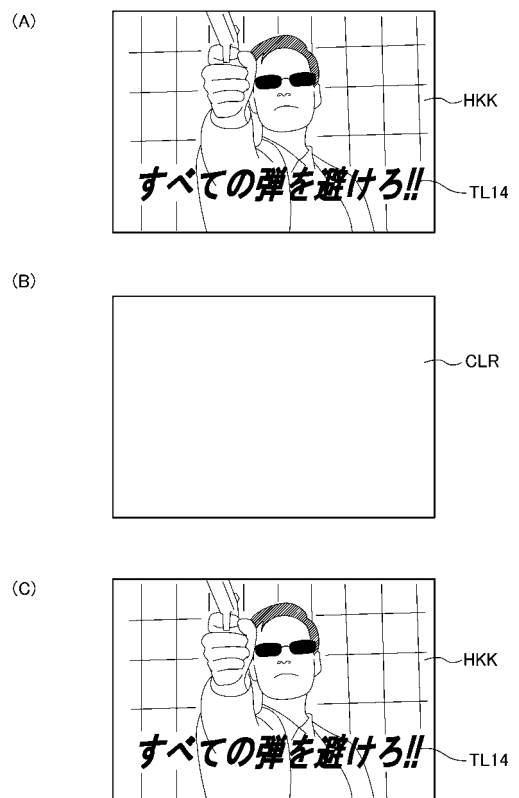
【 図 4 2 8 】



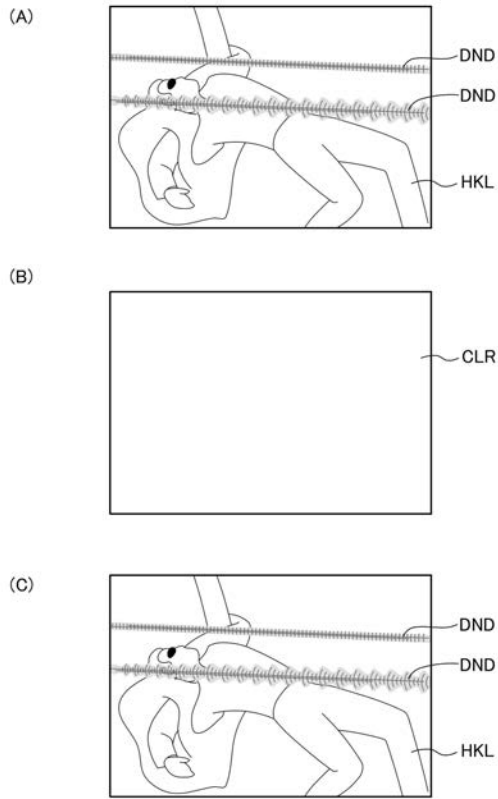
【 図 4 2 7 】



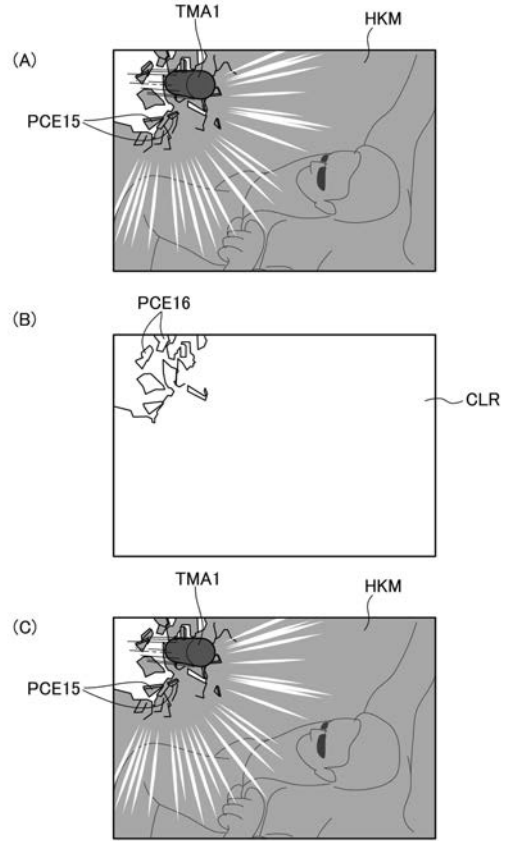
【 図 4 2 9 】



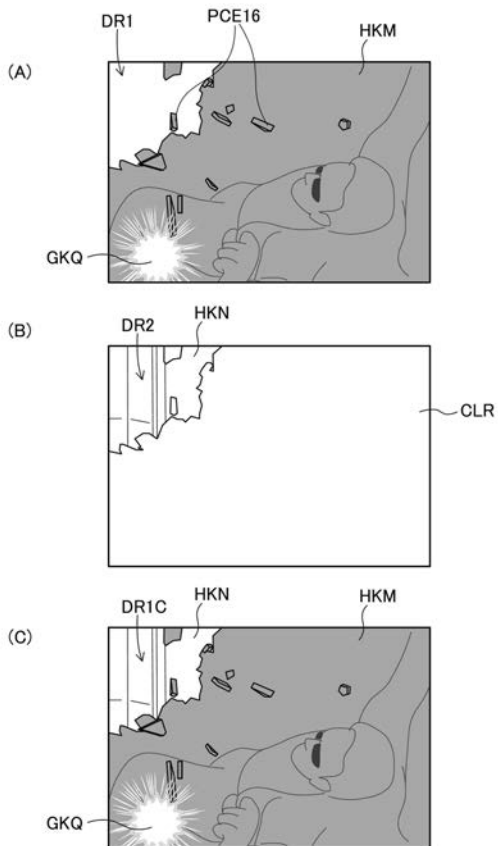
【 図 4 3 0 】



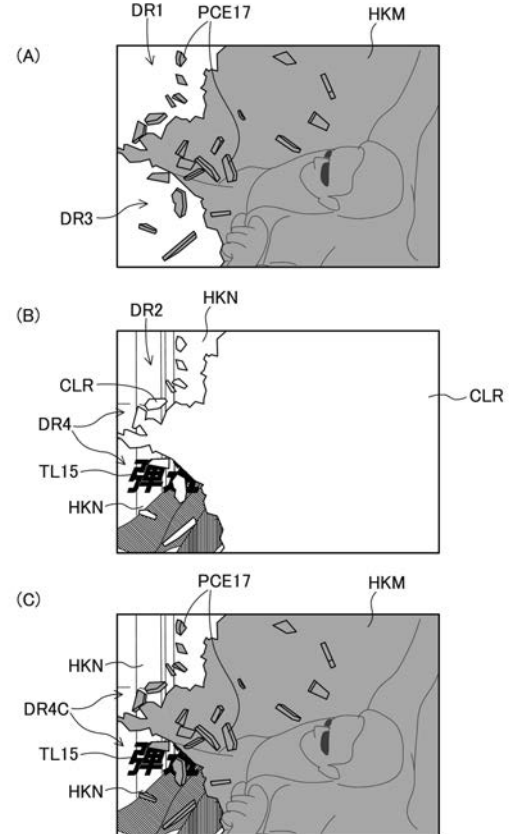
【 図 4 3 1 】



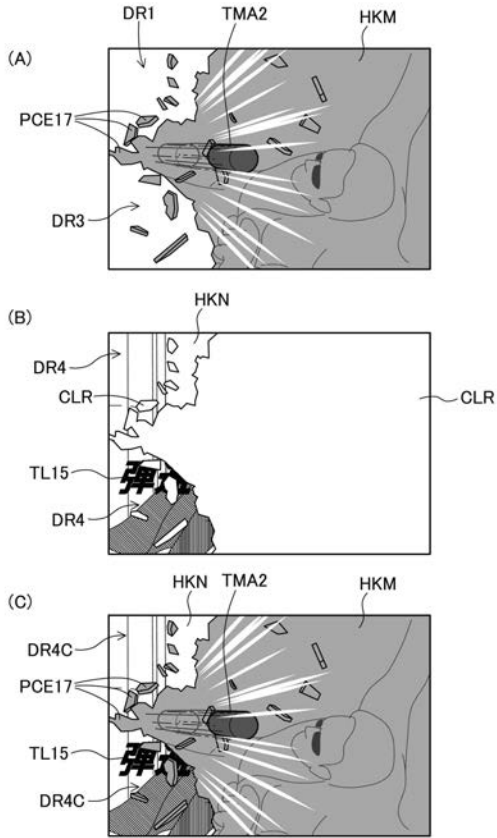
【 図 4 3 2 】



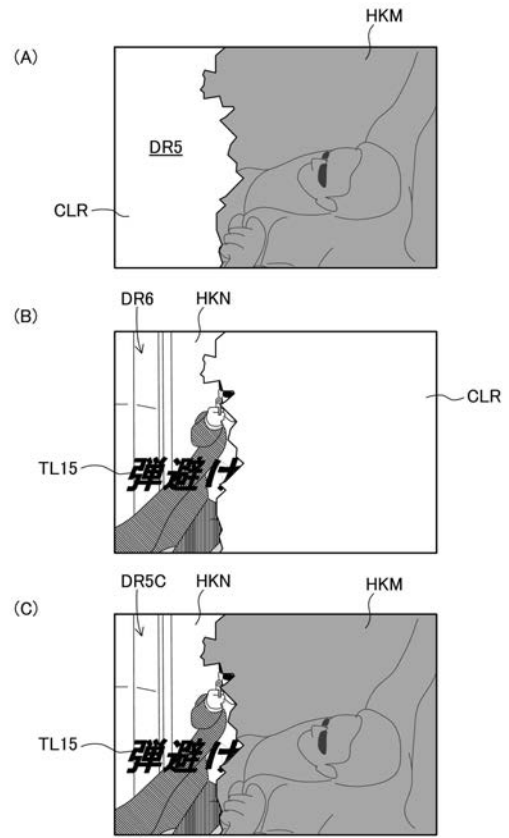
【 図 4 3 3 】



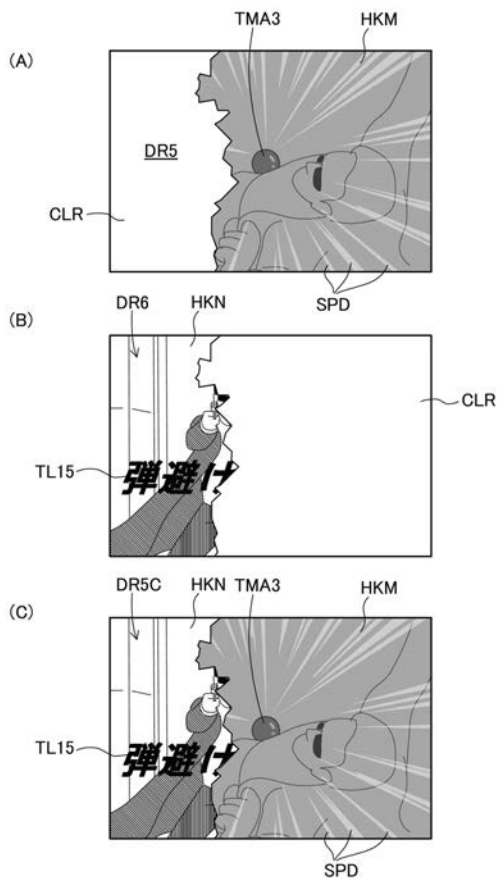
【 図 4 3 4 】



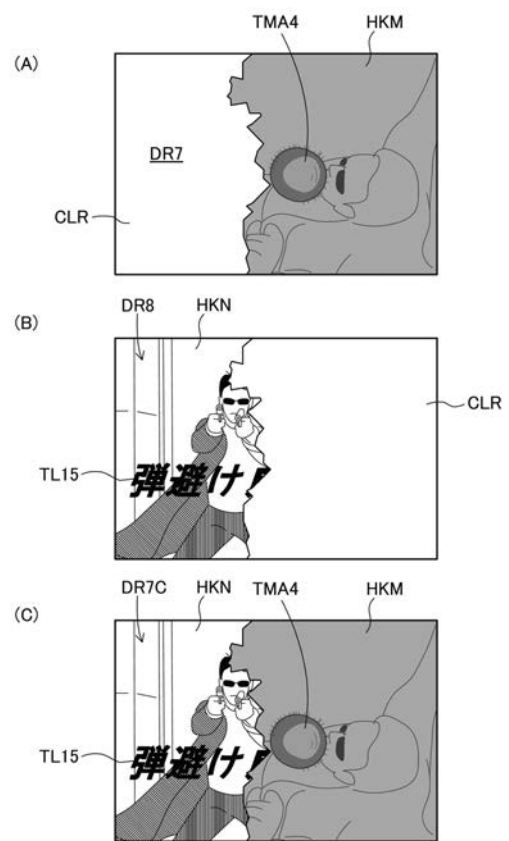
【 図 4 3 5 】



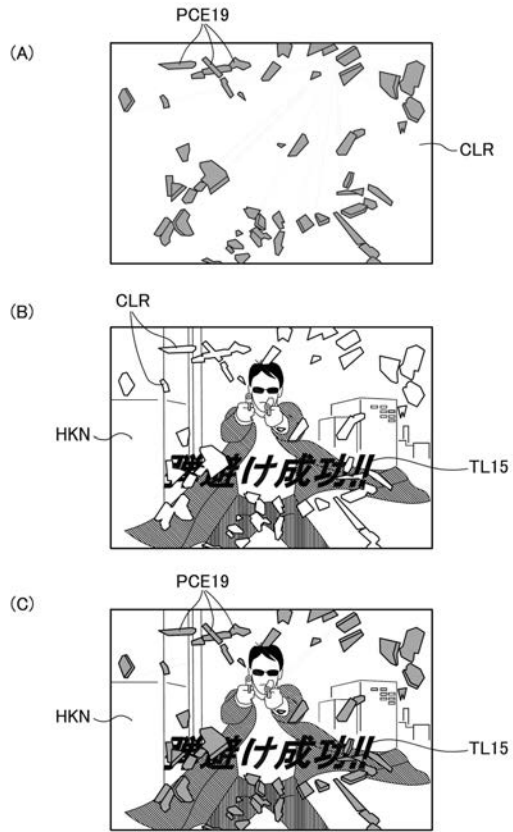
【 図 4 3 6 】



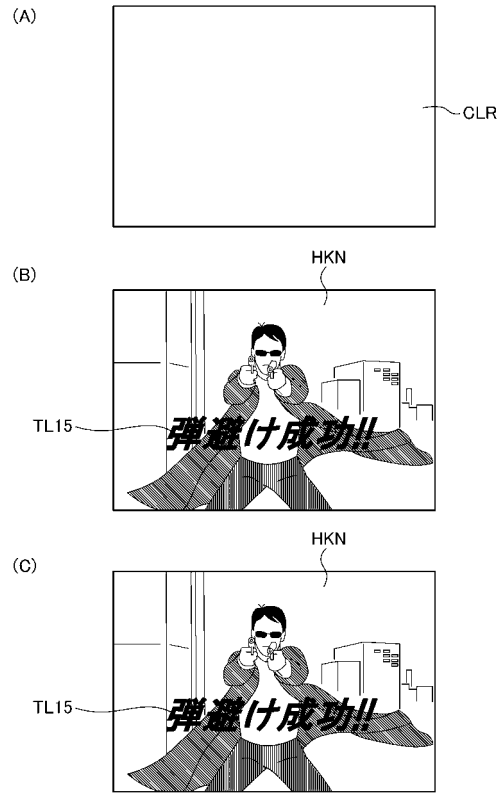
【 図 4 3 7 】



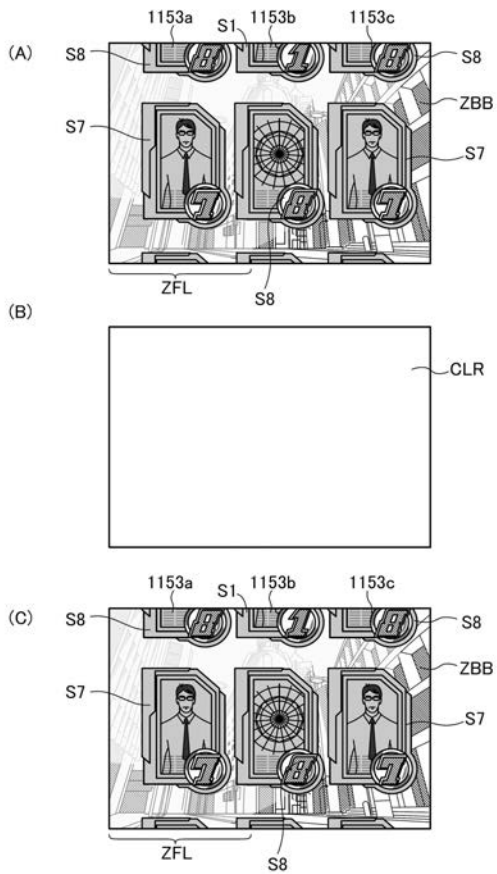
【 図 4 3 8 】



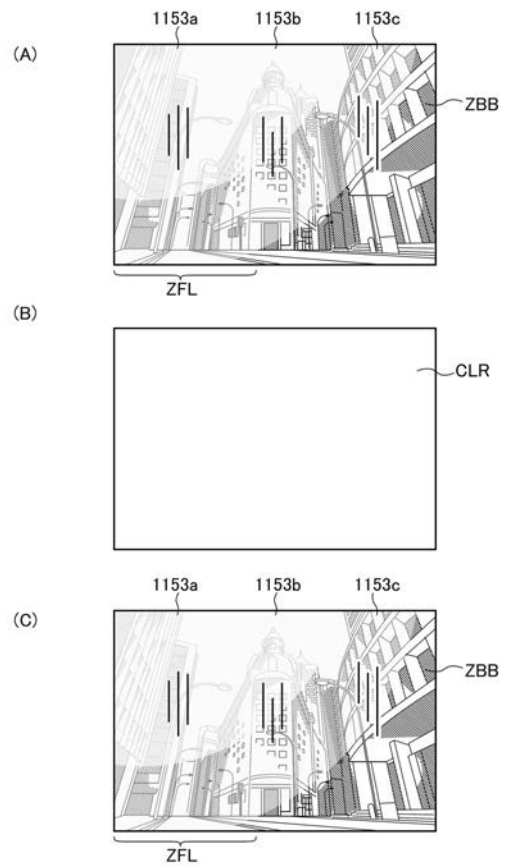
【 図 4 3 9 】



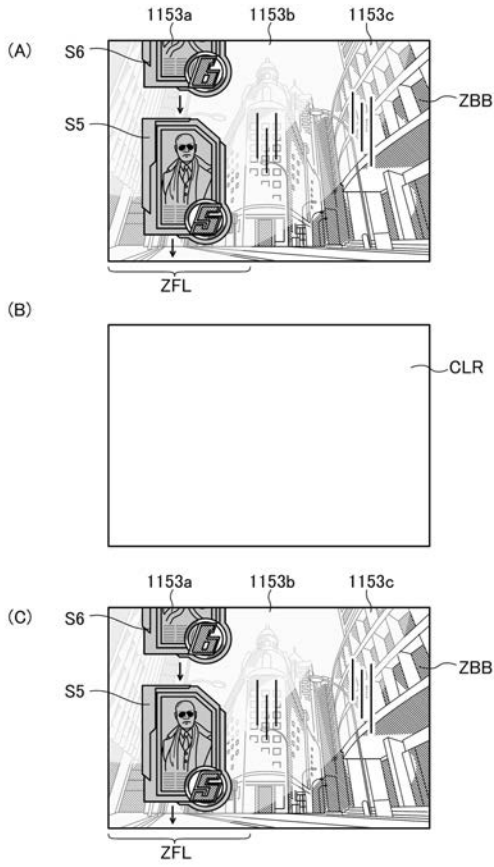
【 図 4 4 0 】



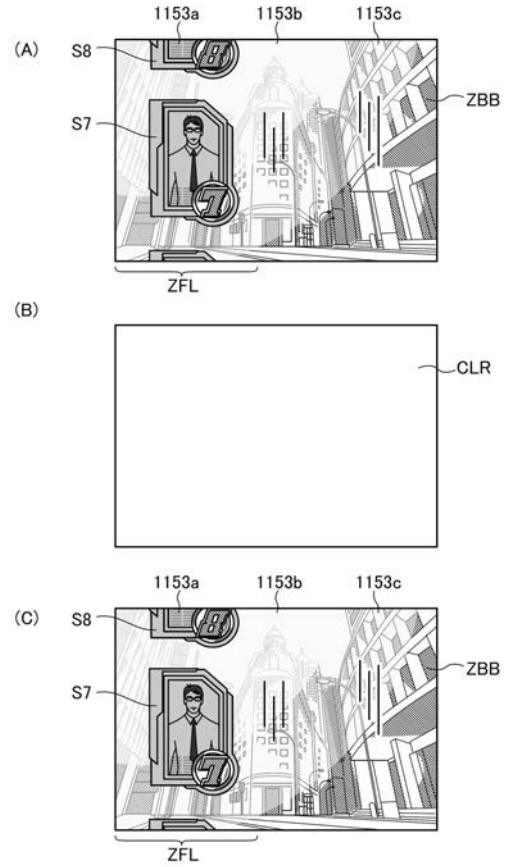
【 図 4 4 1 】



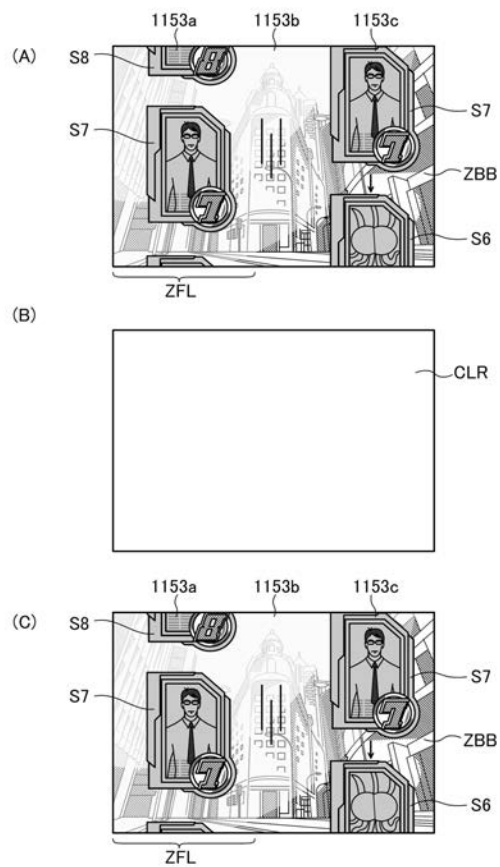
【 図 4 4 2 】



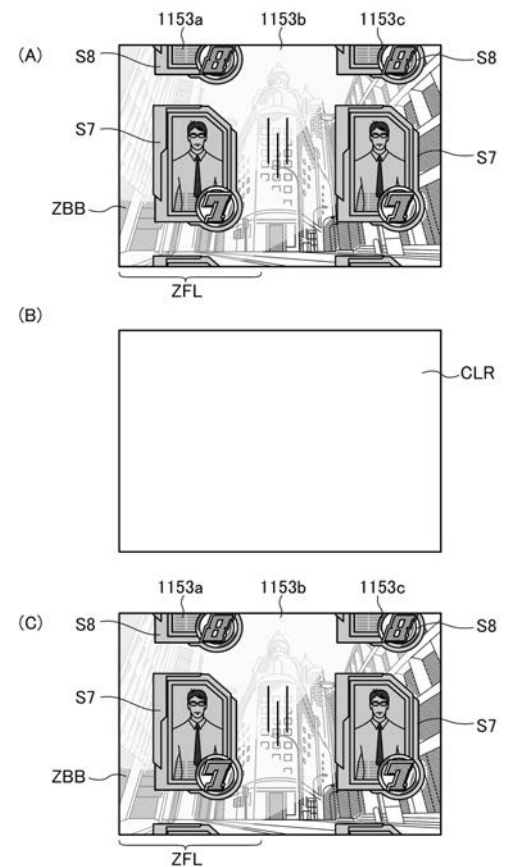
【 図 4 4 3 】



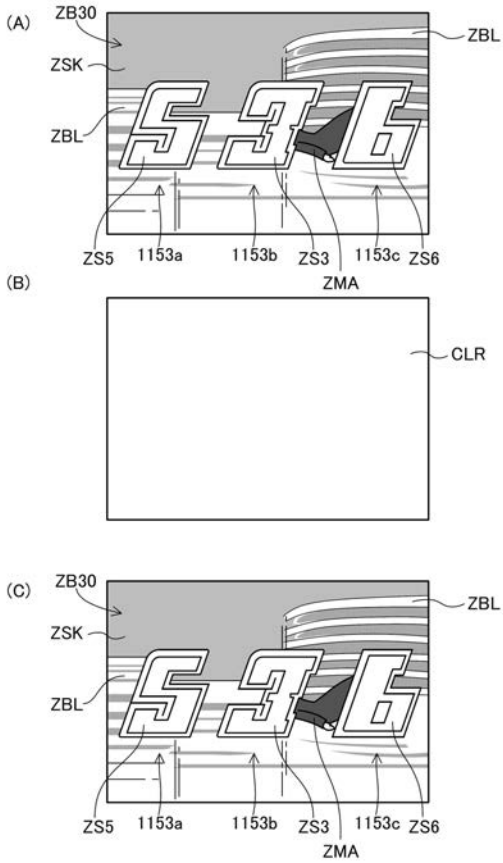
【 図 4 4 4 】



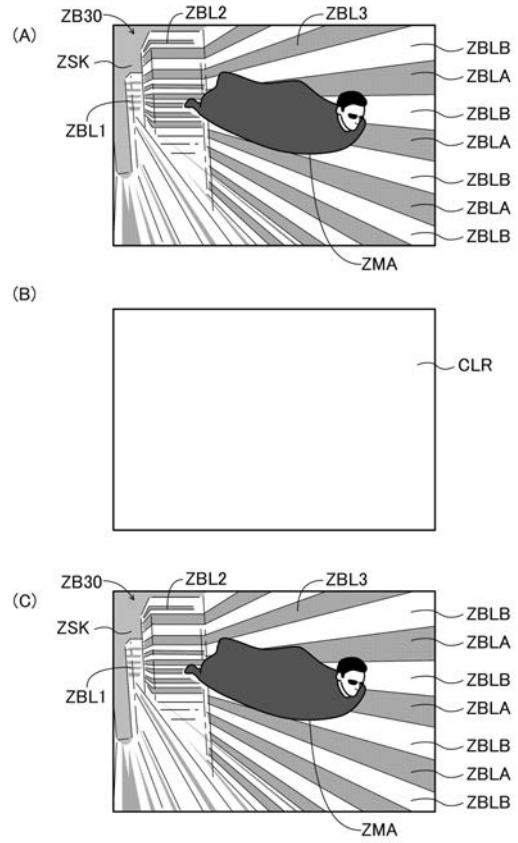
【 図 4 4 5 】



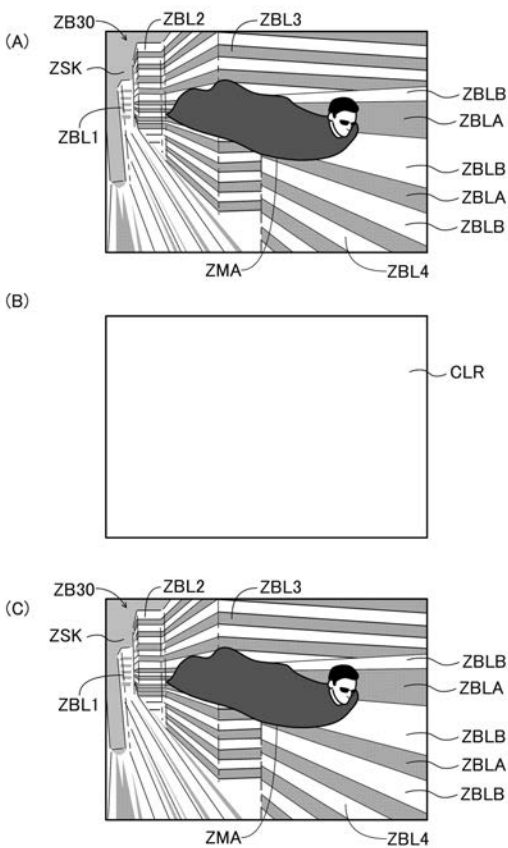
【 図 4 4 6 】



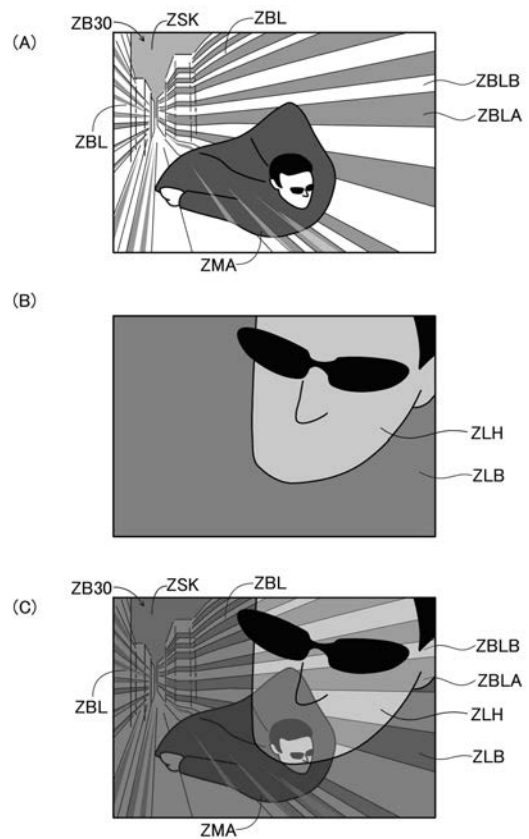
【 図 4 4 7 】



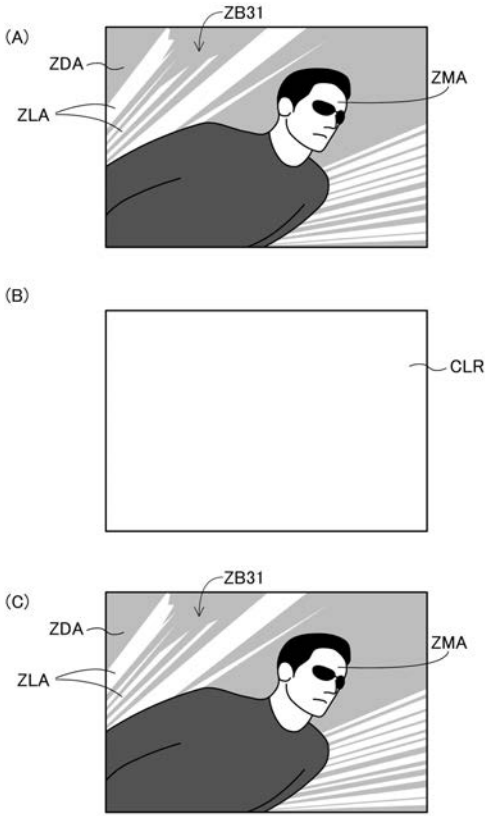
【 図 4 4 8 】



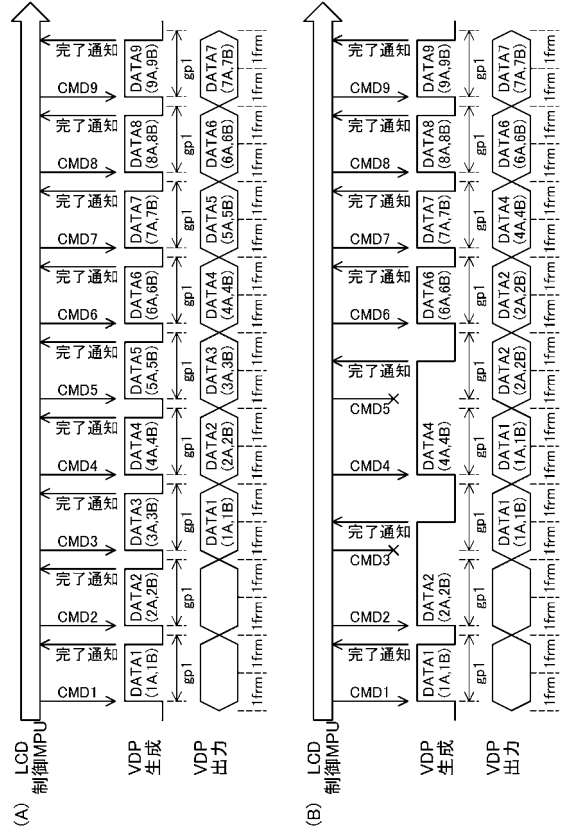
【 図 4 4 9 】



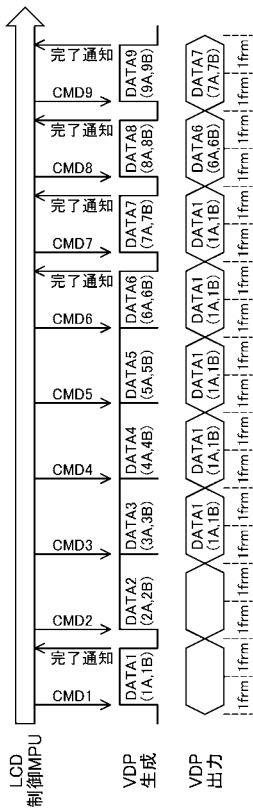
【 図 4 5 0 】



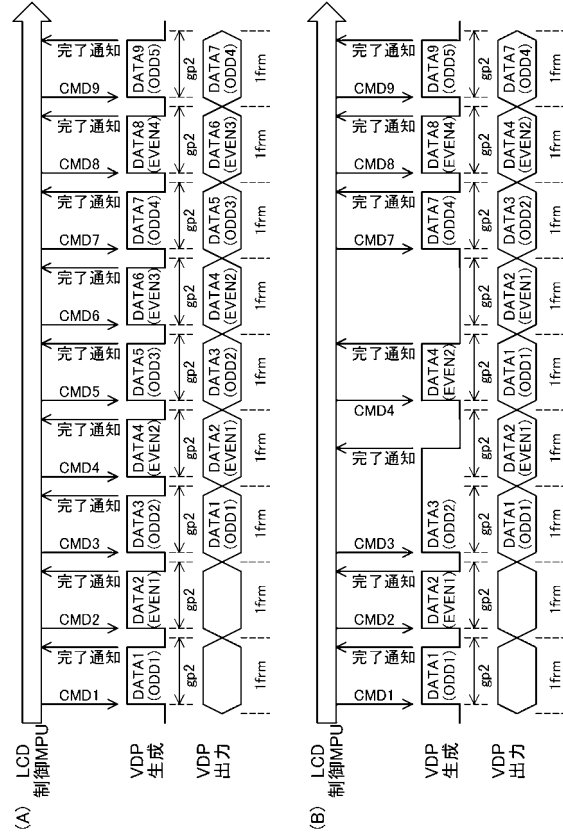
【 図 4 5 1 】



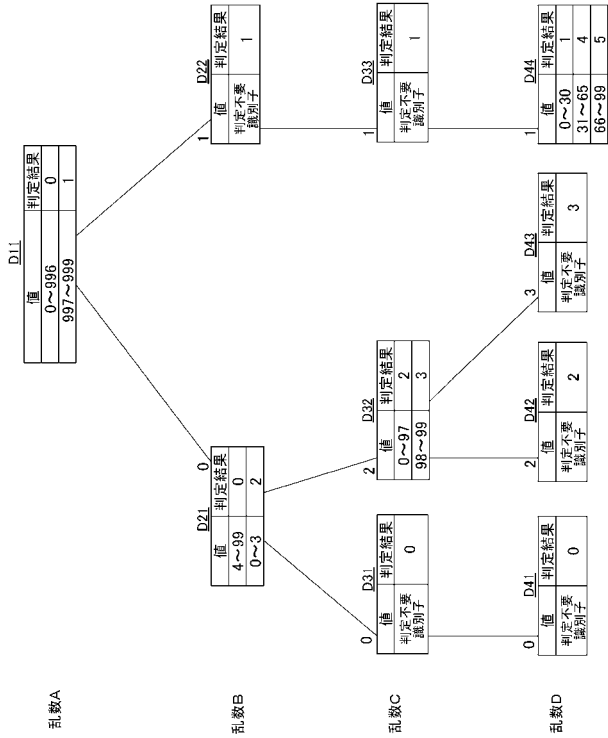
【 図 4 5 2 】



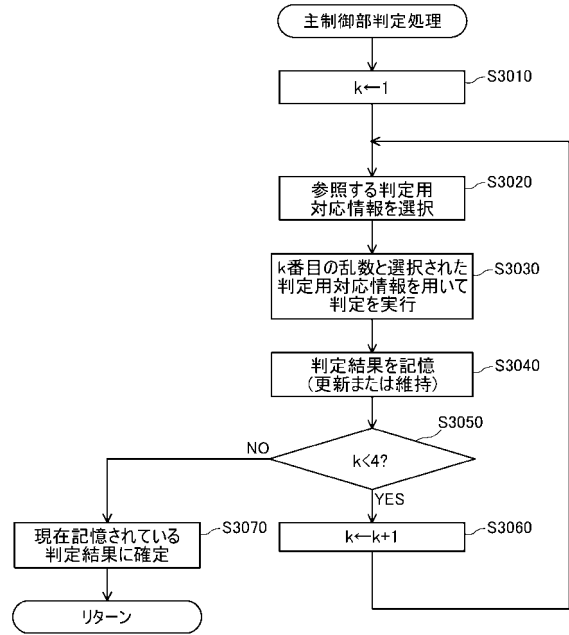
【 図 4 5 3 】



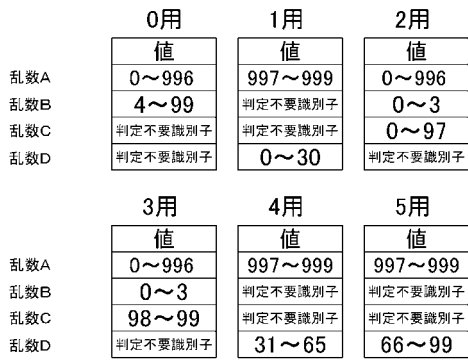
【図 4 5 4】



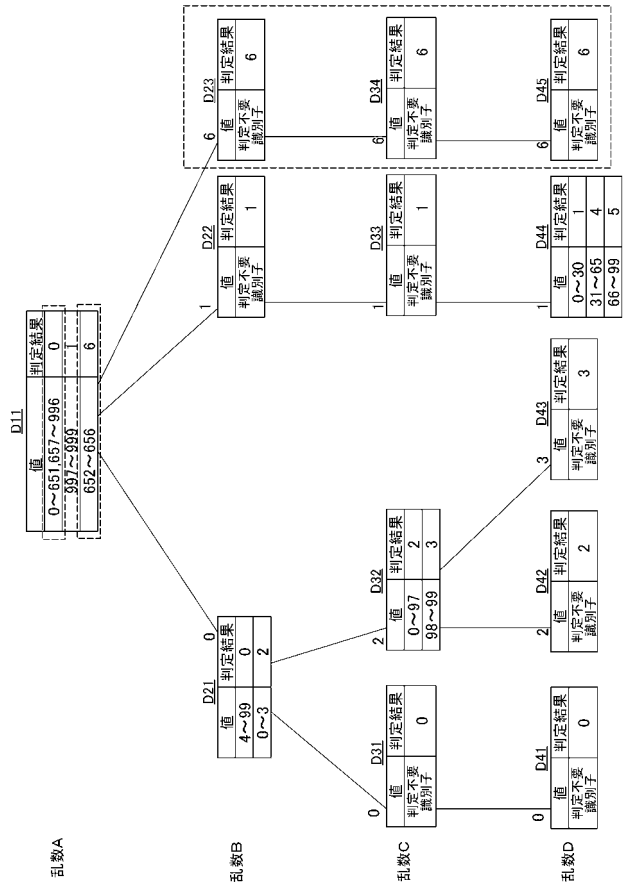
【図 4 5 5】



【図 4 5 6】



【図 4 5 7】

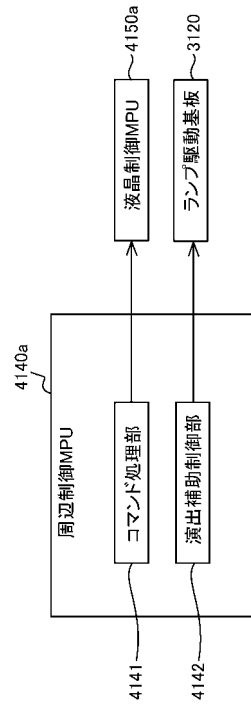


【図458】

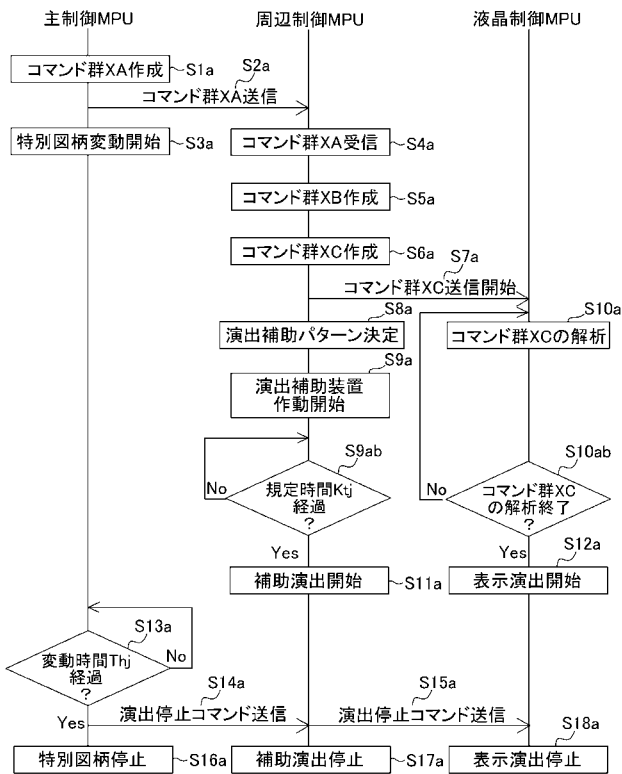
	0用	1用	2用
乱数A	0~651, 657~996	997~999	0~651, 657~996
乱数B	4~99	判定不要識別子	0~3
乱数C	判定不要識別子	判定不要識別子	0~97
乱数D	判定不要識別子	0~30	判定不要識別子

	3用	4用	5用	6用
乱数A	0~651, 657~996	997~999	997~999	652~656
乱数B	0~3	判定不要識別子	判定不要識別子	判定不要識別子
乱数C	98~99	判定不要識別子	判定不要識別子	判定不要識別子
乱数D	判定不要識別子	31~65	66~99	判定不要識別子

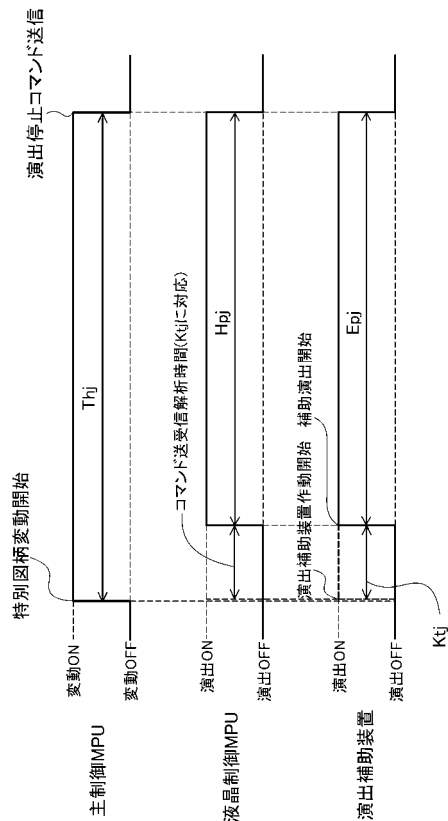
【図459】



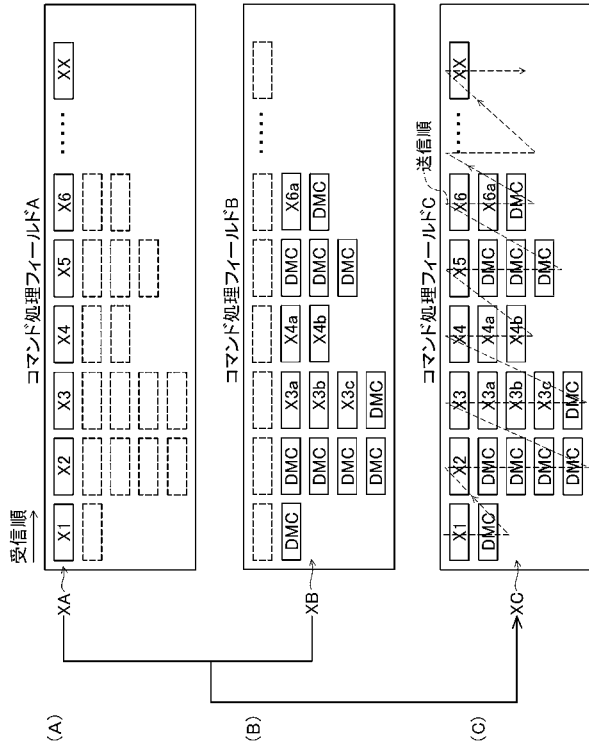
【図460】



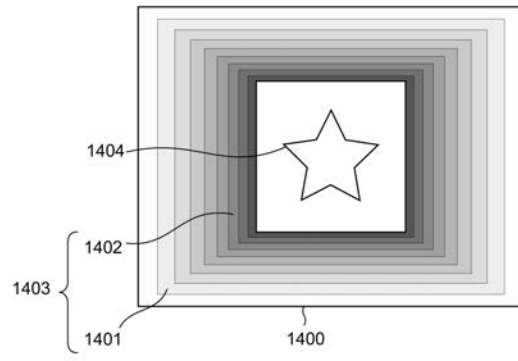
【図461】



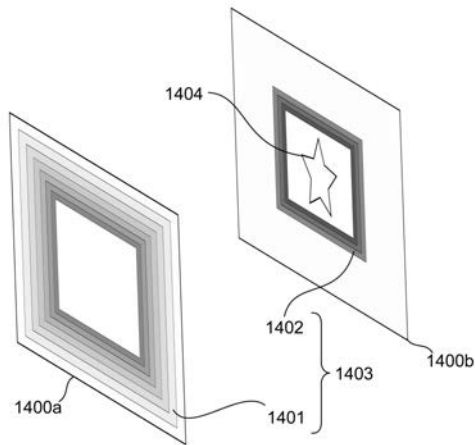
【 図 4 6 2 】



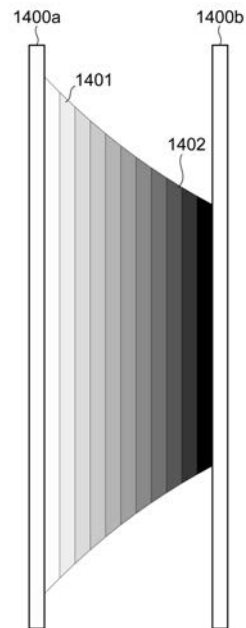
【 図 4 6 3 】



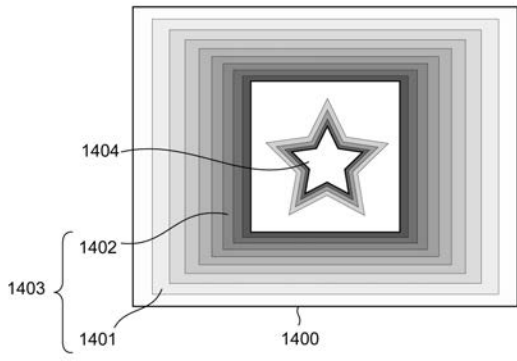
【 図 4 6 4 】



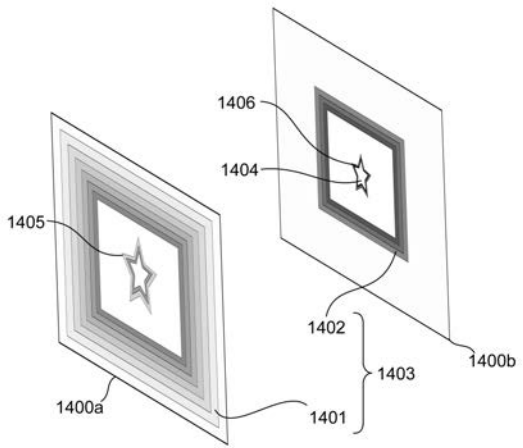
【 図 4 6 5 】



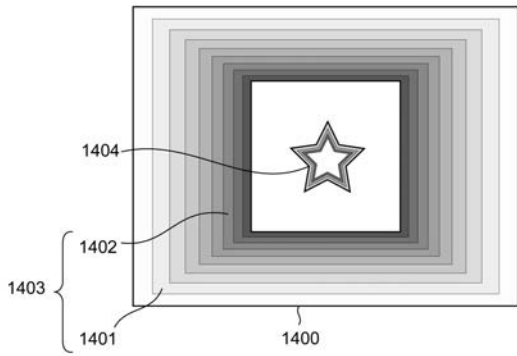
【 図 4 6 6 】



【 図 4 6 7 】



【 図 4 6 8 】



【 図 4 6 9 】

